

## **Manejo de gráficos (Puntos extra)**

María Paz Puerta Acevedo

Universidad Autónoma

Programación Orientada a Objetos  
Carlos Andres Rojas

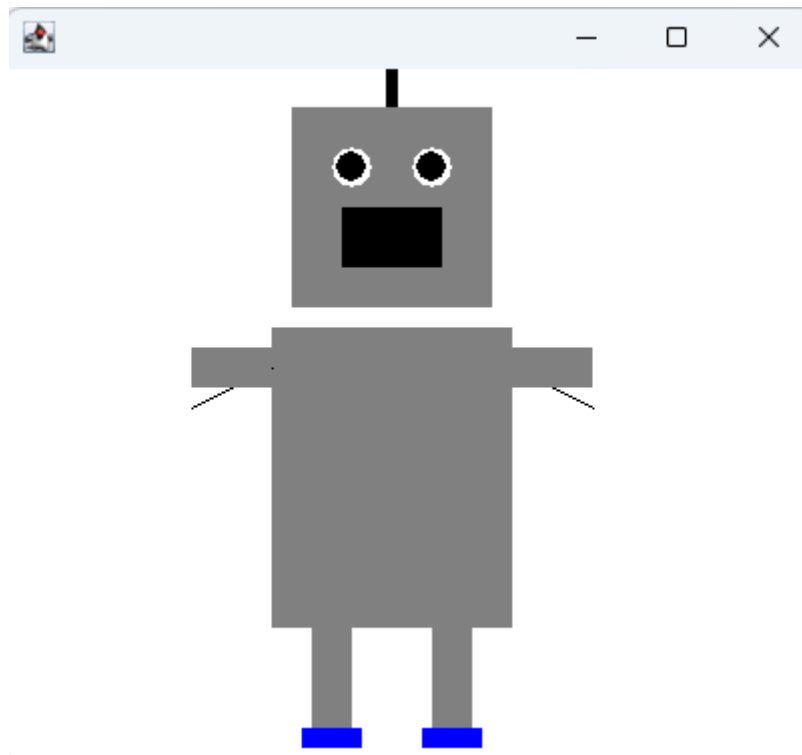
28/04/2025  
Manizales, Caldas, Colombia

### Ejercicio 1: Dibuja un Robot

Dibuja en Java un robot simple usando solo formas geométricas. Reproduce los tamaños y posiciones lo más exacto posible.

Especificaciones del Robot:

- Cabeza: Rectángulo de 100x100 píxeles en (150, 50)
- Ojos: 2 círculos de 20x20 en (170, 70) y (210, 70)
- Cuerpo: Rectángulo de 120x150 en (140, 160)
- Brazos: Líneas de (140, 180) a (100, 200) y de (260, 180) a (300, 200)
- Piernas: Rectángulos de 20x50 en (160, 310) y (220, 310)



