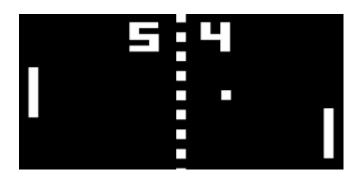
# Ejercicio 3: Pong



### Puedes ver los ficheros en la carpeta compartida:

Entornos de desarrollo-->Juegos clasicos-->Pong

#### Parte 1: Casos de uso

Realiza el diagrama de casos de uso del juego. **Solución:** 

### Parte 2: Diagrama clases

Construye el diagrama de clases UML

Solución:

#### Parte 3: Diagrama de actividad

Construye el diagrama uml de actividad (solamente del programa principal). Esto se corresponde con la actividad que se realiza en 1 fotograma

# Parte 4: Código fuente

Codifica el código fuente usando el lenguaje Java y la librería gráfica Processing/P5