

Guía de Trabajos Prácticos V

1. Cree un Midlet que muestre en un canvas una pelota que rebote entre los límites de la pantalla.
2. Cree un Midlet que permita seleccionar desde un menú una figura, luego permita ingresar parámetros para posicionarla y darle dimensiones, y por último permita seleccionar uno o más efectos (si se aplica más de uno, los mismos se tienen que aplicarse en forma simultanea)

Los efectos pueden ser

- a) multicolor: la figura comenzará a variar el color
- b) sorpresa: la figura comenzará a crecer desde su vértice superior izquierdo hasta llegar a su tamaño máximo
- c) terremoto: la figura temblará

Y las figuras a elegir pueden ser

- d) Rectángulo (X0, Y0, ancho, alto)
- e) Círculo (X0, Y0, radio)
- f) Cuadrado (X0, Y0, arista)
- g) Triángulo isósceles (X0, Y0, base, altura)

3. Cree un juego llamado Harry el Sucio que permita mover a Harry por la pantalla y existan dos moscas que lo persigan, si una de las moscas lo alcanza, termina el juego. Las moscas comienzan en esquinas opuestas y Harry en el centro.