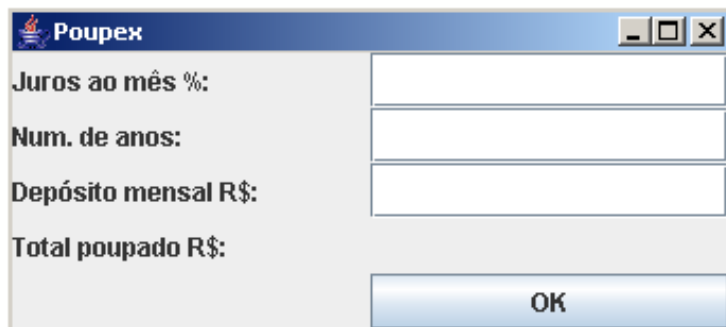


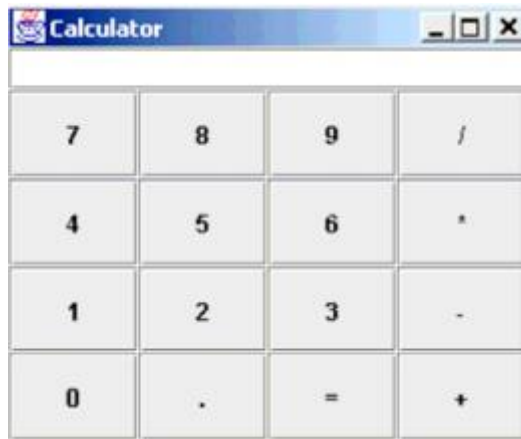
## Exercício

1. Desenvolva uma janela para a aplicação de cálculo da poupança. Essa janela deve ter a aparência da figura abaixo. Para calcular o total poupado é necessário:
  - a. Para cada mês de contribuição é necessário calcular os juros (valor \* juros);
  - b. O percentual é informado em % (ex: 5%);
  - c. O valor deve ser apresentado ao lado do Label "Total poupado R\$";



The image shows a Java Swing window titled "PoupeX". It has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The window contains four text input fields with labels: "Juros ao mês %:", "Num. de anos:", "Depósito mensal R\$:", and "Total poupado R\$". An "OK" button is located at the bottom right of the window.

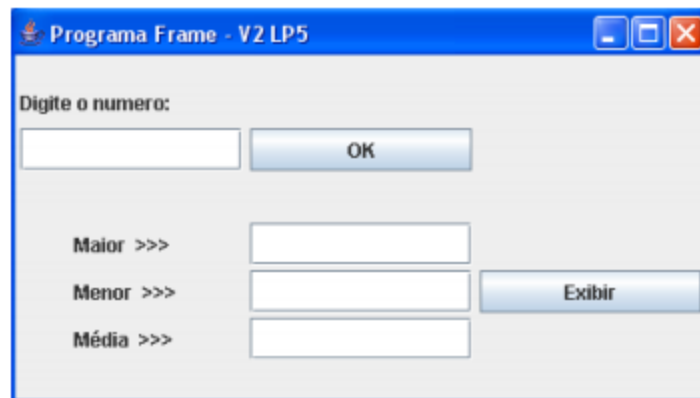
2. Implementar uma calculadora.
  - a. O campo de texto não pode ser editável através do teclado;
  - b. Os botões devem alterar o valor do campo de texto;



The image shows a Java Swing window titled "Calculator". It has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The window displays a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a decimal point, and arithmetic operators: /, \*, -, and +.

3. Escreva um programa capaz de converter o valor em Reais fornecido numa caixa de entrada (TextField) em outro valor monetário conforme a seleção de uma moeda (no mínimo 3 moedas diferentes) numa caixa de combinação (ComboBox) indicando o resultado em um rótulo (Label). Se necessário adicione botões.

4. Construa um programa visual Java (JFrame) que possua a interface segundo mostra a figura abaixo.



Pede-se implementar as seguintes funcionalidades:

Construir a seguinte Interface:

O usuário deste JFrame deverá entrar com vários números em quantidade indeterminada e separados por ",", através do botão OK, onde os mesmos serão cadastrados. Feito isso, o programa terá as seguintes funções:

No botão EXIBIR, devem aparecer os seguintes resultados:

- o O menor valor daqueles digitados será mostrado no campo indicado por MENOR
- o O maior valor daqueles digitados será mostrado no campo indicado por MAIOR
- o A média aritmética dos números digitados será mostrada no campo indicada por MÉDIA.

5. Escreva um programa que jogue “adivinha o número”: o programa escolhe um número a ser adivinhado, selecionando-o randomicamente no intervalo de 1-100. O programa mostra uma mensagem (JLabel) – Eu tenho um número entre 1 e 100, você pode adivinhá-lo? Entre com seu chute.

- Um JTextField deve ser usado na captura do valor. Para cada tentativa de adivinhação um Label deve apresentar o intervalo em que o número encontra-se.
- Quando a resposta estiver correta, você deve mostrar a frase “Correto!” e não permitir mais a edição no JTextField.
- Um JButton deve permitir um novo jogo. Quando o JButton é clicado, um novo número randômico deve ser gerado e o JTextField ser editável.