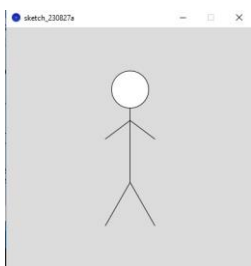


**Desarrollado por OSWALDO DURAN CHAVERRA**

**FECHA: 27/08/2023**

## **CREACION DEL STICKMAN**

```
void setup() {  
  size(400, 400); // Tamaño del lienzo  
}  
  
void draw() {  
  background(220); // Fondo gris  
  
  // Cabeza  
  ellipse(200, 100, 60, 60);  
  
  // Cuerpo  
  line(200, 130, 200, 250);  
  
  // Brazos  
  line(160, 180, 200, 150);  
  line(240, 180, 200, 150);  
  
  // Piernas  
  line(200, 250, 160, 320);  
  line(200, 250, 240, 320);  
}
```



## **MOVIMIENTO CON LAS TECLAS DE ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.**

```
float stickmanX = 200; // Posición horizontal del stickman
float stickmanY = 200; // Posición vertical del stickman

void setup() {
  size(400, 400); // Tamaño del lienzo
}

void draw() {
  background(220); // Fondo gris

  // Cabeza
  ellipse(stickmanX, stickmanY - 100, 60, 60);

  // Cuerpo
  line(stickmanX, stickmanY - 70, stickmanX, stickmanY + 50);

  // Brazos
  line(stickmanX - 40, stickmanY - 20, stickmanX, stickmanY - 50);
  line(stickmanX + 40, stickmanY - 20, stickmanX, stickmanY - 50);

  // Piernas
  line(stickmanX, stickmanY + 50, stickmanX - 40, stickmanY + 120);
  line(stickmanX, stickmanY + 50, stickmanX + 40, stickmanY + 120);
}

void keyPressed() {
  if (keyCode == LEFT) {
    stickmanX -= 10; // Mover hacia la izquierda
  } else if (keyCode == RIGHT) {
```

```
stickmanX += 10; // Mover hacia la derecha  
} else if (keyCode == UP) {  
stickmanY -= 10; // Mover hacia arriba  
} else if (keyCode == DOWN) {  
stickmanY += 10; // Mover hacia abajo  
}  
}
```