

Interfaces de usuario e interacción. Tres Arroyos 2024 - TUDAI

Prof.: Ing. Hernandez Gauna, Jorge G. Prof: A.P. Nelson Garrido Ayudante alumno: Arana, Facundo

Entregable 1:

- El canvas debe ser exactamente de **640px de ancho por 480px de alto** y debe estar centrado en la página.
- Dibujar figuras de diferente tamaño en posiciones al azar del canvas utilizando **clases y objetos**. Las figuras deben ser círculos, rectángulos, cuadrados. Deben existir la misma cantidad de cada figura, los cuadrados deben tener colores complementarios a los círculos.
- Implementar funcionalidad para verificar si un punto se encuentra dentro de una figura al hacer click sobre ella. Usar la posición del mouse como punto a verificar. Si el punto se encuentra dentro de la figura se debe desplegar un alert o un mensaje visible en el html.
- Implementar la funcionalidad necesaria para mover las figuras dentro del canvas:
 - Mover una figura seleccionada utilizando el mouse (arrastrar) **REQUERIDO**
 - Mover una figura seleccionada utilizando el teclado. **OPCIONAL SUMA BONUS**

Forma de entrega:

Subir un archivo **ZIP** que contenga todo lo necesario para poder ejecutar el programa, **solo los necesarios**, el archivo debe tener como nombre **{apellido}_{número de entregable}** por ej. **garrido_1.zip**

Fecha de entrega límite disponible en Moodle junto al enunciado.