

Panda Hambriento

Elabore un minijuego el cual trata de lo siguiente:

- Un panda tiene un nombre, peso, cantidad de alimentos y edad.
- Este panda debe de poder ser registrado con el nombre y la edad.
- Después de ser registrado se le abrirá un área de juego el cual aparecerá el panda del jugador en el centro del área, este panda se podrá mover hacia arriba, abajo, izquierda y derecha mediante teclado, cuando se le clic al panda se mostrará el nombre del panda ya sea en consola o en Joption.
- Aparecerá una bambú en un lugar aleatorio del mapa y cada vez que el panda toque la bambú contará como un alimento ingerido y aparecerá otra bambú en otro lugar aleatorio del área de juego.

Notas:

1. Usted decide si lo hace en mdi o JFrame.
2. Tiene que ser hecho con graphics.
3. El área de juego tiene que medir 800x600.
4. El panda debe de ser un tamaño de 60x60 y la bambú de 40x40.
5. Por cada movimiento de teclado, el panda se moverá 30 PX.