int vx=5, vy=3;

int pos\_x, pos\_y;

int radio=15;

int alto=90;//Alto de la pala

int ancho=10;//ancho de la pala

int avance=2;//Avance de la pala

int pala\_pos\_y=height/2;

int delta=5;

boolean perdiste=false;

public void setup() {

size(360, 360);

background(0);

pos\_x=width/2;

pos\_y=height/2;

// fill(255);

// rect(pos\_x, height/2, radio, radio);

}

public void draw() {

//delay(100);

// if ((pos\_x>=(width-radio)) || (pos\_x-radio<=0)){

// vx=(-1)\*vx;

// }

//Rebote en pared derecha

if (pos\_x>=(width-radio)) {

vx=(-1)\*vx;

}

//Rebote arriba o abajo

if ((pos\_y>=(height-radio)) || (pos\_y-radio<=0)) {

vy=(-1)\*vy;

}

//Si toca pared izquierda perdiste

if (pos\_x-radio<=0) {

perdiste=true;

}

//Si toca pala rebota

if (pos\_x-radio<=(10+ancho)) {

if ((pos\_y>=pala\_pos\_y-delta) && (pos\_y<=pala\_pos\_y+alto+delta)) {

vx=(-1)\*vx;

}

}

background(0);

if (perdiste) {

fill(255);

text("Pediste!!!!!!!!", width/2, height/2);

text("Para jugar de nuevo pulsa S", width/2, height/2+40);

} else {

pos\_x=pos\_x+vx;

pos\_y=pos\_y+vy;

}

if ((perdiste) && (keyPressed)) {

if (key == 's' || key == 'S') {

perdiste=false;

key=0;

vx=5;

vy=3;

pos\_x=width/2;

pos\_y=height/2;

}

}

fill(255);

ellipse(pos\_x, pos\_y, radio\*2, radio\*2);

// stroke(255);

// line(0, pala\_pos\_y-delta, width, pala\_pos\_y-delta);

// line(0, pala\_pos\_y+alto+delta, width, pala\_pos\_y+alto+delta);

// fill(0);

// ellipse(pos\_x, pos\_y, 2, 2);

//Pala

if (keyPressed) {

if (keyCode == UP) {

pala\_pos\_y-=avance;

}

else if (keyCode == DOWN) {

pala\_pos\_y+=avance;

}

//keyCode=0;

}

fill(255, 0, 0);

rect(10, pala\_pos\_y, ancho, alto);

//rect(pos\_x, height/2, radio, radio);

//println(pos\_x);

//println(pos\_y);

}