### Ejercicio 2: Dibuja una Casa

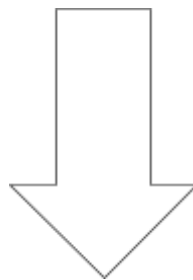
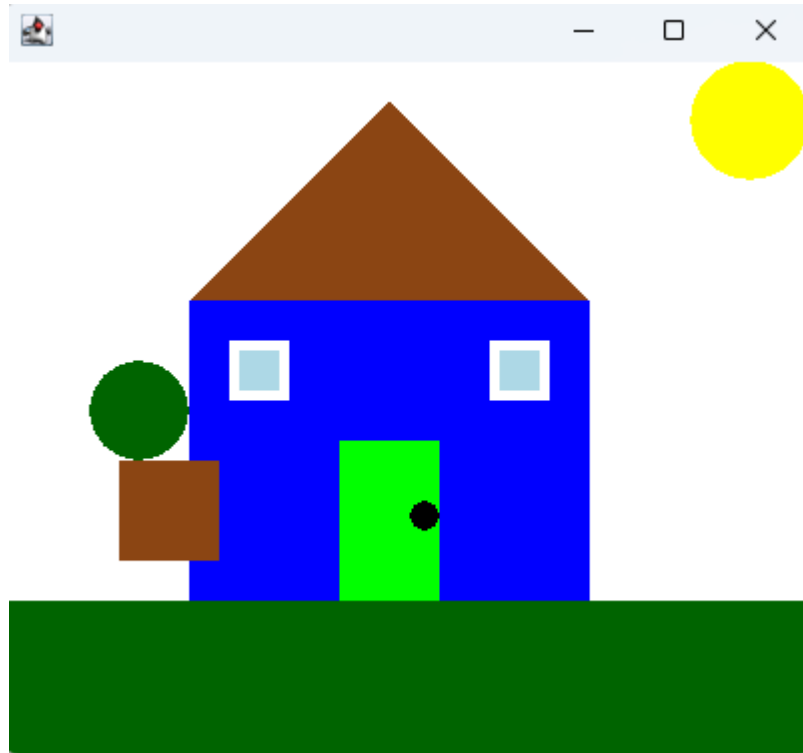
Dibuja una casa con elementos adicionales como árboles, ventanas, puertas y un sol. Usa figuras geométricas.

Especificaciones sugeridas:

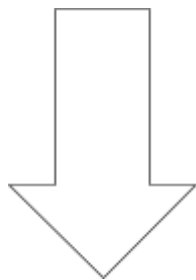
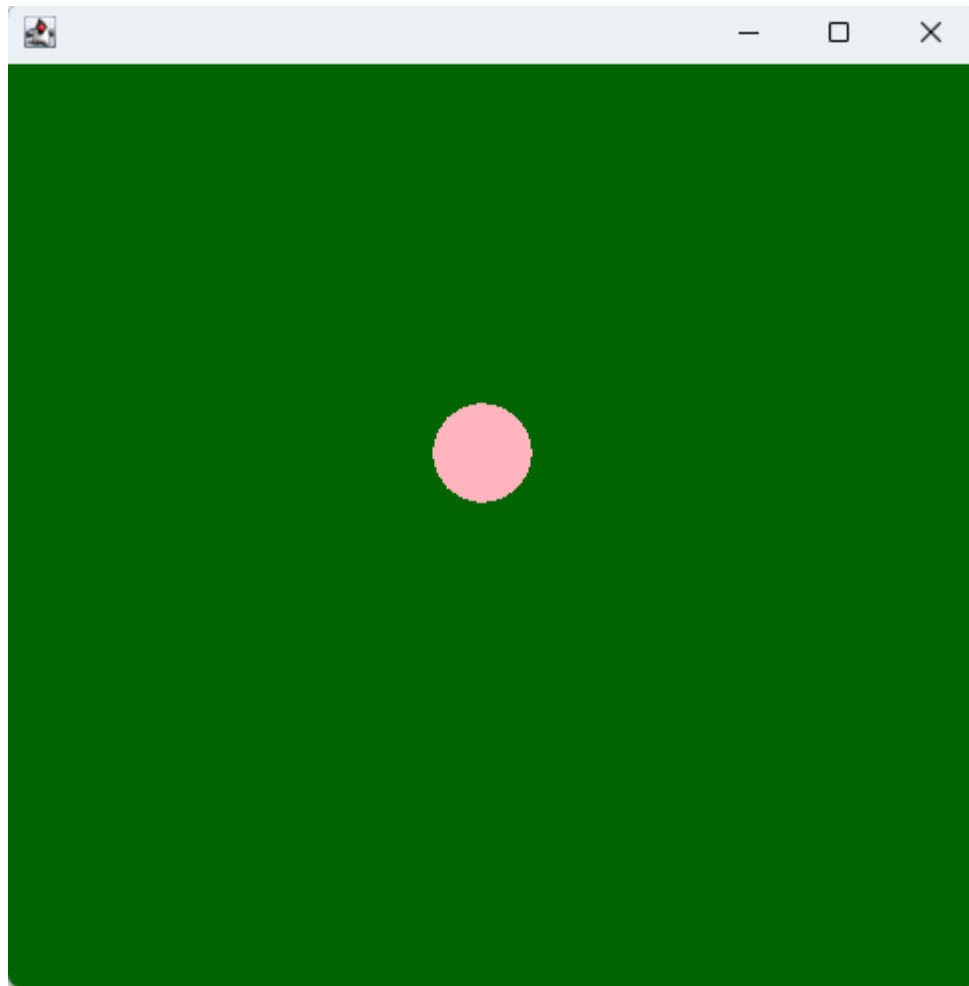
- Casa principal: Rectángulo de 200x150 en (100, 150)
- Techo: Triángulo con vértices en (100, 150), (200, 50), (300, 150)
- Puerta: Rectángulo de 50x80 en (175, 220)
- Ventanas: Dos rectángulos de 30x30 en (120, 170) y (250, 170)
- Árbol: Círculo verde (50x50) en (50, 180) y tronco rectángulo marrón en (65, 230)

