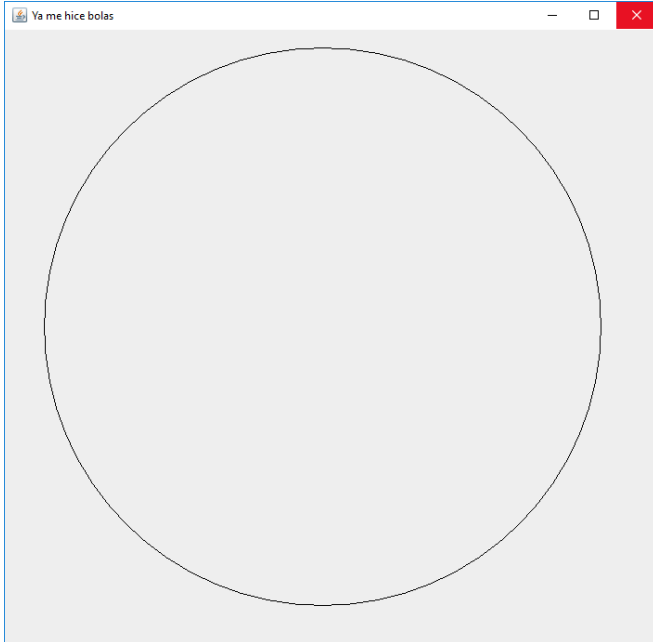


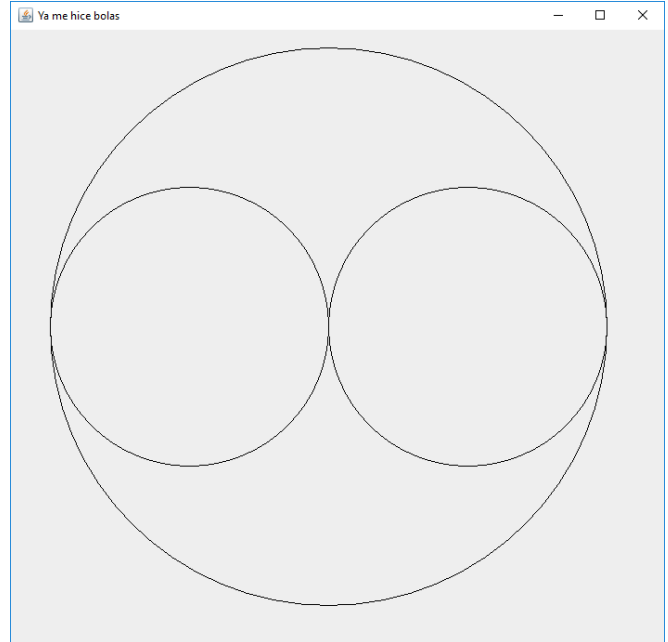
Ya me hice bolas

Como hemos visto es posible realizar dibujos complejos con funciones sencillas las cuales son recursivas. A continuación, debes implementar un programa que pueda realizar los siguientes dibujos.

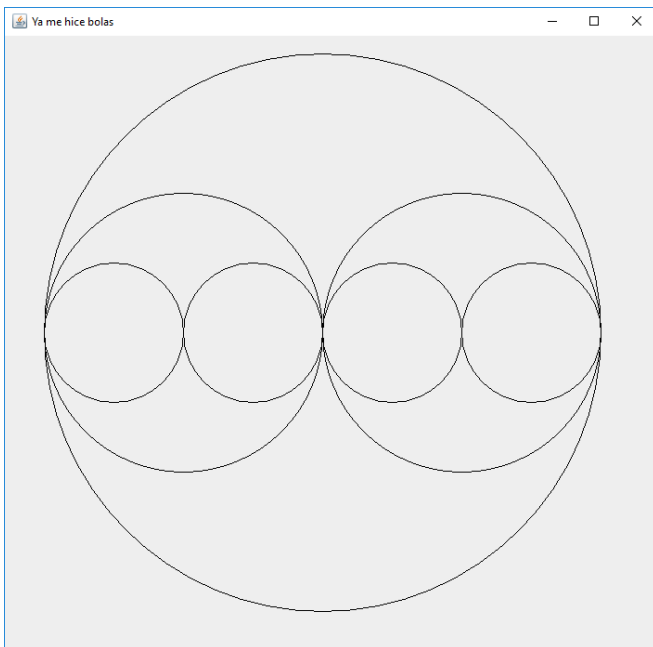
Si se pide que se dibuje con un nivel de profundidad 0 se deberá dibujar los siguientes:



