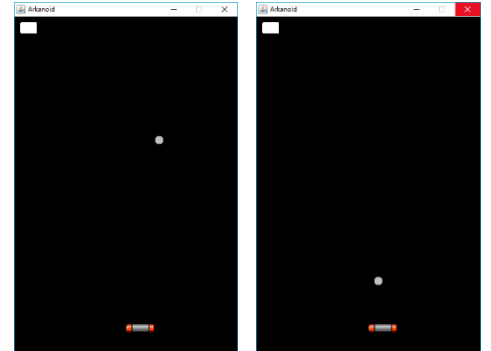


# Guión Arkanoid

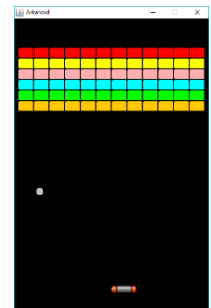
## versión 01 – Primeras imágenes y movimiento de la pelota

- Debes crear una ventana con un objeto Canvas.
- Debes crear una clase que represente objetos a mostrar sobre el objeto Canvas.
- Como subtipos de la clase anterior, debes crear tres Clases, que representarán: nave, pelota y ladrillos.
- Haz que el objeto Canvas se repinte continuamente, a través de un bucle que se ejecute 60 veces por segundo.
- Haz que una pelota se mueva sobre el objeto Canvas, libremente, en cada iteración del bucle principal del juego. Este bucle, de momento, es infinito.



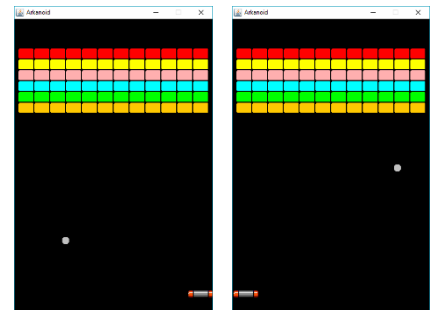
## Versión 02 – Realización de la primera fase del programa

- Realiza una primera colocación de un conjunto de ladrillos sobre el canvas, con diferentes colores y posiciones. En este punto ya debe mostrarse en pantalla tanto los ladrillos como la pelota, que no parará de moverse.
- Realiza la colocación de la nave espacial en la parte baja del objeto Canvas.



## Versión 03 – Controlando el movimiento de la nave

- Consigue que la nave espacial se mueva horizontalmente siguiendo al puntero del ratón.
- Consigue que la nave espacial también se mueva horizontalmente con las teclas de dirección del teclado.
- Consigue que la nave no pueda salir de las dimensiones del Canvas, ya sea por movimiento del ratón o por pulsaciones del teclado



## Corrección de estas tres primeras versiones