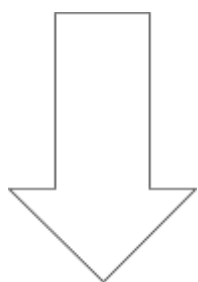
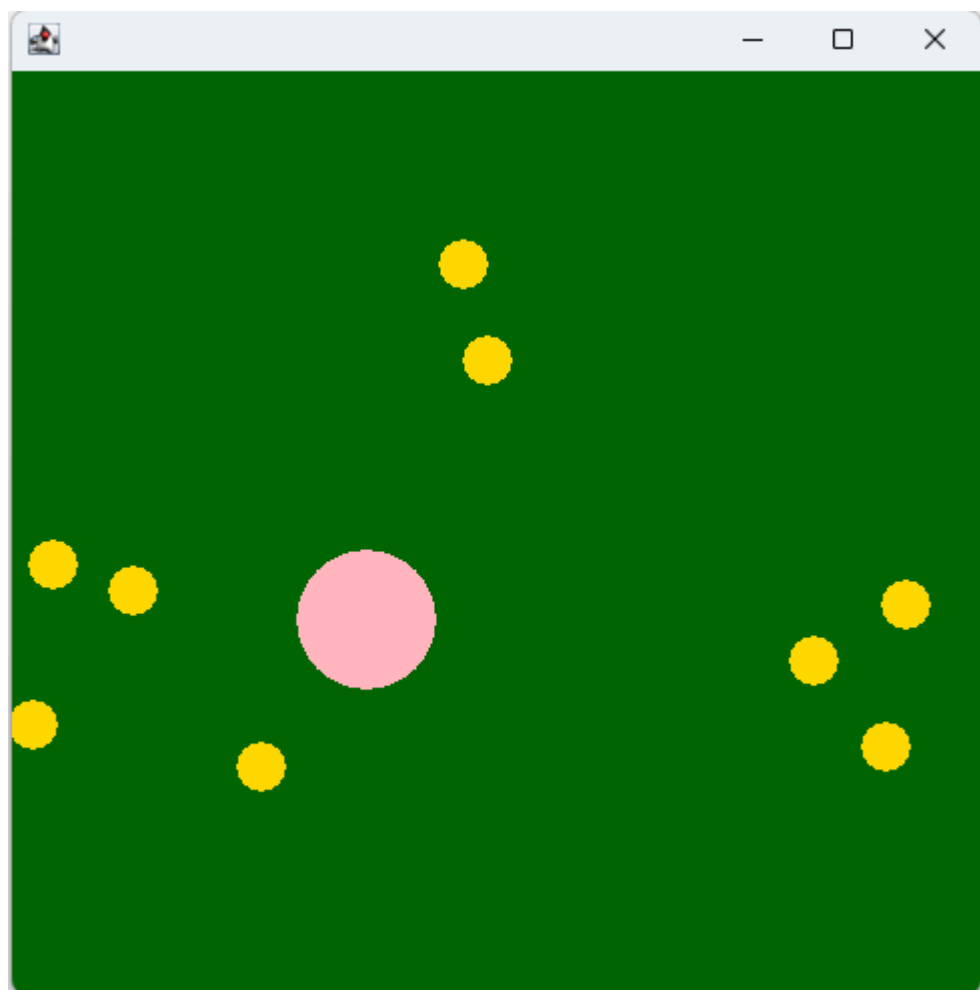
- Sol: Círculo amarillo de 60x60 en (350, 30)

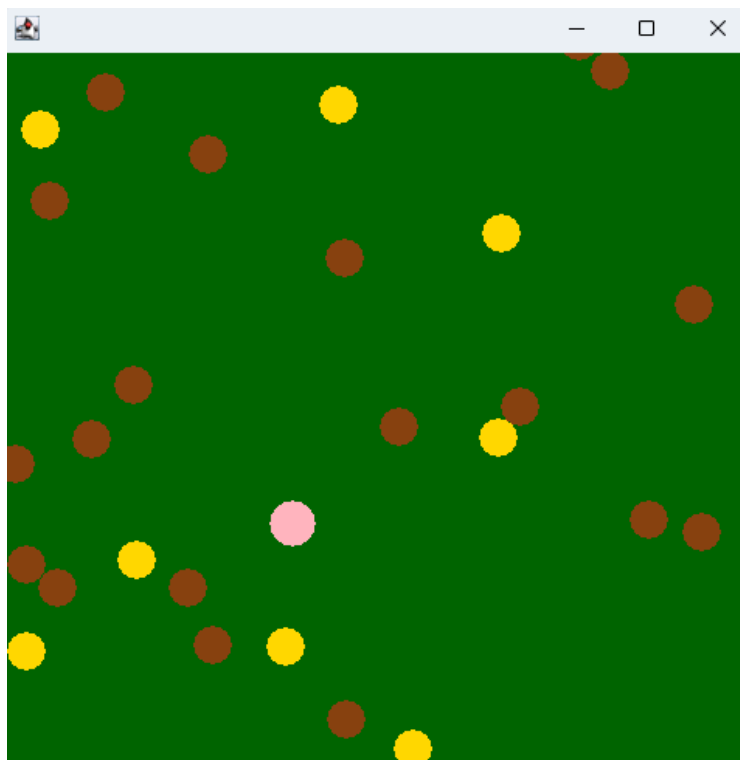
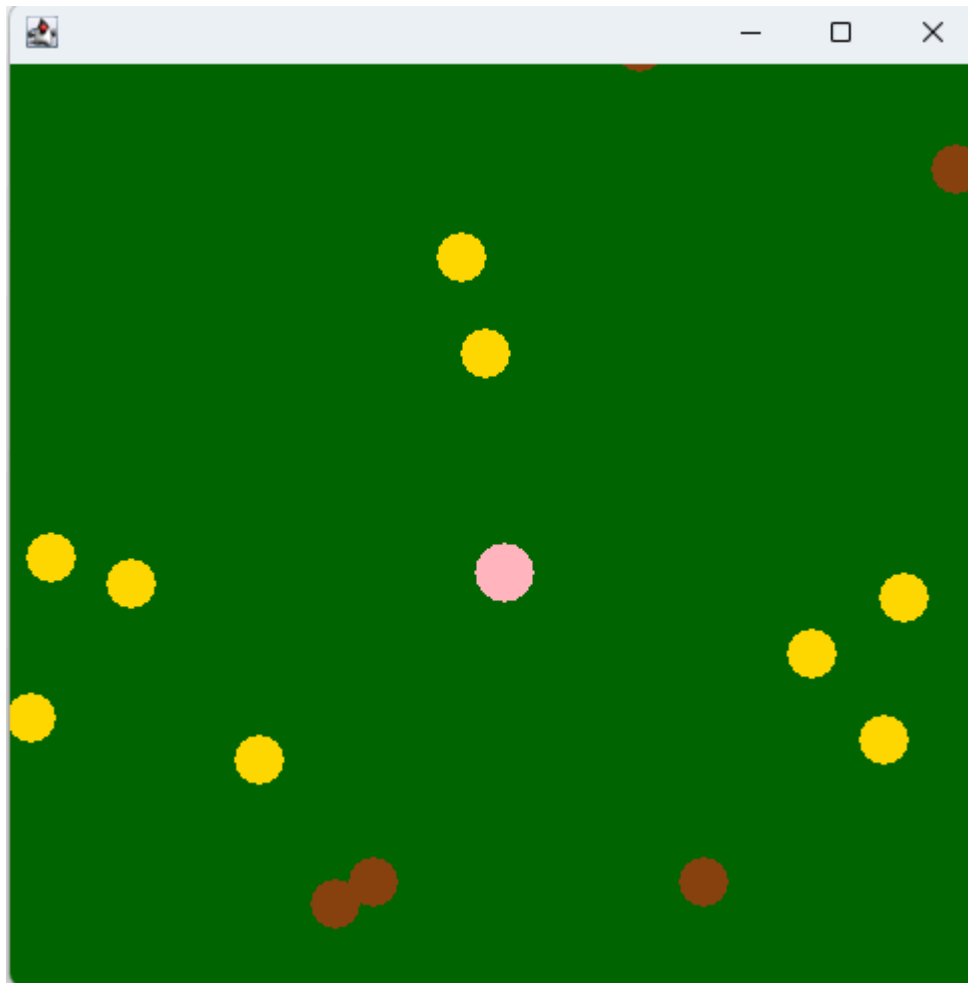
Incluye meteoritos que caen y colisionan cuando lleguen al final de la pantalla.

