

Bye Bricks es un juego de Arcade que consiste en destruir todos los ladrillos del nivel en el menor tiempo posible utilizando una bola la cual debe ser rebotada por el jugador para no permitir que caiga al vacío. Esta idea me surgió a partir de un juego que fue y icónico en mi infancia el cual se llama *Brick Breaker* que traía la marca de celulares *BlackBerry*. Para poder desarrollarlo utilicé el programa *Processing*, y a partir de una bola con un movimiento particular a través del cual pudiera rebotar, y un arreglo de bloques dibujados y sus respectivos límites (es decir sus bordes) para que la bola supiera en qué momento rebotar, puede crear esta dinámica en la cual los bloques pueden ser destruidos al ser impactados. Este aspecto del rebote de la bola en los bordes del ladrillo fue uno de los más interesantes y demandantes de desarrollar ya que para saber en qué dirección rebota la pelota hay que saber la dirección en el eje X en el eje Y que tenía antes de rebotar.