

Ejercicio. Boing

En el ZIP adjunto se ha desarrollado una clase **Boing.class** y otras, que permiten que varios objetos reboten dentro de un campo (de momento sólo se puede lanzar un **Cuadrado** y un **Rectángulo**). En el ZIP verás el código fuente de estas clases. Se entrega junto a un programa **LanzaBoing** que crea un ejemplo de cómo lanzar y utilizar esta clase.

- Estudia detenidamente como está desarrollado todo el código.
- Crea un nuevo objeto **Triángulo**.
- Modifica LanzaBoing.java para que:
 - Lance ese nuevo objeto Triángulo.
 - Agrandar el campo a 100x40.
- Se quiere ver el número de colisiones que ha sufrido el Triángulo. Para ello se desea insertar un literal "**Colisiones:** " seguido de este número justo debajo del campo. Modifica lo necesario de las clases Boing y LanzaBoing para que esto sea posible.

Para poder compilar todas estas clases de manera fácil, situate en el directorio donde está la clase LanaBoing.java y ejecuta el compilador así:

```
javac *.java boing/*.java boing/objs/*.java
```