

Escaparse  
(Breakout)!

Ahora todos ustedes son programadores!

Van a hacer un juego muy grande después de una semana de aprendizaje.

Y no tienen que hacerlo solos...

Si tienen algunas preguntas o dudas, no vacilen de preguntarnos! Estamos aquí para apoyarles.

Es un programa muy largo!

Contiene todos los conceptos del campamento.

Hazlo en partes!

# 1. Bloques (Ladrillos)



- Ciclos anidados
- Empieza con hacer una fila de 10 bloques
- Despu s 10 filas
- Para hacer los colores:

```
if (fila == 0 || fila == 1) {  
    color = Color.RED;  
}  
}
```

## 2. La Barra



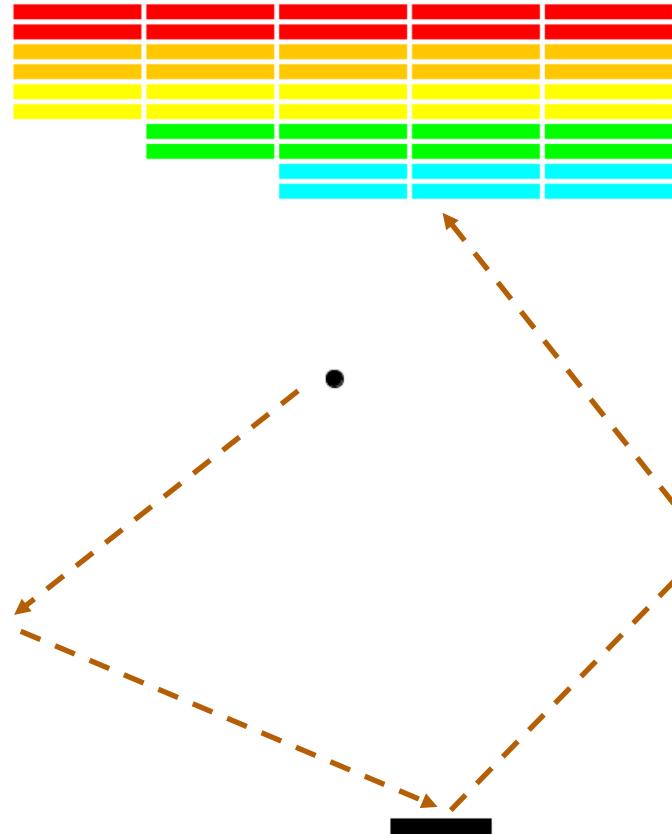
- Que es la barra?
  - SRect
- Donde creamos la barra?
  - Al principio del programa

```
public void run()
```
- Como sabemos cuando se mueve el mouse?  

```
public void mouseMovid(MouseEvent e)
```
- Entonces, como usamos la barra en los dos metodos?
  - Un atributo!

### 3. La Pelota

- Empieza con la pelota que rebota
  - Animación
  - Rebota en 3 paredes
- Cuando la pelota pegue la barra, rebota
- Cuando la pelota pegue un bloque, rebota
  - Y el bloque desaparece!

