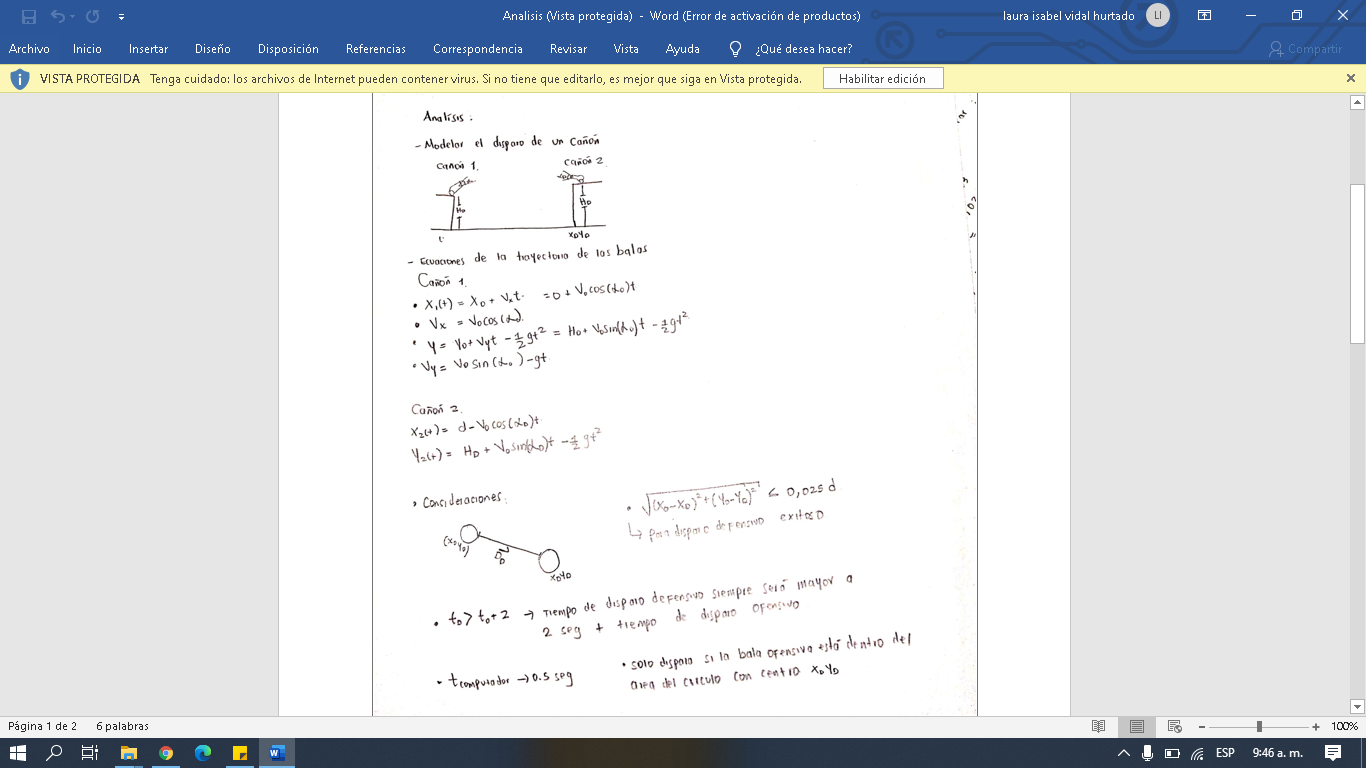
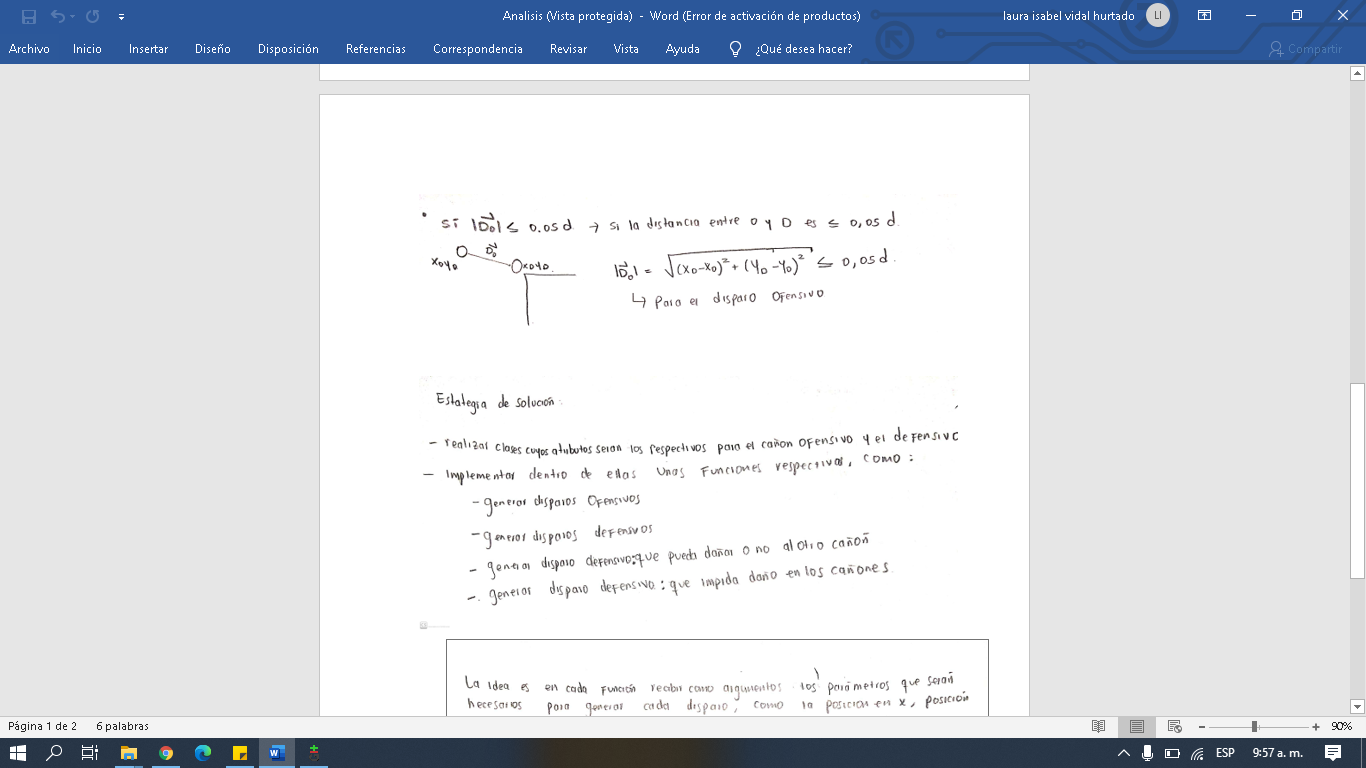
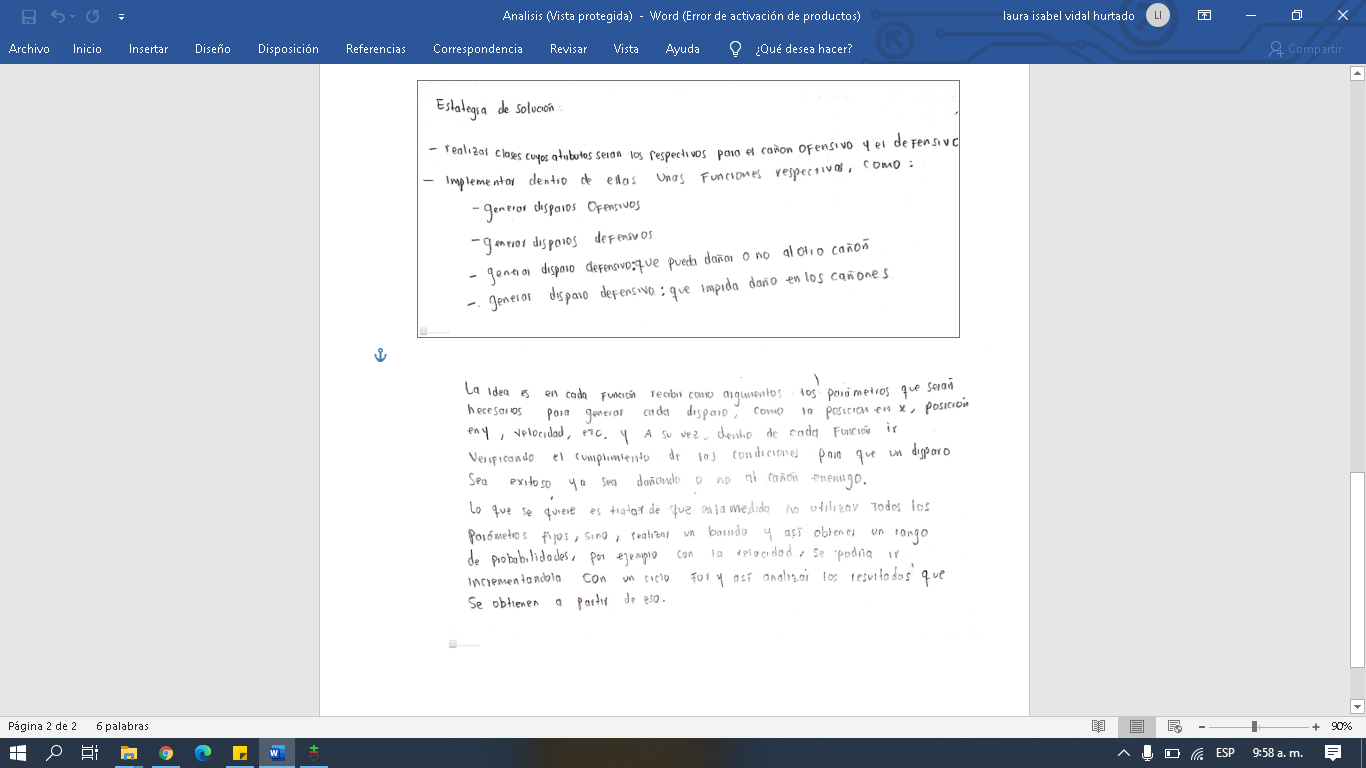
**Parcial final. Informática 2**

**Análisis.