

# Introducción al desarrollo de aplicaciones con interfaz gráfica de usuario (GUI) con Qt Creator – Parte 2

## Diseño de una animación/simulación básica en Qt

Objetivo: Comprender e implementar los pasos básicos necesarios para desarrollar una animación/simulación gráfica sencilla de una partícula/objeto en movimiento.

### 1. Pasos:

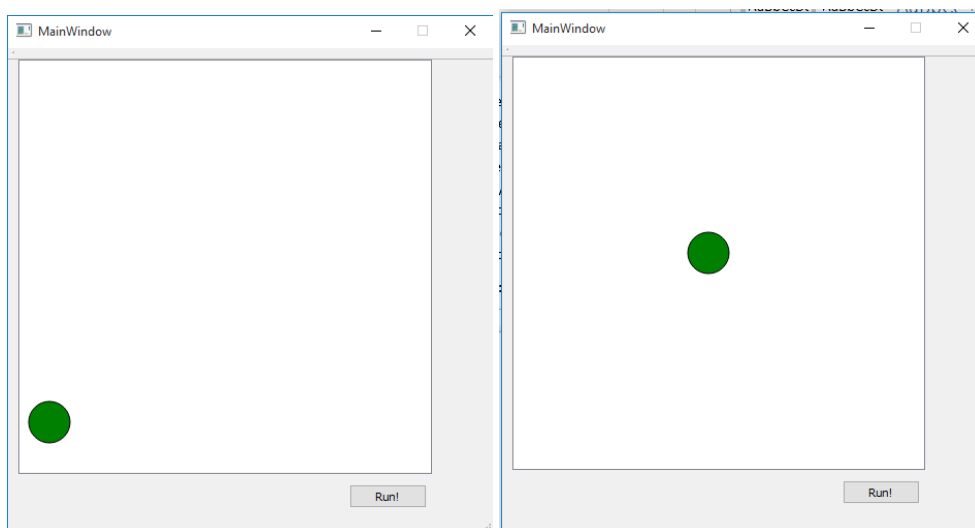
Los pasos a seguir para crear una animación/simulación básica con C++ usando la interfaz gráfica de Qt están detallados en el archivo QtGraphics2.cpp que se encuentra en el repositorio [https://github.com/jcorrealTM/Tarea5\\_20191](https://github.com/jcorrealTM/Tarea5_20191)

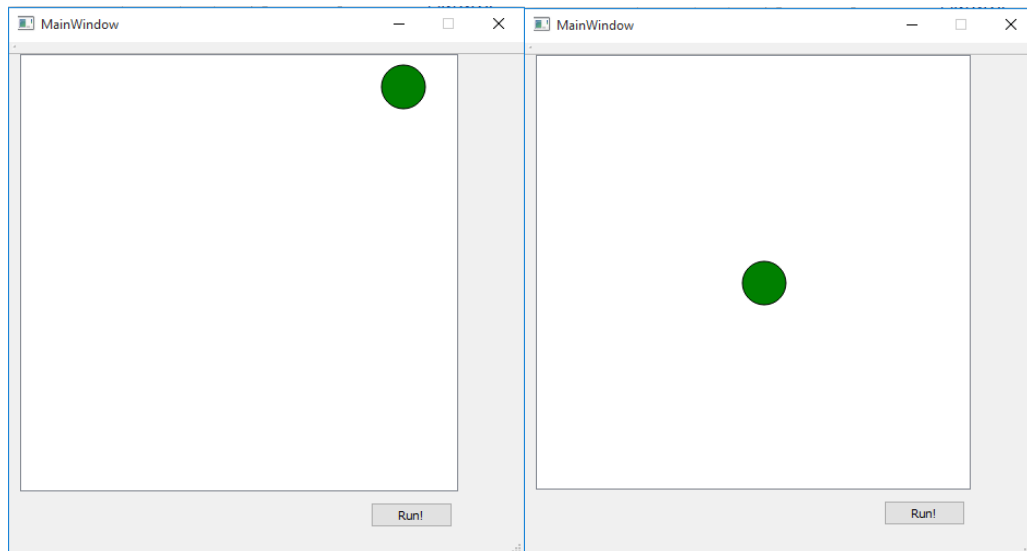
2. Los pasos básicos para crear un proyecto gráfico en Qt se pueden encontrar en la guía de la Tarea 4: [https://github.com/jcorrealTM/Tarea4\\_20191/blob/master/Tarea4\\_parte\\_1.pdf](https://github.com/jcorrealTM/Tarea4_20191/blob/master/Tarea4_parte_1.pdf)

### 3. Entregable:

Debe seguir los pasos enunciados en los enlaces compartidos en los numerales anteriores para implementar una animación/simulación sencilla de una figura/partícula/objeto circular en movimiento. La interfaz debe contar con un botón que al ser presionado da inicio a la animación/simulación, acto seguido se debe observar la figura/partícula/objeto circular moviéndose con un movimiento uniforme rectilíneo en la escena. La figura/partícula/objeto circular debe rebotar al chocar con los bordes de la escena y continuar su movimiento sin perder energía (es decir, manteniendo constante su velocidad).

### Ejemplo:





En dos repositorios de GitHub se deben entregar por separado los proyectos (todos los archivos generados por Qt en la carpeta del proyecto) de la Tarea 4 y la Tarea 5. El plazo máximo de envío del enlace es el día 31 de Mayo a las 11:59pm.

Nota: Proyectos que no funcionan tienen calificación sobre 2.5