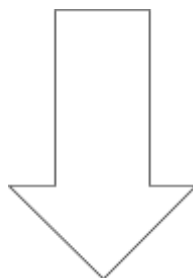
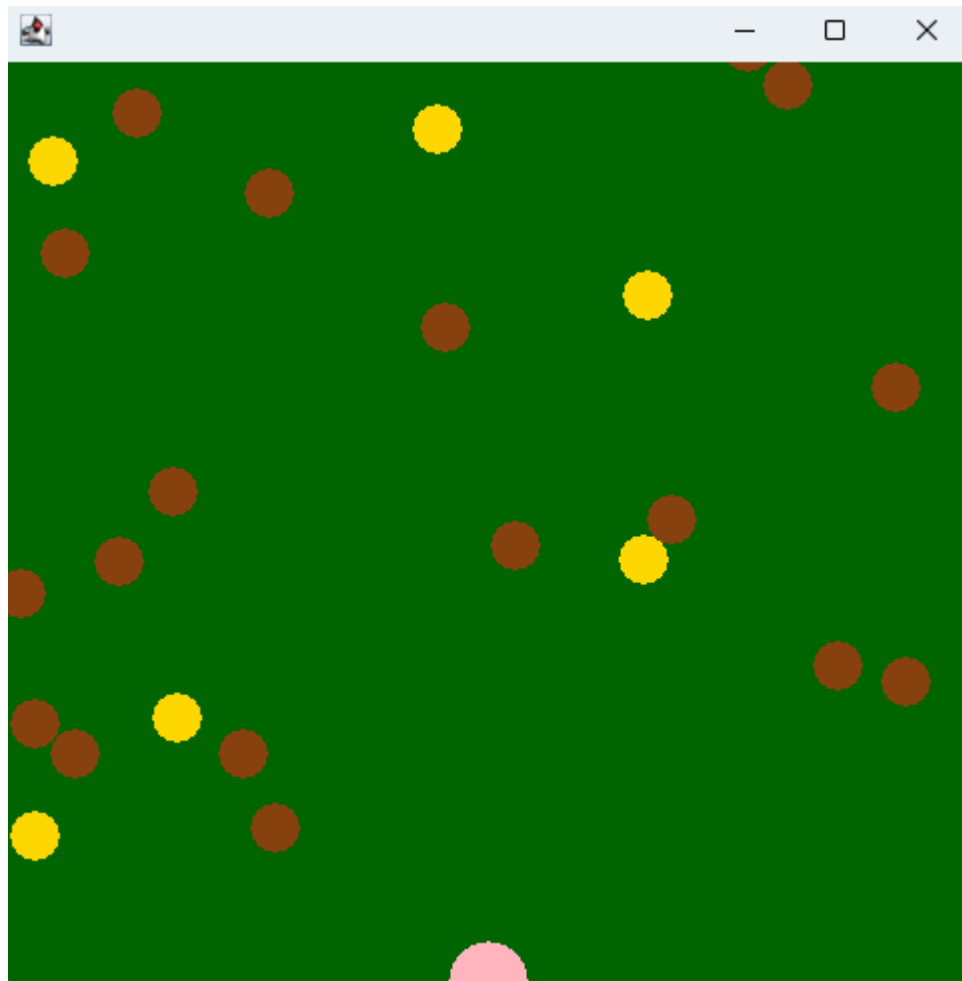


