



Processing 2

PBL – Animación de objetos – Pong. Parte I

Juan Ramón Pérez Pérez

jrpp@uniovi.es

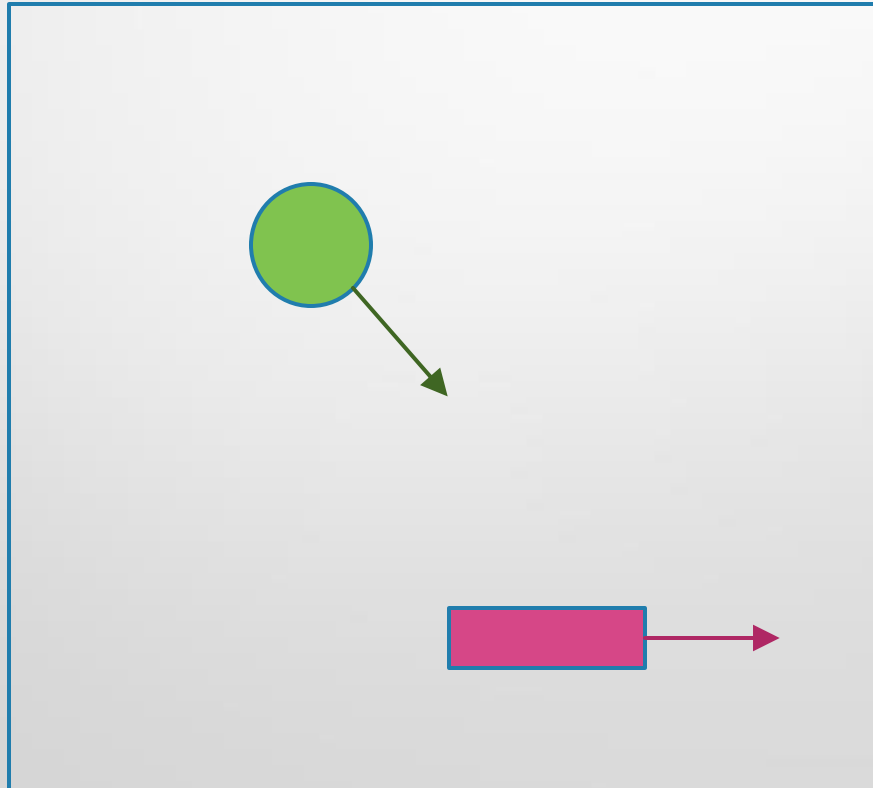
o. Crear las clases Pala y Pelota



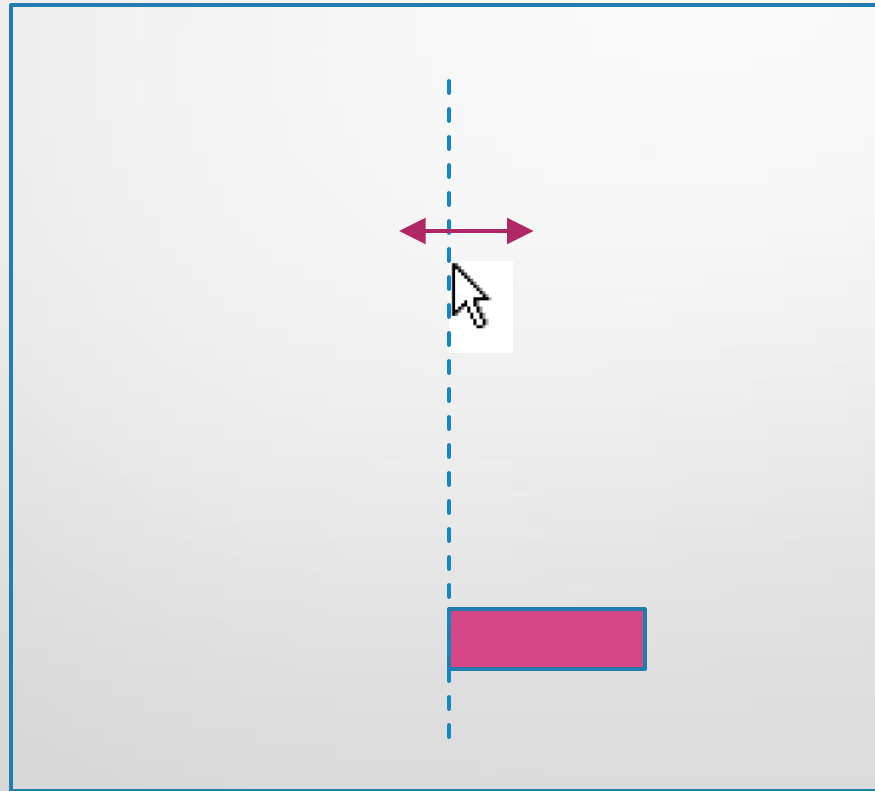
- Métodos:
- mover – modelo,
 - cambia x , y en función de velocidad
 - Controla rebotes, etc
- mostrar – vista, dibuja el objeto en función de x , y

