****

**Ingeniería en Sistemas Computacionales**

**Centro de Ciencias Básicas**

**Departamento de Sistemas Electrónicos**

**Programación**

**3º C**

**Practica 2 Allegro**

**Alumno:**

**José Luis Espinoza Sánchez**

**Maestro:**

**JOSE DE JESUS PALOS GARCIA**

**Aguascalientes, Ags., 10 de noviembre de 2023**

**Reporte de Practica 2 Allegro.**

1. La función física se encarga de supervisar la posición actual de un personaje y garantiza que permanezca dentro de los límites del escenario, tanto en horizontal como en vertical. Si la posición del personaje se sale de estos límites, el código corrige automáticamente la posición para mantener al personaje dentro de los límites predefinidos en cuanto a anchura y altura.
2. Después se agregó una clase llamada CPacman para contener un personaje que se mueva mediante las flechas del teclado. Texto

   Descripción generada automáticamente
3. Al final, al ejecutar el código con la clase y las funciones agregadas se vería así.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente