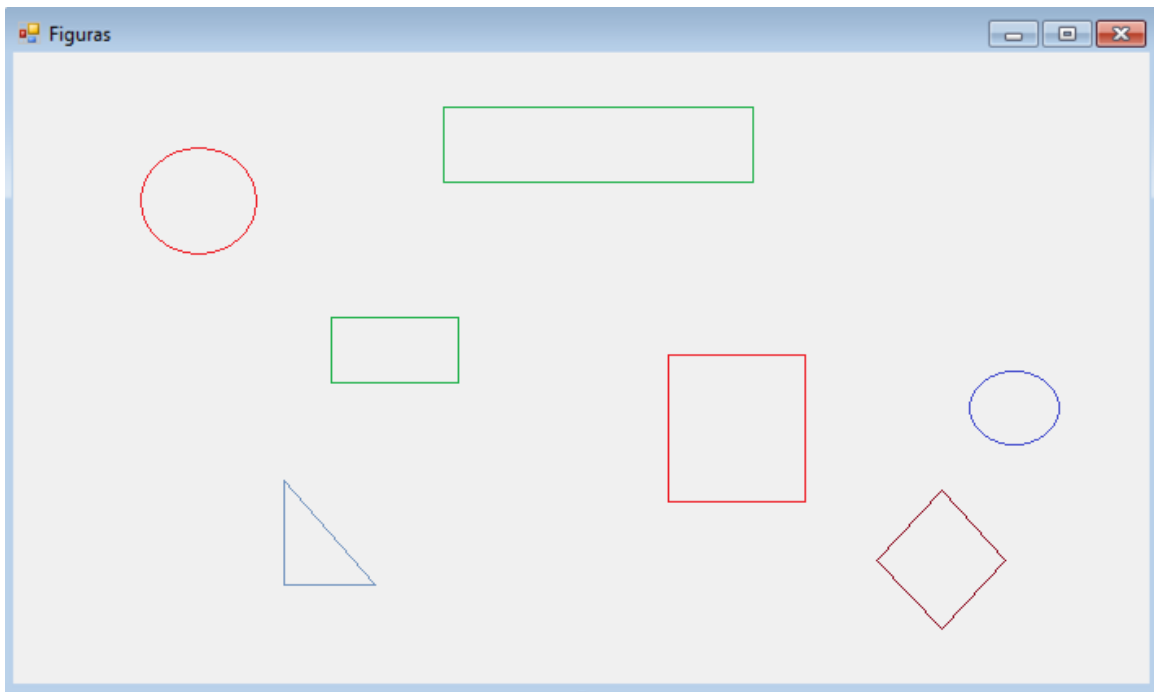




## 1. Figuras en movimiento

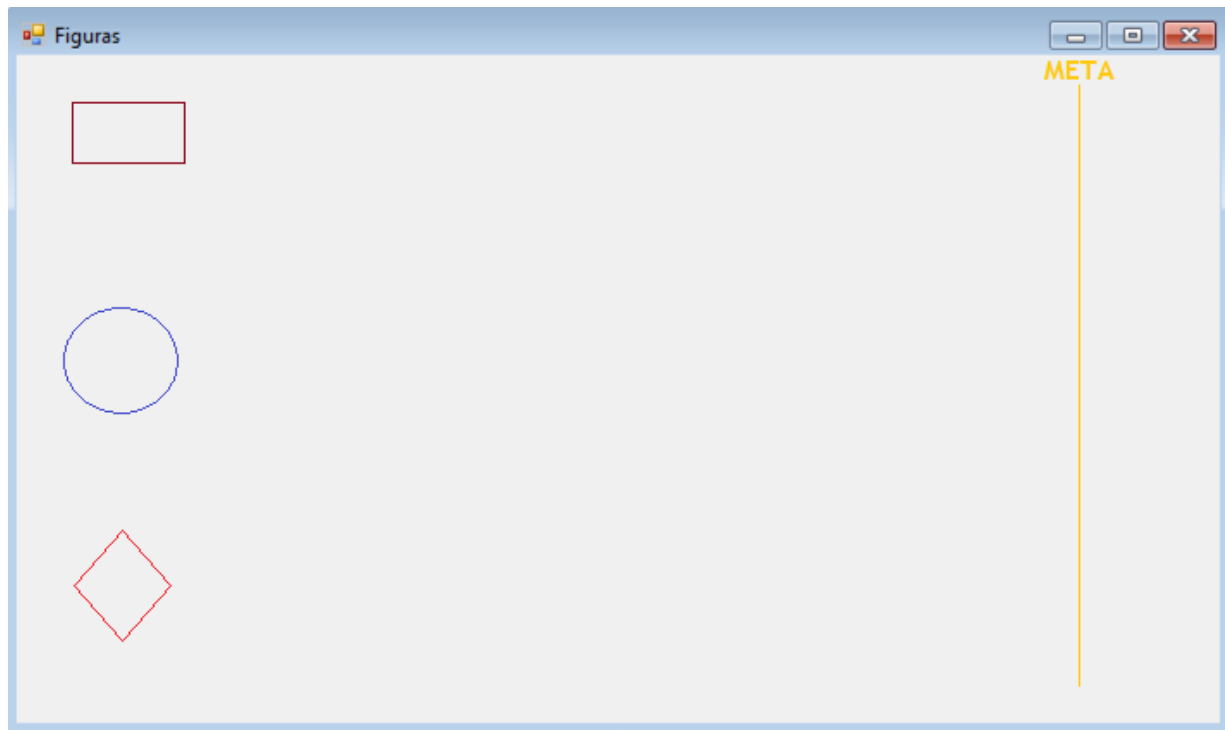


- Al ejecutar el programa aparece el formulario vacío
- Al presionar la tecla <T> se muestra un triángulo de tamaño y color aleatorio moviéndose por toda la ventana
- Al presionar la tecla <C> se muestra un círculo de tamaño y color aleatorio moviéndose por toda la ventana
- Al presionar la tecla <E> se muestra una elipse de tamaño y color aleatorio moviéndose por toda la ventana
- Al presionar la tecla <D> se muestra un cuadrado de tamaño y color aleatorio moviéndose por toda la ventana
- Al presionar la tecla <R> se muestra un rectángulo de tamaño y color aleatorio moviéndose por toda la ventana

Para la elaboración del programa utilice las clases que considere necesario  
El programa termina al presionar la tecla <ESC>



## 2. Carrera de figuras



- Elabore un programa donde compitan 3 figuras geométricas. Las figuras quedan a elección del estudiante.
- Cada figura debe tener una velocidad aleatoria
- El primero que llega a la meta gana
- El juego consta de 5 carreras
- Al finalizar debe mostrar un ranking