

TRABAJO PRACTICO N1

Programacion de Videojuegos 1

Apellido y Nombre: Quispe Tamara Melisa

LU:679

URL del repositorio: <https://github.com/tamaraunj/TrabajoPractico1PVJ>

Fase de Análisis

Historias de Usuario del Proyecto

Historia de Usuario HU01: Movimiento del jugador

- Como jugador quiero que la raqueta se pueda mover hacia la izquierda o derecha con las teclas del teclado para que pueda interceptar la pelota

Historia HU02: Movimiento del enemigo

- Como jugador quiero que el enemigo se mueva automáticamente solo cuando yo mueva la raqueta para poder tener tiempo de preparación

Historia HU03: Rebote de la pelota

- Como jugador quiero que la pelota rebote en la raqueta y los bordes de la pantalla para seguir jugando de forma dinámica.

Historia HU04: Reinicio del juego

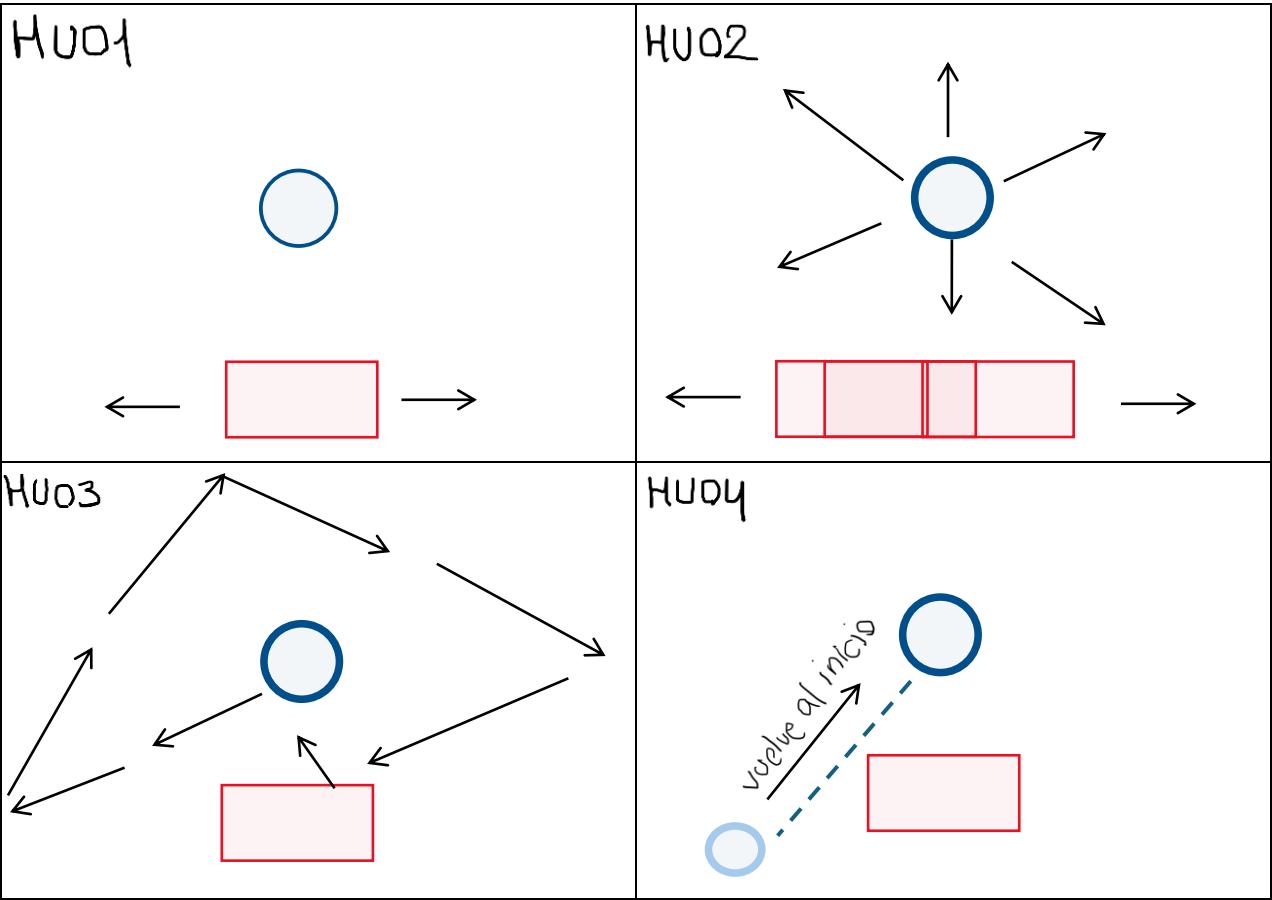
- Como jugador quiero que el juego se reinicie si la pelota pasa la raqueta para tener muchos intentos y continuar la partida automáticamente