**



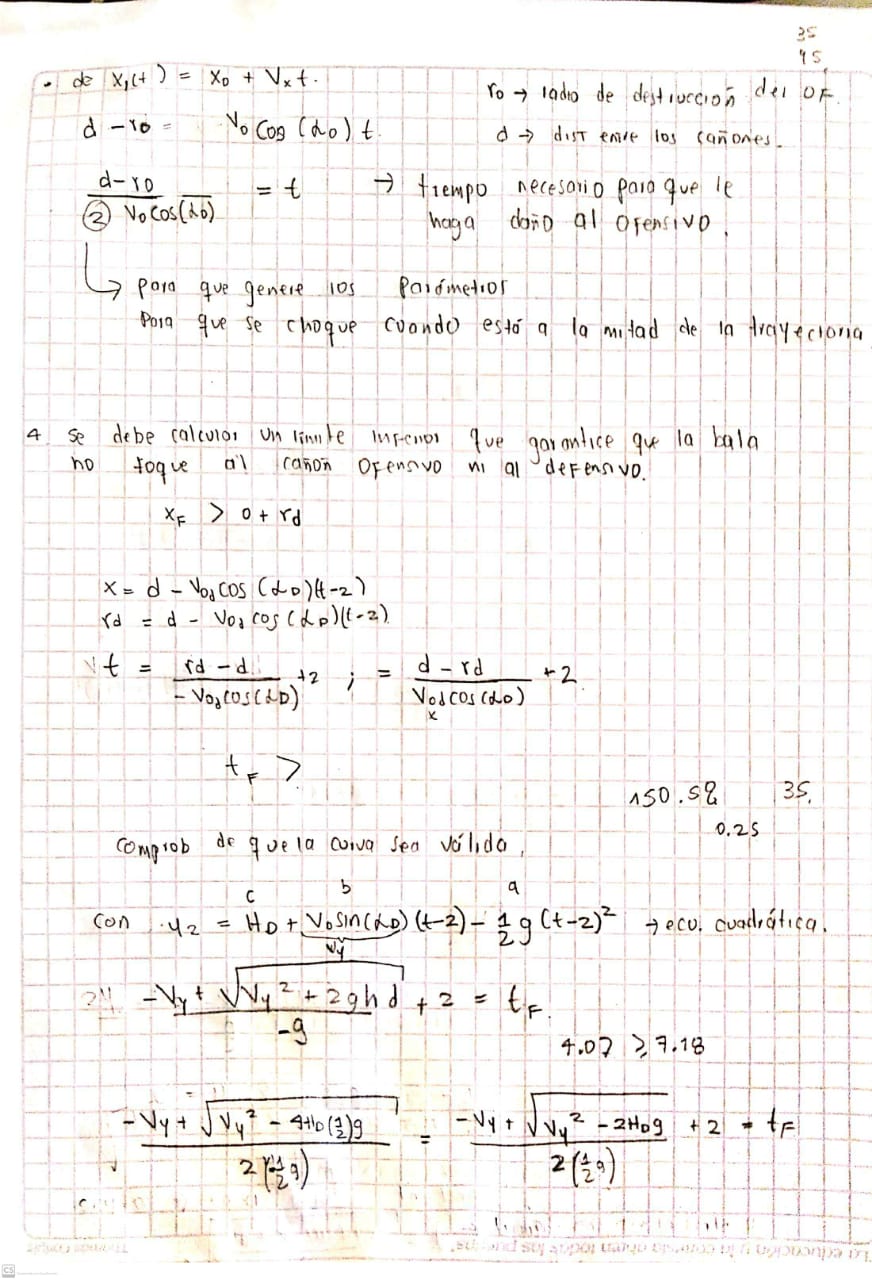




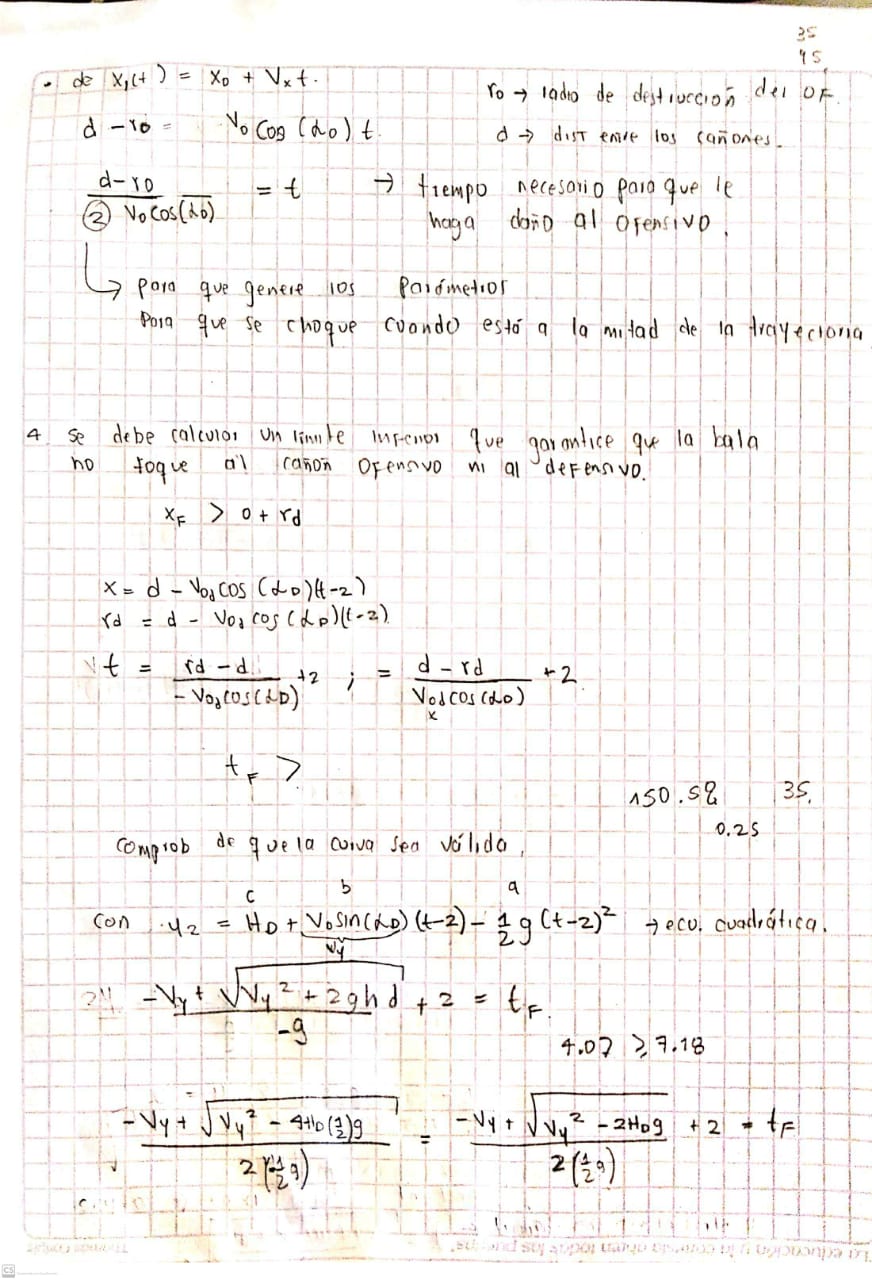
Esto añadido a la interfaz gráfica , donde el usuario pueda ingresar los parámetros pedidos. Se planea definir clases para la bala ofensiva y defensiva , esto para llevarlas a la interfaz gráfica y simular su comportamiento implementando internamente las ecuaciones necesarias para cada movimiento , teniendo en cuenta la del rango de destrucción la cual describiría un círculo y la de la trayectoria de las balas (movimiento parabólico).

Punto 3.





Punto 4.



Punto 5.

