**Principal.**

-CANCHA

+cancha.mover();

+cancha.repaint();

+Thread.sleep()

**PELOTA.**

**CANCHA.**

**RAQUETA.**

-CANCHA

-INT X

- INT Y

-RED

-REDONDA

-COLOR

-INT X

-INT Y

-INT XA

-INT YA

-CANCHA

-CUADRADA

-PELOTA

-RAQUETA

+ MOVER PELOTA()

+GAME OVER()

+PINTAR PELOTA()

+NUEVO RECTANGULO()

+GRAFICO2()

+ moverRaqueta()

+ pintarRaqueta()

+ obtenerLimites()

+mover()

+pintarPelota()

+pintarRaqueta()

+moverPelota()

+moverRaqueta()

+ Game Over()

+paint()