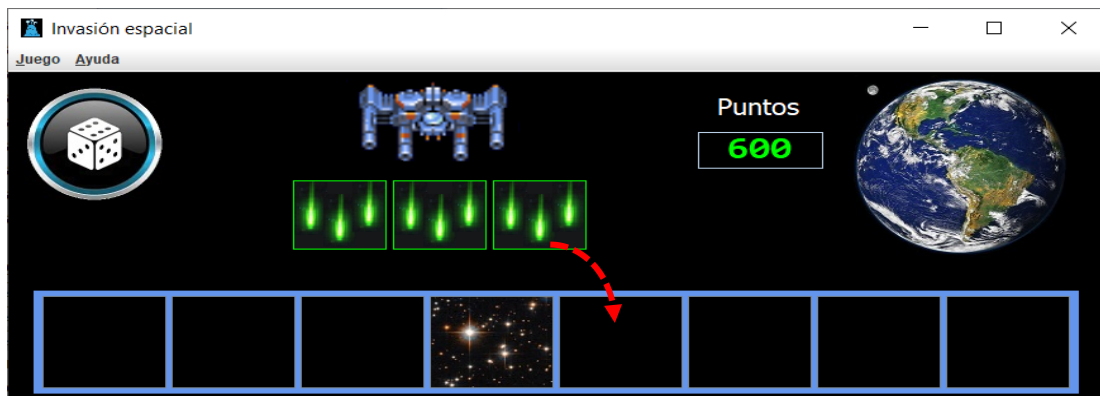


Invasión Espacial: Drag and Drop



1. Objetivo

El objetivo de esta práctica es el siguiente:

- Modificar la forma de realizar los disparos por parte del usuario: en lugar de hacer clic en la casilla a descubrir, el usuario arrastrará la casilla del disparo sobre la casilla del tablero que quiera descubrir.

2. Desarrollo de la práctica

En esta práctica llevaremos a cabo la siguiente actividad:

- Implementación del Drag and Drop en Java