

## Trabajo Práctico 3. Elementos Visuales.

1) Recree la siguiente imagen utilizando las clases visuales de flash.



Algunos assets gráficos son proveídos. Dentro del marco se debe reproducir un video (también proveído), para esto investigue la clase `flash.net.NetStream` y el método `attachStream()` de la clase visual `Video`.

2) Identifique en las siguientes pantallas del juego Sonic The Hedgehog los distintos elementos visuales y describa qué clases visuales de flash utilizaria para implementarlos y la estructura del dom que utilizaria (contenedores, childs).

