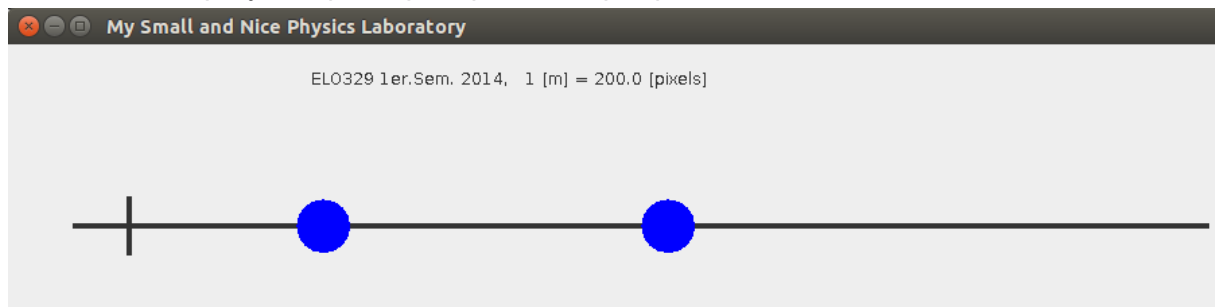


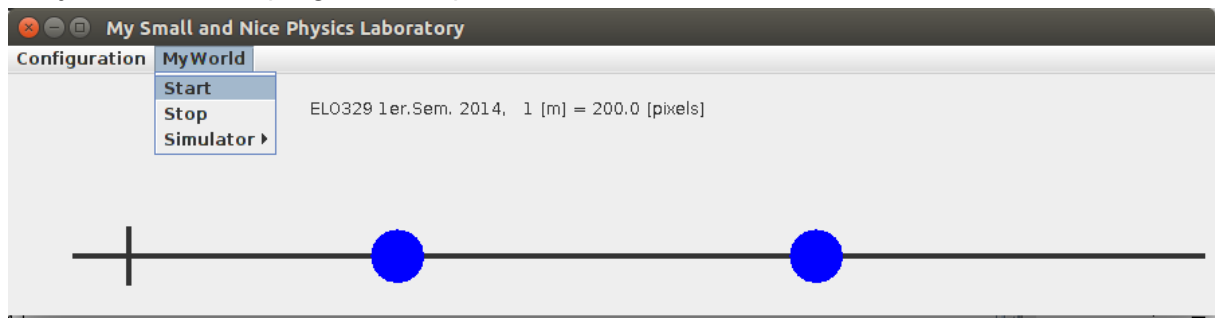
Tarea 2: Simulación Gráfica de Bolas, Puntos fijos, y Resortes como Objetos de Software

Implementación de etapas:

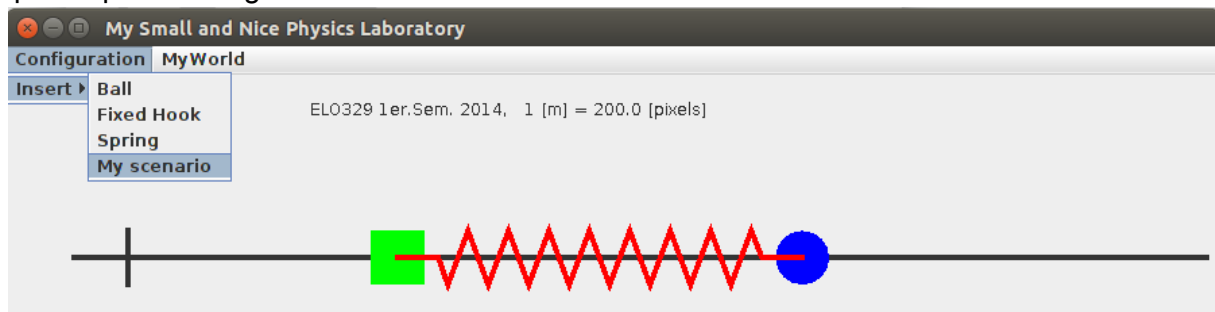
En la etapa 1, se adaptaron algunas funciones de los archivos otorgados como punto de partida por el profesor para hacerlos calzar con lo que ya se tenía de la tarea 1. Se acondiciona el proyecto para que aparezcan por pantalla las 2 bolas.



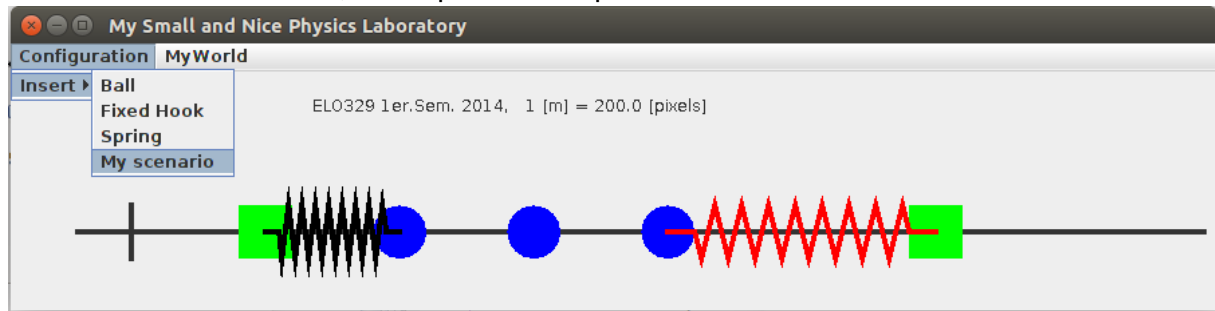
En la etapa 2, se implementaron las clases para generar los menús que aparecen en el dibujo. Además, se programa la opción insert-scenario del menú.



En la etapa 3, se incorporan las clases Spring y FixedHook. Se programan los métodos necesarios para realizar los enganches correspondientes, entre un resorte y los elementos que se pueden enganchar a éste.



En la etapa 4 se implementa en el menú los listeners necesarios para que al seleccionar la inserción de un elemento, éste aparezca en pantalla.



En el bonus se crea una clase Block, que representa una bola con coeficiente de roce distinto de 0. Además, se añade la clase Rubber, que representa una goma elástica. Se genera también una interfaz llamada Elastic, que contiene declaraciones tanto para Rubber como para Spring.

Complicaciones:

- Una de las complicaciones fue entender la implementación que dispuso el profe a modo de punto de partida.
- Otra de las complicaciones