

**Instrucciones:**

- Fecha de publicación: 19 de Noviembre de 2017.
- Fecha de entrega: 28 de Noviembre de 2017 a las 23:59.
- Medio de entrega: <https://e-aulas.urosario.edu.co> (no se reciben tareas por correo electrónico u otros medios).
- Formato de entrega: un solo archivo comprimido (.zip, .rar., .tar) cuyo nombre debe tener el formato: NOMBRE\_APELLIDO\_tarea5.xxx. Por cada punto debe haber un archivo comprimido cuyo nombre tenga el formato NOMBRE\_APELLIDO\_tarea4\_puntoX.xxx.
- La tarea debe realizarse **individualmente**.

**Enunciado:**

1. Escriba una clase que grafique un pac-man.
  - a) El pac-man debe aparecer en el extremo izquierdo de la pantalla.
  - b) Su aplicación debe tener un botón **Iniciar**. Al dar click en este botón el pac-man debe moverse a lo largo de la ventana hasta el extremo derecho de la misma, donde debe detenerse.
  - c) Su aplicación debe tener otro botón **Reset** que lleve al pac-man de regreso al extremo izquierdo de la pantalla.
2. Modifique la clase **EstrellasV2** de la siguiente manera.
  - a) Agregue un **JSlider** que permita cambiar el tamaño de la estrella que se va a dibujar. Es decir, si muevo el **JSlider** de izquierda a derecha el tamaño de la estrella que creo a continuación debe crecer. Para esto cree un método que permita saber el tamaño seleccionado (**getTamanoSeleccionado()**) que retorne el tamaño apropiado según el valor del **JSlider**. Defina los tamaños mínimo, máximo e inicial como constantes (**public static int ...**). Agregue un **JLabel** antes del **JSlider** con valor “Pequeña” y otro **JLabel** después del **JSlider** con valor “Grande”.
  - b) Al dar click fuera de una estrella existente, la aplicación debe agregar una nueva estrella en ese punto, tal como el la clase original. En cambio, al dar click en una estrella existente, la aplicación debe seleccionarla y debe permitir que el usuario la arrastre a lo largo de la pantalla.
  - c) Su aplicación debe incluir un botón que permita llenar y vaciar la estrella seleccionada, si alguna ha sido seleccionada previamente.