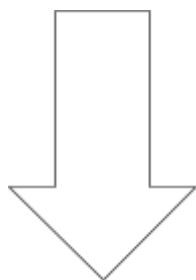
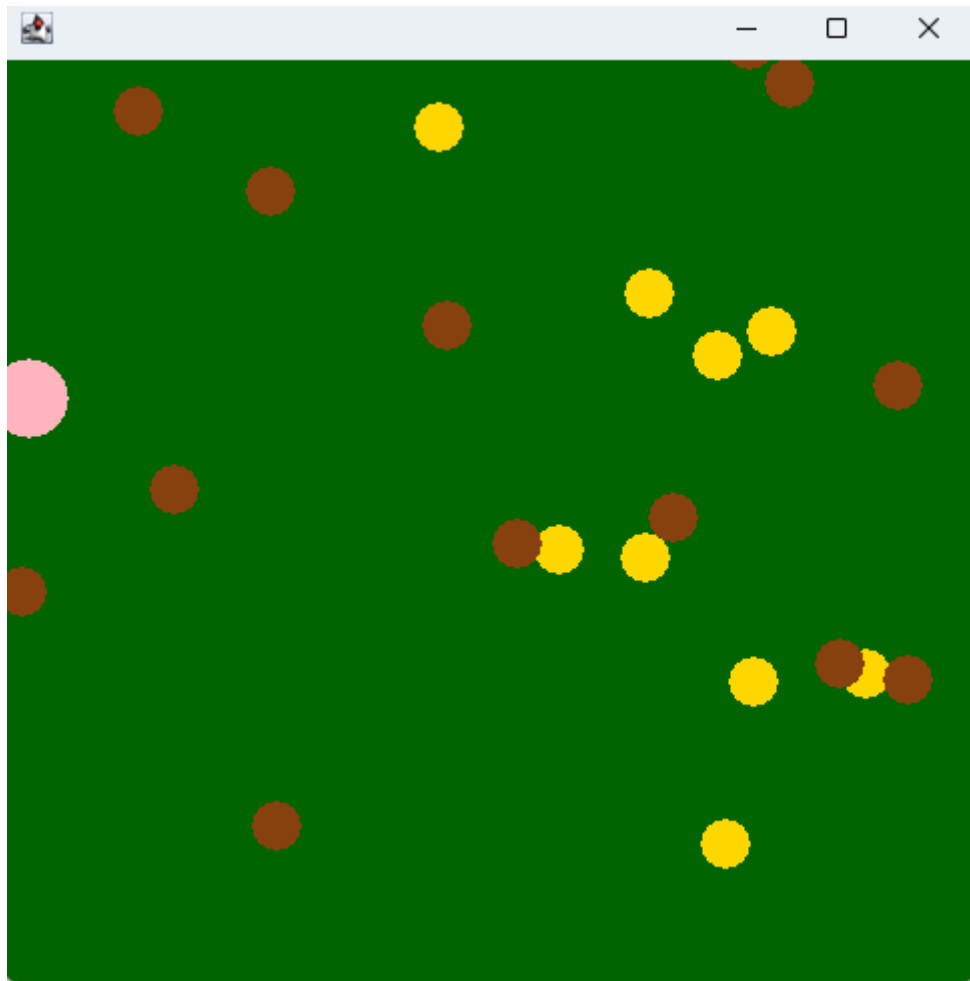
FairyGame2022