EPS

Historia	Entrada	Proceso	Salida
01	Teclas derecha e izquierda	Detectar entrada del teclado para mover la raqueta	Nueva posición de la raqueta
02	Posición de la pelota, movimiento de la raqueta	Mover la pelota	Movimiento automático
03	Colisiones con la raqueta y bordes	Detectar colisión. Se invierte la dirección de la pelota	Rebote de pelota

04	Pelota pasa a la paleta	Reiniciar posiciones de la pelota	Estado Inicial del juego
----	-------------------------	-----------------------------------	--------------------------

Bocetos visuales del juego



 Pelota/Enemigo

 Jugador/Raqueta

Fase de Diseño

• Fase de codificación

Lista de Tareas HU01

Objetivo central: Permitir que el jugador controle la raqueta para que pueda interactuar con la pelota

Lista de Tareas:

- Crear las clases Raqueta y Pelota con sus respectivos atributos y operaciones
- Dibujar la raqueta y la pelota
- Detectar las **teclas** de izquierda y de derecha
- Hacer que la raqueta se mueva según una dirección

Criterios de Aceptación

- El jugador solamente se puede mover hacia la izquierda con la flecha o con "A"
- El jugador solamente se puede mover hacia la derecha con la flecha o con "D"
- La raqueta no se sale de los límites de la pantalla
- La pelota y la raqueta se dibuja en un fondo negro

Lista de Tareas HU02

Objetivo Central: Evitar que el enemigo se active automaticamente permitido que el jugador tenga el control sobre cuando empezar el juego

Lista de Tareas

- Declarar una variable booleana para controlar si la pelota está en movimiento o no
- Hacer que el enemigo no se mueva al iniciar el juego
- Si se presiona una tecla para mover la raqueta se activa la pelota
- Hay que asegurar que después que se reinicie el juego, el enemigo vuelva a estar inactivo

Criterios de aceptación

- Al iniciar el juego la pelota permanece quieta

- La pelota se activa y empieza a moverse solo cuando el jugador mueve la raqueta por primera vez
- Si el jugador pierde, la pelota vuelve a su posición inicial y vuelve a estar inactiva hasta que vuelva a moverse la raqueta
- La activación de la pelota es únicamente por interacción del jugador

Lista de Tareas HU03:

Objetivo central: Hacer que la pelota rebote correctamente

Lista de Tareas:

- Detectar colisiones con los bordes
- Invertir dirección al rebotar
- Detectar colisión de la pelota con la raqueta

Criterios de Aceptación

- La pelota rebota en los bordes izquierdo, derecho y superior de la pantalla
- La pelota rebota en la parte superior de la raqueta
- La dirección cambia al choca con cualquier superficie

Lista de Tareas HU04:

Objetivo Central: Permitir reintentos al perder el juego sin necesidad de reiniciar el programa

Lista de tareas:

- Detectar si la posición de la pelota en Y es mayor al de la raqueta en Y
- Mostrar un mensaje de Game Over en la consola
- Reiniciar la posición y dirección de la pelota
- Crear una variable booleana para saber si la pelota está activa o no
- Reposicionar la pelota sobre la raqueta si está inactiva

