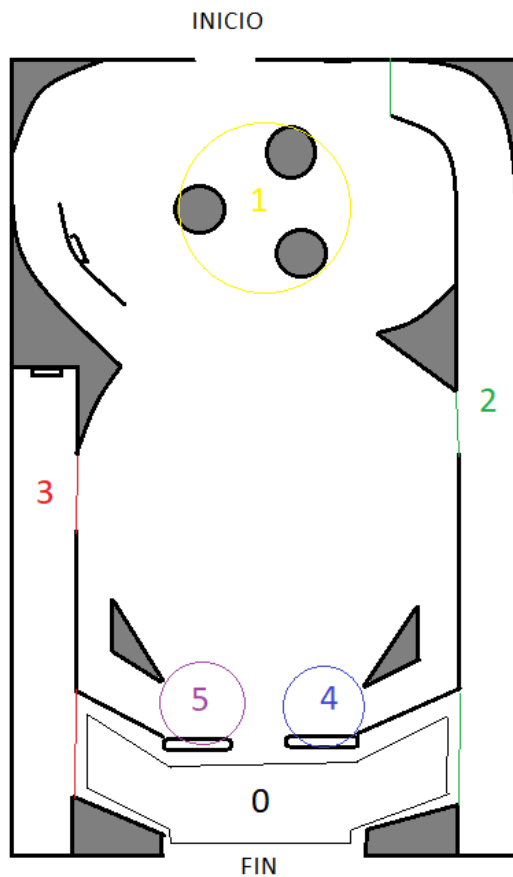


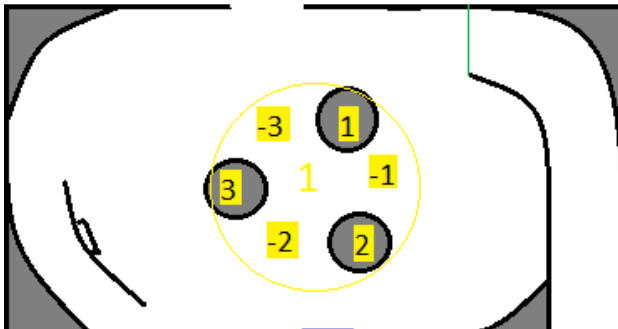
- Visión general

Para una mayor comprensión de la aplicación Java, este documento aporta las distintas zonas del pinball planteadas para la realización del mismo.



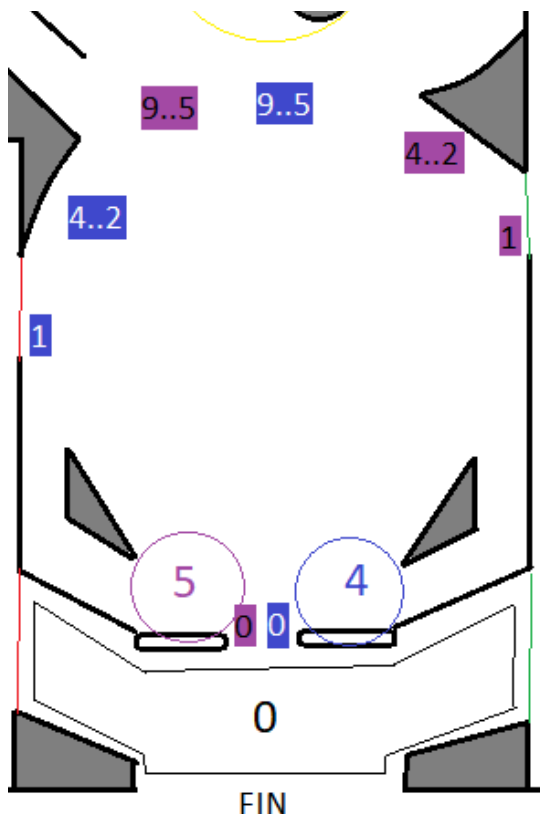
- Introducir la bola por la zona de INICIO
- Automáticamente entrar en la zona 1 y ejecutar una serie de rebotes. Dependiendo de la zona por la que salga, la bola entrará en una zona u otra.
- Tanto la zona 2 como la zona 3 poseen un seguro, es decir, solamente está permitido que la bola entre una vez en cada una. La segunda vez que la bola sea introducida en cualquiera de estas zonas, la bola pasa a la zona 0, y por ende, se acaba el juego.
- Tanto la zona 4 como la zona 5 representan a las palas. Como se explica a continuación, tras el golpeo de la bola, ésta puede ir a varias zonas con las que continúa el juego.

- Zona 1



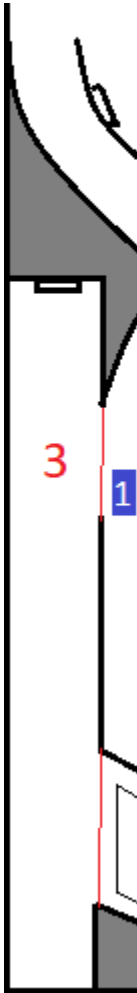
- Si la bola rebota tanto en la subzona 1, como en la 2, como en la 3, ésta seguirá dentro de la zona 1. En caso de dirigir la bola a la subzona -1, -2 o -3, ésta abandona la zona 1.
- Si la bola abandona la zona 1 por la subzona -1, la bola entra en la zona 5 (pala izquierda)
- Si la bola abandona la zona 1 por la subzona -2, la bola puede entrar tanto en la zona 4 como en la zona 5. El programa elige la zona de forma aleatoria.
- Si la bola abandona la zona 1 por la subzona -3, la bola entra en la zona 4 (pala derecha)

- Zona 4 y 5



- El funcionamiento de ambas palas es igual.
- Aleatoriamente, el programa decide hacia qué dirección va la bola, representada por un número.
- En caso de estar entre 9 y 5, la bola volverá a la zona 1.
- En caso de estar entre 4 y 2, la bola rebota y entra en la zona de la otra pala.
- En caso de ser el 1, la bola entrará en la zona 2 o 3 (dependiendo de la pala irá a una u otra).
- En caso de ser 0, se considera como fallo del usuario y la bola entra en la zona 0, y por ende, finaliza el juego.

- Zona 2 y 3



- La bola solamente puede entrar a ambas zonas tras pasar por alguna de las palas y haberse dirigido a la subzona 1.
- En ambas zonas, existe un seguro, que en caso de entrar la bola, otorga otra oportunidad de continuar al jugador.
- Tras la primera vez que la bola entre en estas zonas, aparece una plataforma que, en caso de volver a entrar, empuja la bola a la zona 0, y por ende, termina la partida.