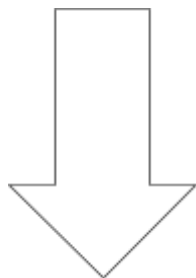
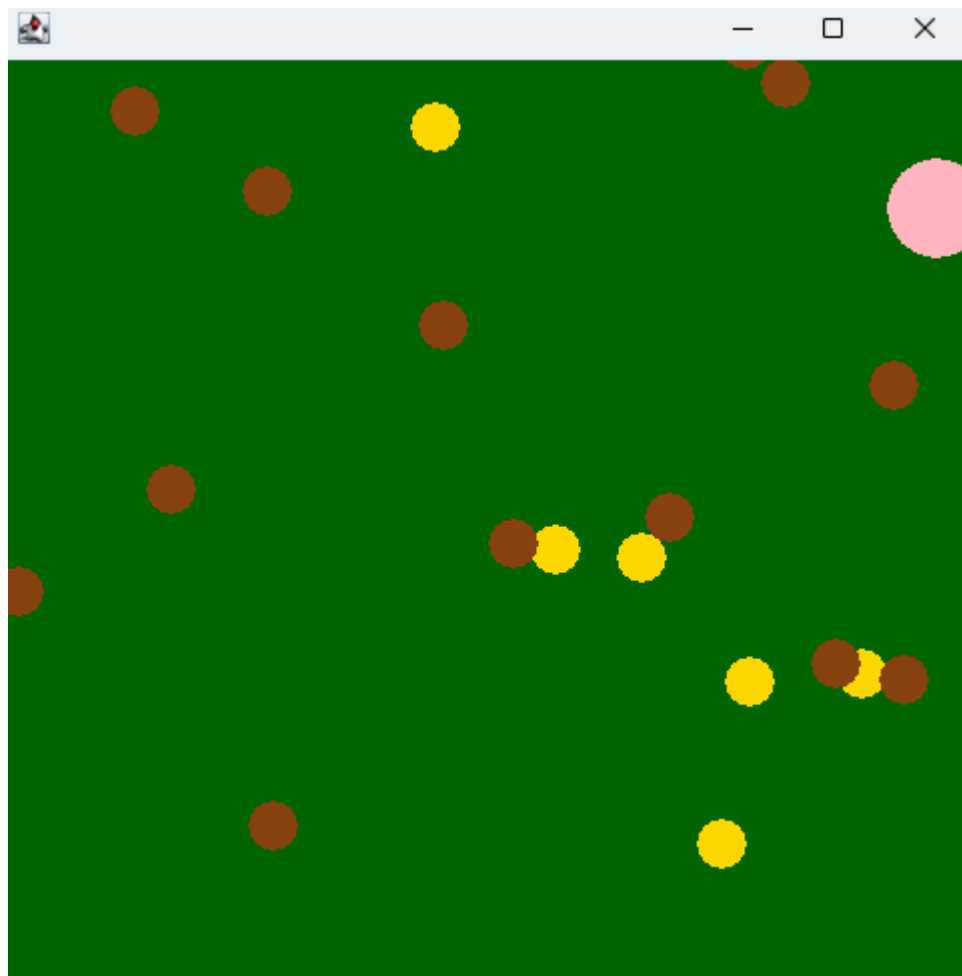