• Documentación del código

Proyecto	Pelota	Raqueta	▼
----------	--------	---------	---

```

1 private Pelota pelota;
2 private Raqueta raqueta;
3 boolean izquierda, derecha;
4 boolean pelotaActiva = false;
5
6
7 public void setup(){
8     size(600,300);
9     pelota= new Pelota(width/2, height-70, 40, 2);
10    raqueta= new Raqueta(width/2, height-30, 60, 15);
11 }
12
13 public void draw(){
14     background(0);
15     if(pelotaActiva){
16         pelota.moverPelota();
17     } else{
18         pelota.setPosX(width/2);
19         pelota.setPosY(height-70);
20     }
21
22
23     int direccionRaqueta = 0;
24     if(izquierda){
25         direccionRaqueta=-1;
26     }
27
28     if(derecha){
29         direccionRaqueta=1;
30     }
31     raqueta.moverRaqueta(direccionRaqueta);
32
33     if (pelota.colisionarConRaqueta(raqueta)){
34         pelota.setDireccionY(pelota.getDireccionY() * -1);
35     }
36
37     if (pelota.getPosY() > raqueta.getPosY()){
38         println("GAME OVER");
39         pelota.reiniciar();
40         pelotaActiva=false;
41     }
42     pelota.dibujarPelota();
43     raqueta.dibujarRaqueta();
44
45 }
46
47 public void keyPressed(){
48     if (keyCode==LEFT || key=='A'){
49         izquierda=true;
50         if (!pelotaActiva) {
51             pelotaActiva = true;
52             pelota.setDireccionX(1);
53             pelota.setDireccionY(-1);
54         }
55     }
56
57     if (keyCode==RIGHT | key=='D') {
58         derecha=true;
59         if (!pelotaActiva) {
60             pelotaActiva = true;
61             pelota.setDireccionX(1);
62             pelota.setDireccionY(-1);
63         }
64     }
65 }
66
67 public void keyReleased() {
68     if (keyCode==LEFT || key=='A'){
69         izquierda=false;
70     }
71     if (keyCode==RIGHT | key=='D') {
72         derecha=false;
73     }
74 }

```

Proyecto	Pelota	Raqueta	▼
----------	--------	---------	---

```

1 class Pelota{
2     private float posX, posY;
3     private float direccionX, direccionY;
4     private float diametro;
5     private float velocidad;
6
7     //Constructor por defecto
8     public Pelota(){
9     }
10
11    public Pelota(float posX, float posY, float diametro, float velocidad){
12        this.posX=posX;
13        this.posY=posY;
14        this.diametro= diametro;
15        this.velocidad=velocidad;
16        this.direccionX=1;
17        this.direccionY=1;
18    }
19
20    public void dibujarPelota(){
21        fill(#1250C9);
22        ellipse(posX, posY, diametro, diametro);
23    }
24    public void moverPelota(){
25        posX+=direccionX*velocidad;
26        posY+=direccionY*velocidad;
27
28        if(posX>=width-diametro/2 || posX<=diametro/2){
29            direccionX*=-1;
30        }
31        if(posY>=height-diametro/2 || posY<=diametro/2){
32            direccionY*=-1;
33        }
34    }
35    public boolean colisionarConRaqueta(Raqueta raqueta) {
36        return posY + diametro/2 >= raqueta.getPosY() &&
37            posX >= raqueta.getPosX() &&
38            posX <= raqueta.getPosX() + raqueta.getAncho();
39    }
40    public void reiniciar() {
41        direccionX = 0;
42        direccionY = 0;
43    }
44    // Getters y Setters
45    public float getPosX() {
46        return posX;
47    }
48    public float getPosY() {
49        return posY;
50    }
51    public float getDireccionX() {
52        return direccionX;
53    }
54    public float getDireccionY() {
55        return direccionY;
56    }
57    public float getDiametro() {
58        return diametro;
59    }
60    public float getVelocidad() {
61        return velocidad;
62    }
63
64    public void setPosX(float posX) {
65        this.posX = posX;
66    }
67    public void setPosY(float posY) {
68        this.posY = posY;
69    }
70    public void setDireccionX(float direccionX) {
71        this.direccionX = direccionX;
72    }
73    public void setDireccionY(float direccionY) {
74        this.direccionY = direccionY;
75    }
76    public void setDiametro(float diametro) {
77        this.diametro = diametro;
78    }
79    public void setVelocidad(float velocidad) {
80        this.velocidad = velocidad;
81    }
82 }

