

# PLAYBALLS

---

## Descripción

Este proyecto esta orientado al proceso de aprendizaje del manejo de hilos y reforzar la utilización del patrón de diseño MVP.

Juego:

Este juego tiene varias versiones:

Versión 1: La desarrollada por el profesor, Una única figura se mueve de derecha a izquierda en la pantalla, y se podrá detener o iniciar el movimiento con los botanes de la interface GUI.

Versión 2: Desarrollada por los estudiantes

## Prerequisitos

Jdk 17

## Actividades a realizar por parte de los estudiantes

- Realizar modificaciones que mueva n elementos de tal manera que queden rebotando, unos de manera horizontal y otros de manera vertical.
- El tipo de elemento seran seleccionados de manera a aleatoria, entre: circulo, cuadrado, imagen y texto.
- La posición inicial de cada elemento debera ser aleatorio dentro del área del componente gráfico.
- El movimiento horizontal o vertical, se definirá también de manera aleatoria.
- Cada elemento se debe mover a velocidades diferentes, en el rango de 80 milisegundos y 1 segundo.
- Modificar programa para que no queden datos quemados en el código.
- Acorde a como esta definido el área WorkPanel, el tamaño puede ser modificado con el mouse, por lo tanto, cada elemento deberá rebotar hasta el tamaño máximo del componente gráfico.

## Recomendaciones

- En la capa del presenter no puede adicionarse lógica de la vista ni del modelo, solo elementos que permitan la comunicación entre estos.
- No olvidar que el patrón MVP, tiene como objetivo principal el bajo acoplamiento entre las capas.