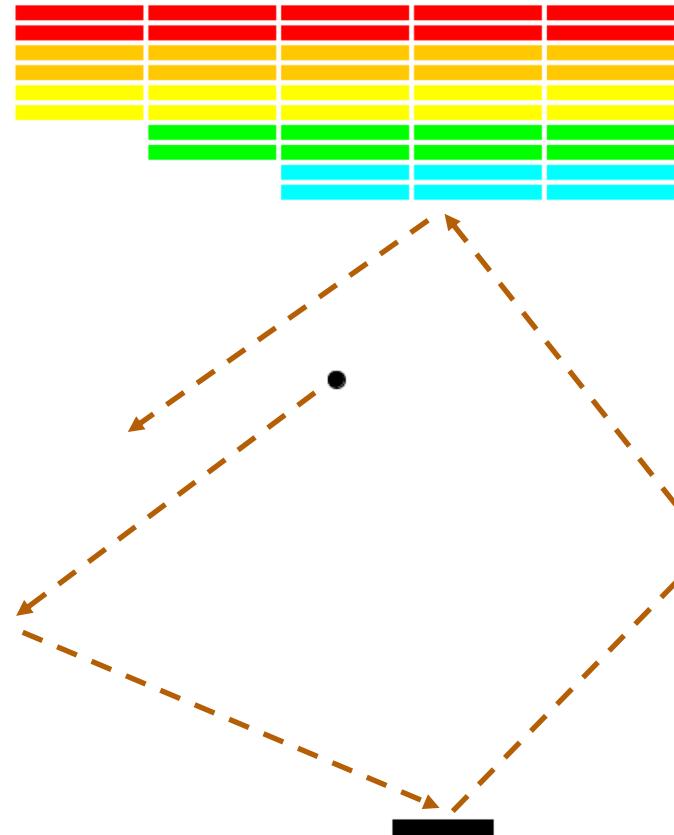


## 4. darObjetoChocando()

- Como sabemos si la pelota ha pegado a la barra or un bloque?

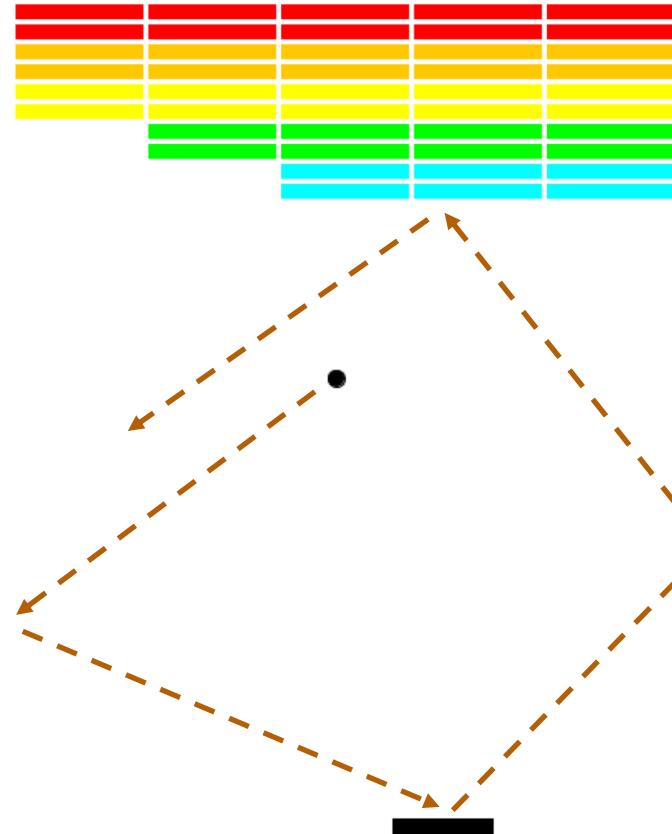
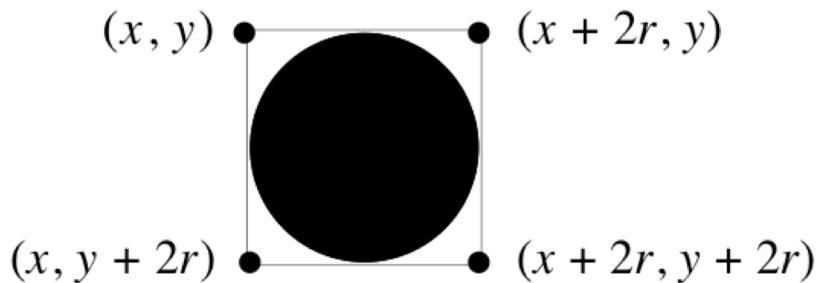
darObjetoEn(x, y)

- Como sabemos si el objeto es un bloque o la barra?
  - Si no es la barra, es un bloque



## 4. darObjetoChocando()

- Crea un metodo que se llama `darObjetoChocando()` que devuelve un objeto que se ha pegado la pelota.
  - Tienes que averiguar si hay un objeto en las 4 esquinas de la pelota



# 5. Quitar los bloques

- Como sabemos si hemos ganado?
  - Recuerda de una manera cuantos bloques se quedan

