

Haciendo uso de los conceptos vistos en clase, junto con pygame, una libreria especializada en la animación 2D y la interaccion con el usuario, desarrolle a lo largo de 4 semanas una aplicación de dibujos.

Para hacerlo, cree un clase figura donde tenia las propiedades y metedods que se pueden usar para cada figura que se dibuje, y despues las instancie en un diccionario cada vez que quiseras crear una nueva figura.

Para despues dibujar todas las figuras que estan en el diccionario

Las funcionalidades que implemente fueron, un UI con seis botones:

- el primero te deja seleccionar figuras para poder moverlas o cambiarles el tamaño,
- el segundo sirve para poder agregar una nuvea figura,
- el tercero te deja borrar una figura que este seleccionada
- el cuarto te deja seleccionar el color con el que vas a dibujar la siguiente figura
- el penultimo sirve para gurdar una imagen.png con lo que tengas dibujado en pantallas
- el ultimo para borrar todos los dibujos en la pantalla con un solo boton.