

Ejercicio 03.03 [Hilos y Gráficos 2D]

- **Objetivos específicos** que persigue la realización del trabajo.
 - Comprender la utilización de hilos y gráficos 2D
- **Tareas específicas** que se deben realizar en este ejercicio.
 - Definir el Coordinador en el grupo asignado según Anexo I.
 - Seguir las instrucciones del ejercicio.
- **Entregables** que deberá realizar sólo el responsable del grupo
 - Informe de actividades por parte del Coordinador.
 - Código fuente de la aplicación en zip.
 - Ejecutable.
 - Sustentación del trabajo.
 - Repositorio en GITHub.

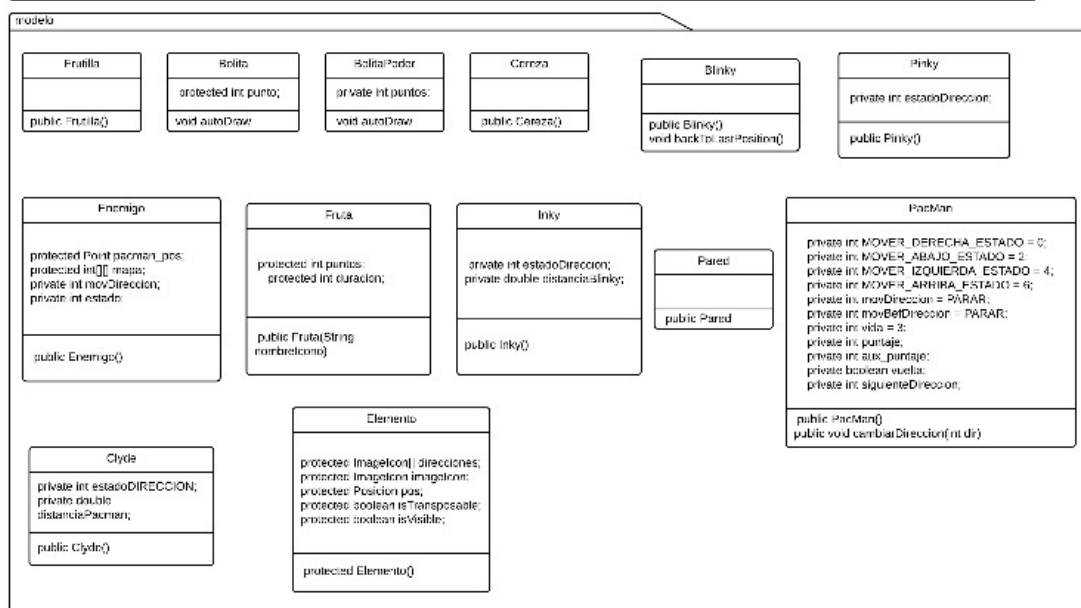
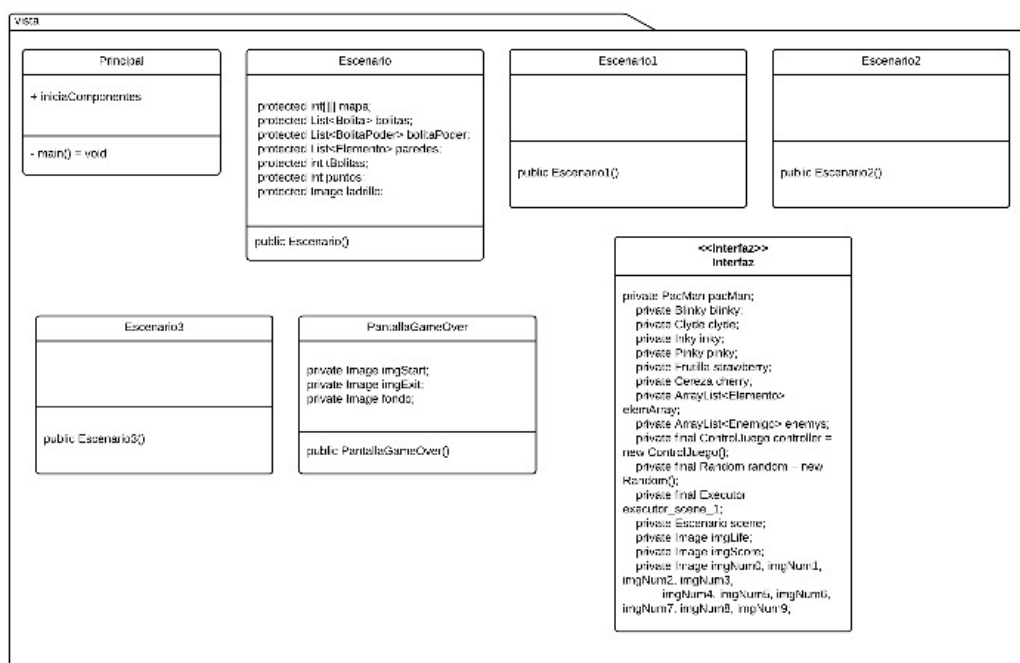
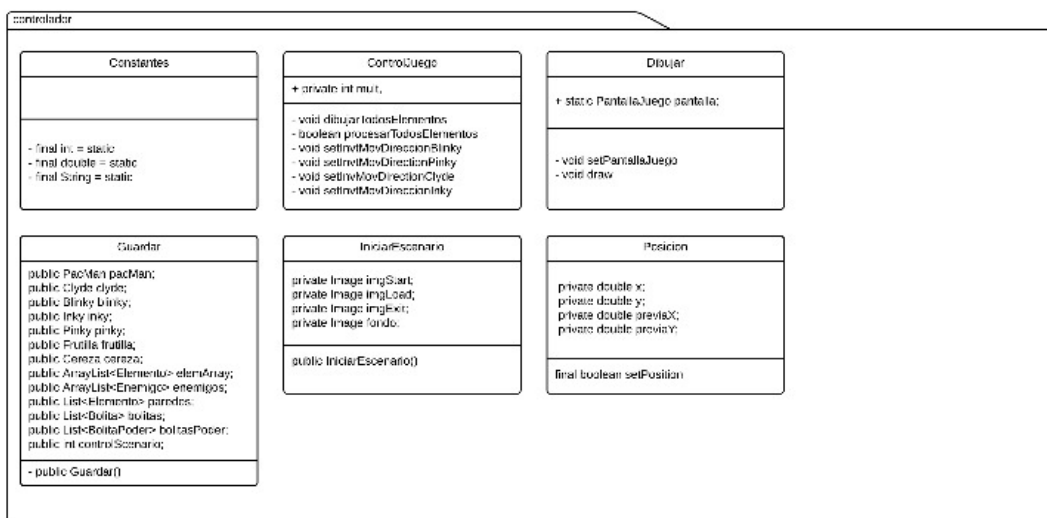
Fecha	Grupo Base	Tiempo de resolución
24/01/2018		

Apellidos y nombres	Aportación	Calificación
REINOSO GONZALEZ ALEX JESSIEL	Programación	
MATUTE CURILLO JONNATHAN OSWALDO	Diseño	
PERALTA TORRES DANIEL ANTONIO	Programación e implementación	
PIZARRO ROMERO JORGE VINICIO	No aporte	

1. Crear el juego para su grupo utilizando un mando, control o Joystick.

a. PACMAN

Diagrama UML del juego PACMAN



Repositorio:

https://github.com/Jonnathan-Matute/Ejercicio-03.03_Game_PacMan.git