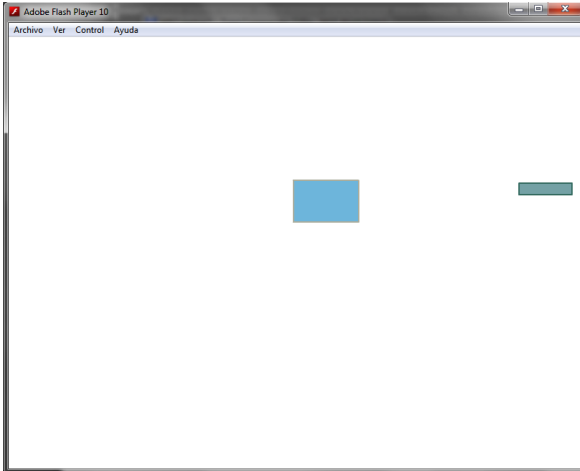


Trabajo Práctico 2. Programación Orientada a Eventos.

1) Se le provee de un proyecto AS3 con la siguiente funcionalidad implementada:

Se dibujan dos rectángulos de tamaño y posición aleatoria.

Al hacer click en un rectángulo, este se puede arrastrar por la pantalla.



Mediante eventos logre que los rectángulos se tornen de color rojo al tocarse, y vuelvan a su estado original al dejar de tocarse.

Para esto tiene a su disposición dos métodos:

```
makeRed(square:Sprite):void
```

Que recibe como parámetro el cuadrado que se quiere colorear de rojo.

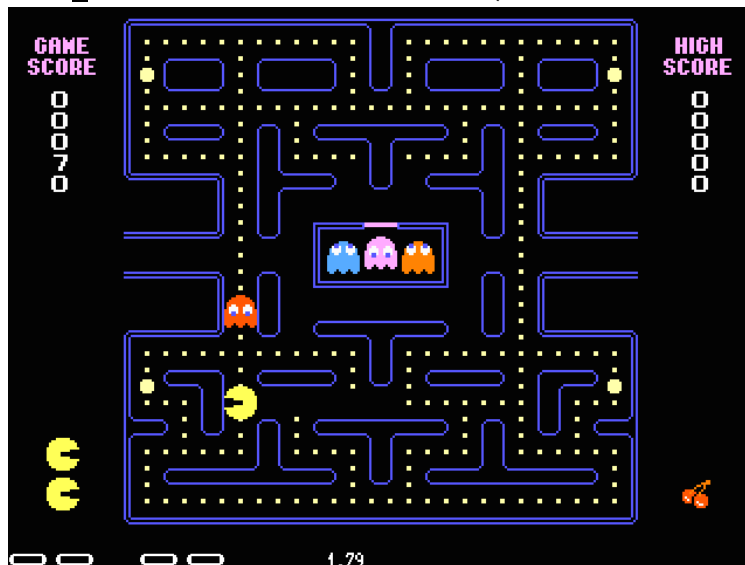
```
undoRed(square:Sprite):void
```

Que recibe como parámetro el cuadrado que se quiere volver al color original.

Para referenciar a los cuadrados existen dos variables miembro llamadas `square1` y `square2`.

Para detectar la colision de los rectangulos investigue el método `hitTestObject()`.

2) Identifique en la siguiente imagen objetos que puedan actuar como Dispatchers, Objetos que puedan actuar como Suscribers y Eventos que estos puedan escuchar. (Recuerde que un mismo objeto puede actuar como Dispatcher o Suscriber en distintas situaciones).



3) La firma del método `addEventListener()` es la siguiente:

```
addEventListener(type:String,  
    listener:Function,  
    useCapture:Boolean = false,  
    priority:int = 0,  
    useWeakReference:Boolean = false):void
```

Investigue cual es la function de los parámetros `priority` y `useWeakReference`.