**MORPHING**

En este proyecto aprendi a usar el BufferedImage, que se utiliza para crear imágenes en la memoria, para luego no modificar la imagen a utilizar y no estar cargándola cada vez.

Tambien a usar el TYPE\_INT\_RGB que  representa una imagen con pixels de 8 bits en RGB.

Una vez obtenido el BufferedImage, le pedimos el Graphics para poder dibujarla.

A manejar mejor los nodos, las pilas.

A manejar mejor las posiciones y verificar para obtener su contenido.