

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