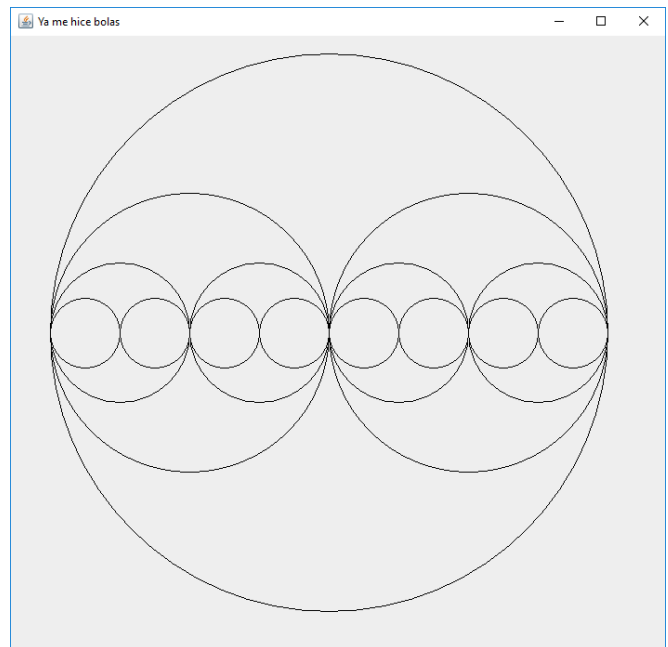
Nivel 0



Nivel 1



Nivel 2

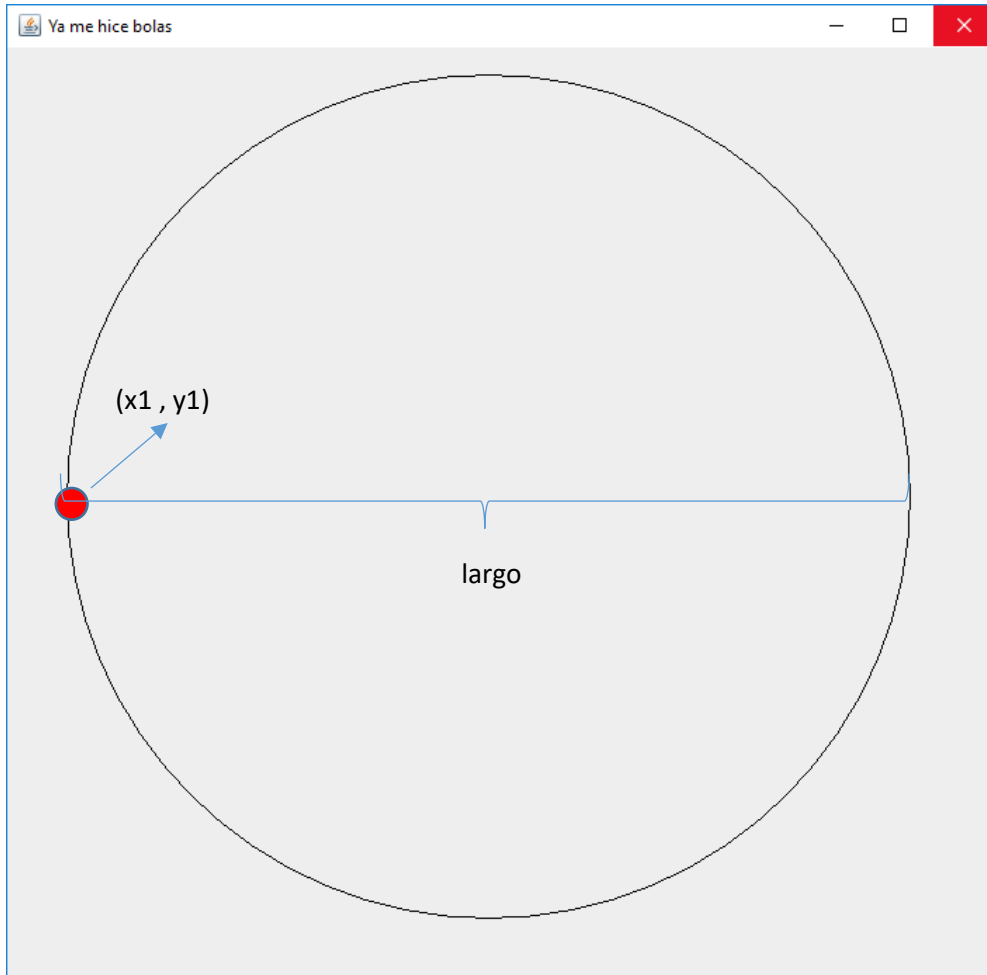


Nivel 3

Implementa la clase YaMeHiceBolas, la cual hereda de un JFrame y tendrá el siguiente método recursivo:

```
public void pintaCirculos(Graphics g , int nivel , int x1 , int y1 , int largo).
```

El parámetro $x1$ representa la coordenada en x del punto que se localiza en la extrema izquierda del círculo que se está dibujando, mientras que la coordenada $y1$ representa la coordenada en y del punto medio de la altura del círculo. El largo es el diámetro del círculo. El nivel es el grado de profundidad que se está dibujando.



Para probar tu programa utiliza las siguientes coordenadas para llamar la función por primera vez $x1:50$, $y1:350$ y *largo: 600* y dibújalo sobre un JFrame con dimensiones **720 x 700**.