1. Juntar las clases pelota y pala en un proyecto

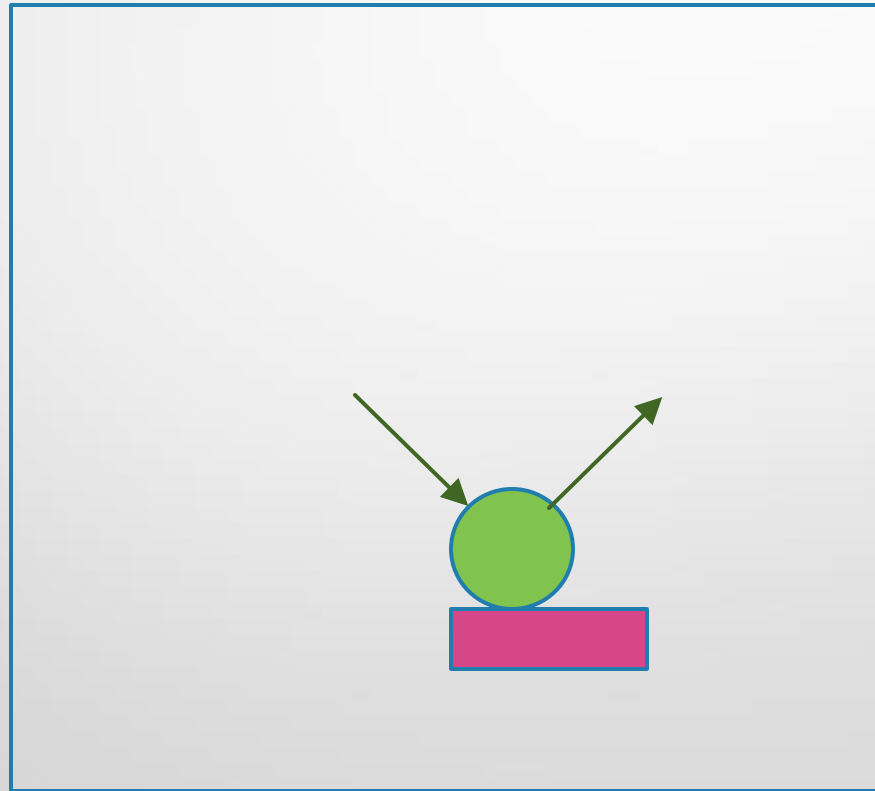
- Crear el sketch principal pong (setup(), draw()) e incorporar las clases



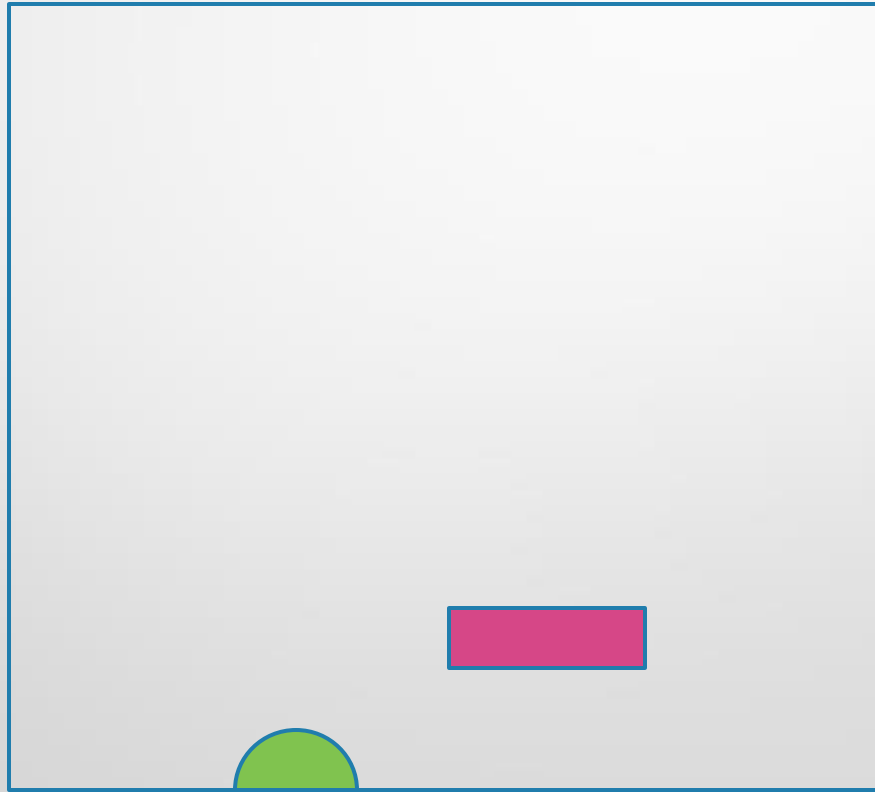
2. Hacer que la pala se mueva con el
ratón



3. Hacer que la pelota rebote con la pala



4. La pelota se pierde por el borde inferior de la pantalla



5. Cada 5 golpes con la pala, la velocidad crece un 50%