```

Proyecto	Pelota	Raqueta	
1	class Raqueta{		
2	private float posX, posY;		
3	private float ancho, alto;		
4	private float velocidad;		
5			
6	//Constructor por defecto		
7	public Raqueta(){		
8	}		
9	public Raqueta(float posX, float posY, float ancho, float alto){		
10	this.posX=posX;		
11	this.posY=posY;		
12	this.ancho=ancho;		
13	this.alto=alto;		
14	this.velocidad=4;		
15	}		
16			
17	public void dibujarRaqueta(){		
18	fill(#FC1717);		
19	rect(this.posX,this.posY,this.ancho,this.alto);		
20	}		
21			
22	public void moverRaqueta(int direccion){		
23	this.posX+=direccion * velocidad;		
24	if (this.posX<0){		
25	this.posX=0;		
26	}		
27	if(this.posX > width - this.ancho){		
28	this.posX = width - this.ancho;		
29	}		
30			
31	}		
32			
33	public float getPosX() {		
34	return posX;		
35	}		
36	public float getPosY() {		
37	return posY;		
38	}		
39	public float getAncho() {		
40	return ancho;		
41	}		
42	public float getAlto() {		
43	return alto;		
44	}		
45	public float getVelocidad() {		
46	return velocidad;		
47	}		
48	public void setPosX(float posX) {		
49	this.posX = posX;		
50	}		
51			
52	public void setPosY(float posY) {		
53	this.posY = posY;		
54	}		
55	public void setAncho(float ancho) {		
56	this.ancho = ancho;		
57	}		
58	public void setAlto(float alto) {		
59	this.alto = alto;		
60	}		
61	public void setVelocidad(float velocidad) {		
62	this.velocidad = velocidad;		
63	}		

Comandos de GIT

Crear el repositorio

```
MINGW64/c:/Users/melis/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1

melis@tamara MINGW64 ~
$ cd "C:\Users\melis\OneDrive\Documents\Facu\TVJ\1\PVJ\MiProyecto"

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto
$ mkdir ProyectoTP1

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto
$ cd ProyectoTP1

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/Users/melis/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1/.git/

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git status
On branch main

No commits yet

Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
    Proyecto/

nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git add .

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git status
On branch main

No commits yet

Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
    new file:   Proyecto/Proyecto.pde
```

Hacer el primer commit

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git commit -m "Inicio del proyecto"
[main (root-commit) 2ed3c1c] Inicio del proyecto
 1 file changed, 1 insertion(+)
 create mode 100644 Proyecto/Proyecto.pde

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git status
On branch main

nothing to commit, working tree clean
```

Subir el repositorio a GitHub

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git remote add origin https://github.com/tamaraunj/TrabajoPractico1PVJ.git

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git branch -M main

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git push -u origin main
Enumerating objects: 4, done.
Counting objects: 100% (4/4), done.
Writing objects: 100% (4/4), 266 bytes | 266.00 KiB/s, done.
Total 4 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/tamaraunj/TrabajoPractico1PVJ.git
 * [new branch]      main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```


Subir las modificaciones y hacer commit

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git status
On branch main
Your branch is up to date with 'origin/main'.

Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git restore <file>..." to discard changes in working directory)
    modified:   Proyecto/Proyecto.pde

Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
    Proyecto/Pelota.pde
    Proyecto/Raqueta.pde

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git add .

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git status
On branch main
Your branch is up to date with 'origin/main'.

Changes to be committed:
  (use "git restore --staged <file>..." to unstage)
    new file:   Proyecto/Pelota.pde
    modified:   Proyecto/Proyecto.pde
    new file:   Proyecto/Raqueta.pde

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git commit -m "Estructura Inicial"
[main 826d195] Estructura Inicial
 3 files changed, 32 insertions(+)
 create mode 100644 Proyecto/Pelota.pde
 create mode 100644 Proyecto/Raqueta.pde
```

Hacer push para subir al github

```
$ git status
On branch main
Your branch is ahead of 'origin/main' by 1 commit.
  (use "git push" to publish your local commits)

nothing to commit, working tree clean

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(main)
$ git push origin main
Enumerating objects: 9, done.
Counting objects: 100% (9/9), done.
Delta compression using up to 18 threads
Compressing objects: 100% (5/5), done.
Writing objects: 100% (6/6), 627 bytes | 627.00 KiB/s, done.
Total 6 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/tamaraunj/TrabajoPractico1PVJ.git
   2ed3c1c..826d195  main -> main

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git status
On branch main
Your branch is up to date with 'origin/main'.

nothing to commit, working tree clean

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git log
commit e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (HEAD -> main, origin/main)
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 18:39:11 2025 -0300

    Se definen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover y dibujar

commit 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:44:56 2025 -0300

    Se codifica la funcion para dibujar y mover la pelota. Tambien se definieron atributos.

commit 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:27:00 2025 -0300

    Estructura Inicial

commit 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 16:40:19 2025 -0300

    Inicio del proyecto
```

