EXÁMEN 3ª EVALUACIÓN DE PROGRAMACIÓN

El ejercicio consiste en lleva a cabo el siguiente juego:

- Crearás un Applet de 500 \*500.

- Dispones de 6 imágenes de globos de distintos colores.

- Dependiendo del color, cada globo vale unos puntos, el globo1 – 100p., el globo2 – 200 p., …

- Los globos van ascendiendo en línea recta a una velocidad que depende del color, a más puntos, más velocidad.

- Salen de posiciones aleatorias en el eje de las “x”, de entre 0 y 400. Y aleatorias en el eje de las “y” de entre 500 y 600 píxeles , es decir, fuera del Applet.

- El color del globo también tiene que ser aleatorio.

- Se van cargando en una lista, cuando desaparecen de pantalla, tienen que eliminarse de la lista.

- Inicialmente se cargarán 10 globos en la lista y después se cargará un globo cada segundo.

- El juego consiste en pinchar los globos. Lo harás si aciertas a hacer click en el globo. Cuando aciertes, el globo desaparecerá y en su lugar aparecerán sus puntos, que seguirán ascendiendo.

- Llevarás un contador con los puntos obtenidos. El contador aparecerá en pantalla.

- El juego dura 1 minuto. Transcurrido el minuto, el Thread se para.