

```

/*Juega contra la máquina! Debes implementar un lanzador de dados
(número aleatorio del 1 – 6) e implementar un botón “lanzar dado”
que te entregue el número que te ha salido, luego comparar
con el número del dado que lanzó la máquina para luego mostrar
quien logró sacar el número mayor. (Considerar empate).*/
package ejerciciotresdados;
//@author Sergio
public class EjercicioTresDados {

    public static void main(String[] args) {
        ViewDatos ventana = new ViewDatos();
    }
}
package ejerciciotresdados;

import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import java.util.Random;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JOptionPane;
import javax.swing.JPanel;

public class ViewDatos {

    public ViewDatos(){
        inicio();
    }

    public void inicio(){
        JFrame marco_datos = new JFrame();
        marco_datos.setSize(300, 400);
        marco_datos.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        marco_datos.setLocationRelativeTo(null);

        JPanel panel_datos = new JPanel();
        marco_datos.add(panel_datos);
        posicionar(panel_datos);
        marco_datos.setVisible(true);
    }

    public static void posicionar(JPanel panel){
        panel.setLayout(null);

        JLabel text1 = new JLabel();
        JLabel text2 = new JLabel();

```

```

JLabel text3 = new JLabel();
JLabel text4 = new JLabel();
JLabel text5 = new JLabel();

text2.setText("TU");
text4.setText("MAQUINA");

JButton boton_lanzar = new JButton("Lanza los dados !!!");

boton_lanzar.setBounds(70, 50, 150, 150);
text1.setBounds(100, 220, 130, 20);
text2.setBounds(50, 250, 30, 30);
text3.setBounds(50, 280, 30, 30);
text4.setBounds(200, 250, 60, 30);
text5.setBounds(220, 280, 30, 30);
text1.setFont(new java.awt.Font("Tahoma", 0, 18));

boton_lanzar.addActionListener(new ActionListener(){
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        text1.setText("");
        text2.setText("");
        text3.setText("");
        text4.setText("");
        text5.setText("");
        Random lanzar_jugador = new Random();
        int n = ControllerDatos.lanzar_dados();
        Random lanzar_maquina = new Random();
        int x = ControllerDatos.lanzar_dados();

        if(n==x){
            text1.setText("Empataron !!!!");
            String cad=String.valueOf(n);
            text3.setText(cad);
            text2.setText("TU");
            text4.setText("MAQUINA");
            String cad1=String.valueOf(x);
            text5.setText(cad1);
        }else if(n<x){
            text1.setText("LOSER !!!!");
            text2.setText("TU");
            text4.setText("MAQUINA");
            String cad=String.valueOf(n);
            text3.setText(cad);
            String cad1=String.valueOf(x);
            text5.setText(cad1);
        }
    }
});

```

```
    }else{

        text1.setText("IDOLOOOOOO !!!!");
        text2.setText("TU");
        text4.setText("MAQUINA");
        String cad=String.valueOf(n);
        text3.setText(cad);
        String cad1=String.valueOf(x);
        text5.setText(cad1);
    }
}
});
panel.add(text5);
panel.add(text4);
panel.add(text3);
panel.add(text2);
panel.add(text1);
panel.add(boton_lanzar);
}
}
```