



Atividade Remota

Exemplos de interfaces gráficas: <https://github.com/poco4a/aula14>

- 1) Exercício: Implemente com interfaces gráficas um sistema de descoberta de números aleatórios como mostra a Figura 1 a seguir:

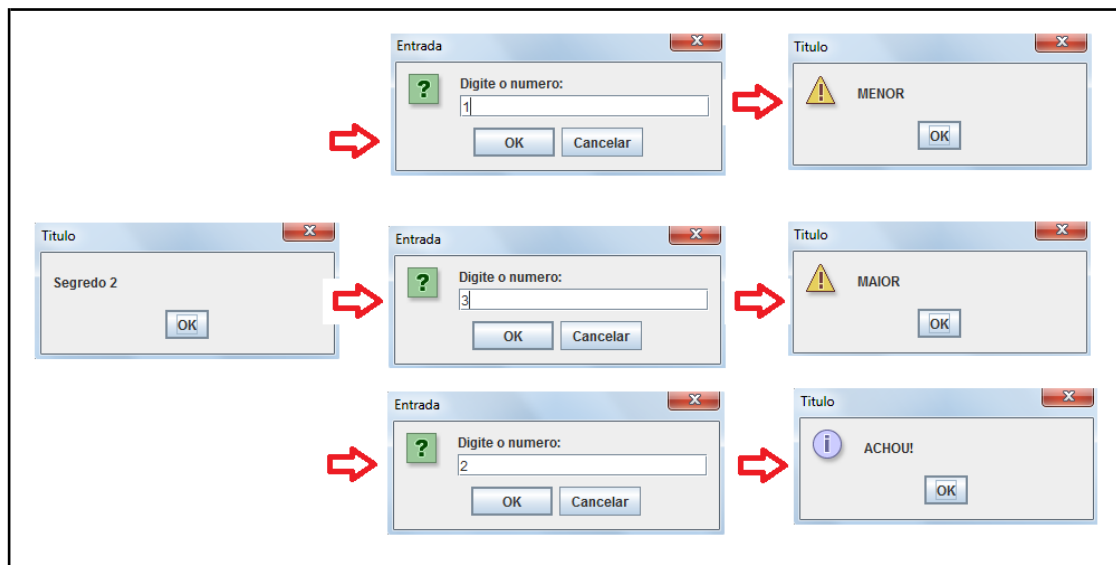


Figura 1 - Sistema de Descoberta de Números Aleatórios.

```
package gui2;

import javax.swing.JOptionPane;
public class GUI3 {

    public GUI3(){

        int numero = 1+((int)Math.random()*10);

        JOptionPane.showMessageDialog(
            null, numero+"", "Titulo", JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);

        int digitou=0;
        do {

            String digitouString = JOptionPane.showInputDialog(
```

```
        null, "Digite o numero:", "Titulo" );

    digitou = Integer.parseInt( digitouString );

    String mensagem;
    if ( digitou > numero )
        mensagem = "MAIOR";
    else
        if ( digitou < numero )
            mensagem = "MENOR";
        else
            mensagem = "ACHOU";

    JOptionPane.showMessageDialog(
        null, mensagem, "Titulo", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE );

    } while ( digitou != numero );

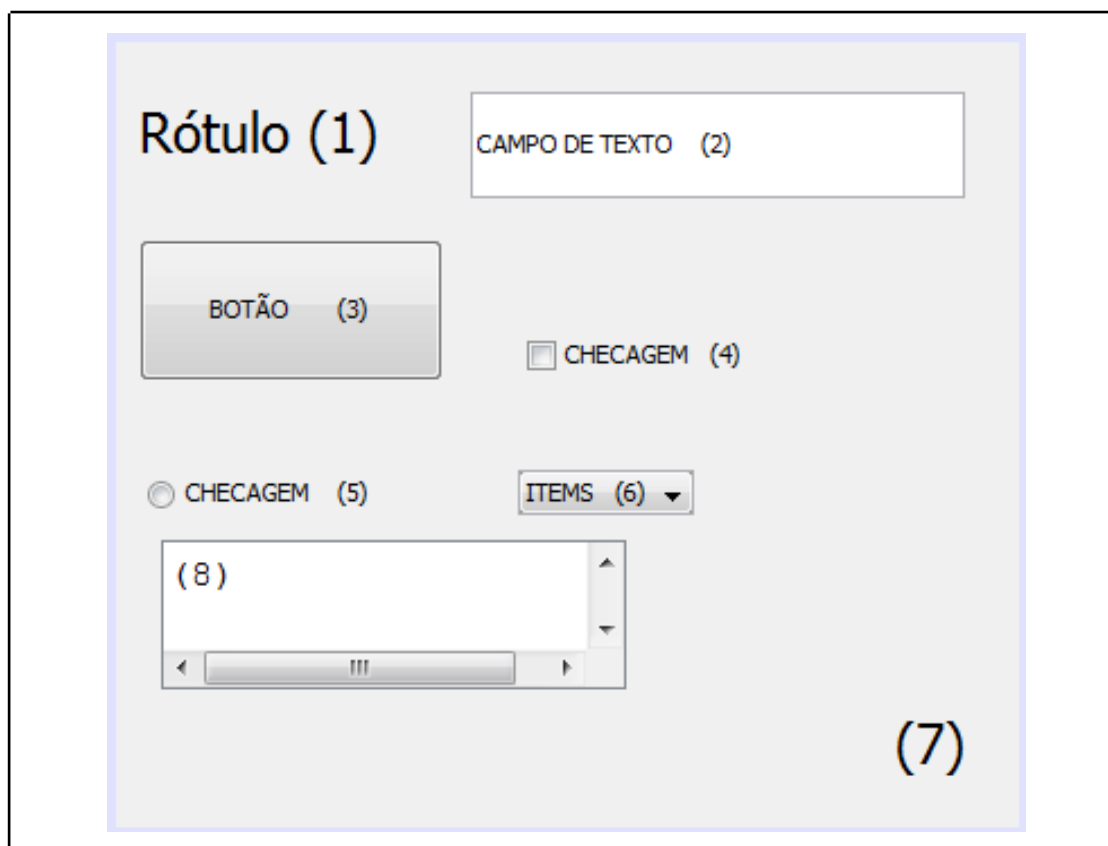
}

public static void main(String [ ] args ){
    new GUI3();

}

}
```

2) Identifique o tipo de componente Swing da interface gráfica da Figura 2 a seguir:



| Número | Tipo do item |
|--------|--------------|
| 1 | JLabel |
| 2 | ... |

3) Implemente a interface gráfica do item anterior.