***EJERCICIOS DE HILOS***

1.- Haz un cronómetro que funcione así: Se pone en marcha cuando el usuario pulsa return se para cuando el usuario vuelve a pulsar return.

2.- Haz un programa que genere dos matrices Ay B100X100 con números aleatorios entre 0 y 100. Crea 10 hilos que produzcan la matriz C (100X100) multiplicación de la matriz haciendo que cada hilo coja 10 filas.

3.- Haz un programa que encuentre los números primos que hay en los primeros cien mil números enteros. Para ellos, crea 100 hilos que evaluarán 1000 nùmeros cada uno de ellos.

4.- En un programa tenemos un objeto de una clase denominada Jugador. Esta clase tiene un atributo: número de vidas inicialmente a 5. Además posee tres métodos:

getNumVidas: que devuelve el número de vidas del Jugador

quitarVida: que quita una vida a Jugador

darVida: que añade una vida al Jugador.

El programa genera dos hilos:

Hilo positivo: genera números aleatorios entre 0 y 10 y si el número generado es 3 da una vida al Jugador

Hilo negativo: genera números aleatorios entre 0 y 10 y si el número generado es 6 quita una vida al jugador.

Cuando el jugador se queda sin vidas o cuando alcanza 10 vidas los hilos terminan y el programa principal dice si el jugador ha muerto o ha ganado.

5.- Haz el cronometro en Swing