

OBJETIVO

Al final de esta actividad se espera que el estudiante sea capaz de:

- Utilizar elementos de programación gráfica.
- Hacer uso de eventos de mouse.

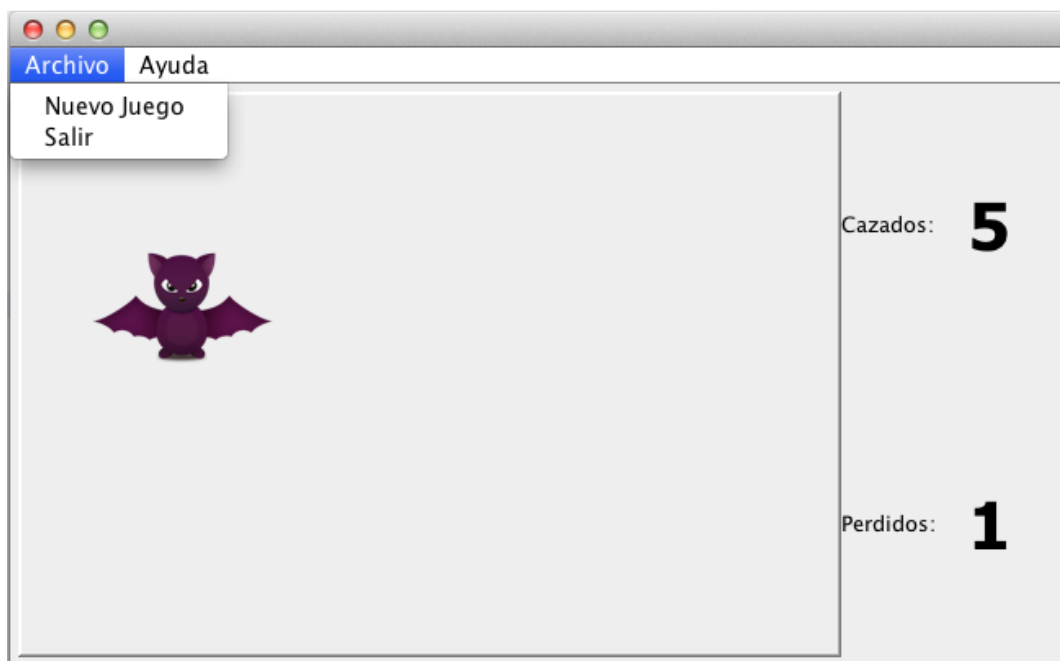
ENUNCIADO

En esta ocasión se diseñará un pequeño juego llamado “Hunt The Bat”. El juego consiste en cazar pequeños murciélagos que aparecen en la pantalla. Existen dos tipos, los cuales se identifican por su color: negro y violeta. Cada uno de ellos se debe cazar de una forma diferente, el vampiro negro se caza dando un clic sobre él y el vampiro violeta se caza arrastrando el mouse sobre él.

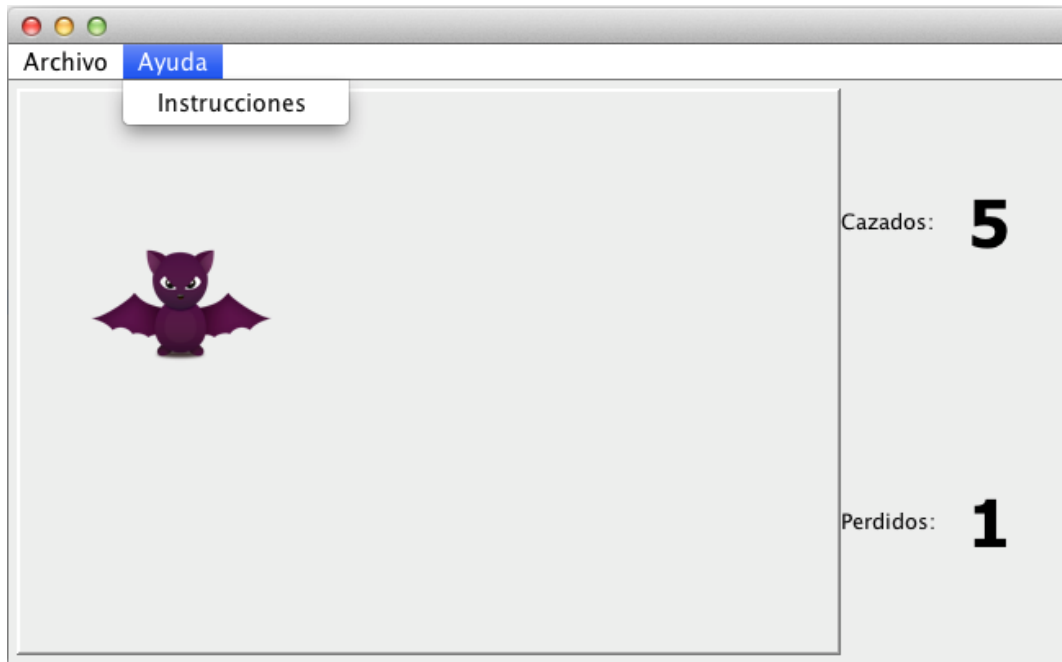
El juego debe permitir llevar la cuenta de cuántos vampiros se han cazado y cuantos se han intentado cazar de forma incorrecta, y por tanto han escapado (es decir, si se intenta cazar un murciélago negro con el arrastre de mouse o cazar un murciélago violeta con un clic, entonces será una caza de murciélago fallido).

El juego debe mostrar los murciélagos de forma aleatoria (negro o violeta) en cualquier lugar de la pantalla. Una vez se haya hecho el intento de cazarlo (correcta o erróneamente) debe aparecer un nuevo murciélago y el tablero con los puntajes se debe actualizar.

A continuación se muestra el diseño de la interfaz gráfica de usuario que usted debe implementar.



La opción de “Nuevo Juego” debe reiniciar los puntajes y hacer aparecer un nuevo murciélago.



Recuerde dejar un cuadro de diálogo para mostrar las instrucciones del juego cuando el usuario dé clic en la opción “Instrucciones”.

También se requiere que si el usuario abandona el área de cacería (el panel delimitado por el borde) y vuelve a entrar, entonces el murciélago cambie de posición. En este caso los puntajes no se alteran.

1. Realice el diagrama de clases de la aplicación.
2. Realice la implementación de la interfaz gráfica de usuario conectada con la implementación del mundo.