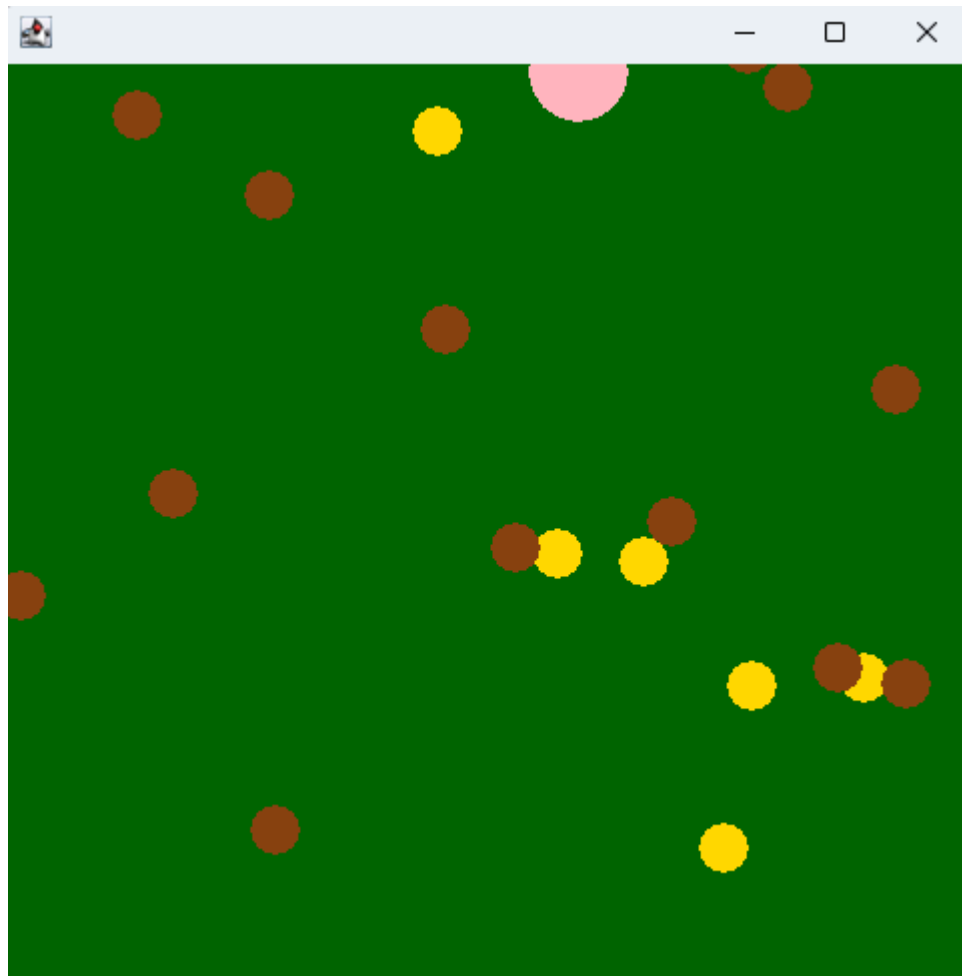












### Enlaces de GitHub

- Dibujo del Robot: <https://github.com/MariaPazPuertaa/ManejoDeGraficos2.git>
- Dibujo de la Casa: <https://github.com/MariaPazPuertaa/ManejoDeGraficos3.git>
- FairyGame2022: <https://github.com/MariaPazPuertaa/ManejoDeGraficos.git>