

### za slučajne brojeve

koristiti klasu Random

instancirati je i pozvati njen metod

`int nextInt(int)` - koji u argumentu dobija vrednost od koje ce biti manji broji koji metod vraca

### za dijalog prozor

koristiti staticki metod `showConfirmDialog` klase `JOptionPane` koji prima cetiri argumenta

- prvi referenca na roditeljski prozor - u ovom slucaju nije potrebno
- tekst koji ce biti prikazan
- koji ce dugmici biti prikazani - YES/NO
- izgled ikone - `question_message`

```
int op=JOptionPane.showConfirmDialog(null, poruka, "N Pesaka",  
JOptionPane.YES_NO_OPTION, JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
```

```
JOptionPane.NO_OPTION ...
```

### za postavljanje praznog bordera na panelu

koristiti `BorderFactory` klasu sa statickim metodom `createEmptyBorder`

### slike

```
button.setIcon( new ImageIcon("nazivSlike.png"));
```

### border dugmeta

```
button.setBorder(new LineBorder(boja, debljina linije));
```