Configurar un alias con el nombre “hist” para abreviar el comando: git log --graph --pretty=oneline

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git log --graph --pretty=oneline
* e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (HEAD -> dev, origin/main, main) Se d
efinen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover
y dibujar
* 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62 Se codifica la funcion para dibujar y
mover la pelota. Tambien se definieron atributos.
* 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644 Estructura Inicial
* 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697 Inicio del proyecto

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(dev)
$ git config --global alias.hist "log --graph --pretty=oneline"

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1
(dev)
$ git hist
* e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (HEAD -> dev, origin/main, main) Se d
efinen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover
y dibujar
* 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62 Se codifica la funcion para dibujar y
mover la pelota. Tambien se definieron atributos.
* 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644 Estructura Inicial
* 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697 Inicio del proyecto
```

Crear rama dev

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git branch
* main

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git switch -c dev
Switched to a new branch 'dev'

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git branch
* dev
  main
```

Hacer commit de las modificaciones hechas en la rama dev

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git status
On branch dev
Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git restore <file>..." to discard changes in working directory)
    modified:   Proyecto/Pelota.pde
    modified:   Proyecto/Proyecto.pde

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git add .

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
```

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git commit -m "Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la raqueta"
[dev 6f15c9c] Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la raqueta
2 files changed, 43 insertions(+), 7 deletions(-)
```

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git status
On branch dev
nothing to commit, working tree clean
```

Git hist

```
$ git hist
* 6f15c9cede4e025d1d6c844a90bd267a80426eb4 (HEAD -> dev) Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la
* e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (origin/main, main) Se definen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de
* 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62 Se codifica la funcion para dibujar y mover la pelota. Tambien se definieron atributos.
* 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644 Estructura Inicial
* 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697 Inicio del proyecto
```

Push en la rama dev

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git push origin dev
Enumerating objects: 9, done.
Counting objects: 100% (9/9), done.
Delta compression using up to 18 threads
Compressing objects: 100% (4/4), done.
Writing objects: 100% (5/5), 1.07 KiB | 1.07 MiB/s, done.
Total 5 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), completed with 1 local object.
remote:
remote: Create a pull request for 'dev' on GitHub by visiting:
remote:   https://github.com/tamaraunj/TrabajoPracticoIPV3/pull/new/dev
remote:
remote:   https://github.com/tamaraunj/TrabajoPracticoIPV3.git
* [new branch]      dev -> dev
```

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git log
commit 6f15c9cede4e025d1d6c844a90bd267a80426eb4 (HEAD -> dev, origin/dev)
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 20:34:41 2025 -0300

    Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la raqueta

commit e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (origin/main, main)
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 18:39:11 2025 -0300

    Se definen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover y dibujar

commit 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:44:56 2025 -0300

    Se codifica la funcion para dibujar y mover la pelota. Tambien se definieron atributos.

commit 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:27:00 2025 -0300

    Estructura Inicial

commit 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 16:40:19 2025 -0300

    Inicio del proyecto

```

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git hist
* 6f15c9cede4e025d1d6c844a90bd267a80426eb4 (HEAD -> dev, origin/dev) Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la raqueta
* e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95 (origin/main, main) Se definen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover y dibujar
* 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62 Se codifica la funcion para dibujar y mover la pelota. Tambien se definieron atributos.
* 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644 Estructura Inicial
* 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697 Inicio del proyecto

```

Hacer Merge

Primero cambiamos la rama a main

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (dev)
$ git switch main
Switched to branch 'main'
Your branch is up to date with 'origin/main'.

```

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git branch
  dev
* main

```

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git merge dev
Updating e259101..6f15c9c
Fast-forward
 Proyecto/Pelota.pde | 9 ++++++++
 Proyecto/Proyecto.pde | 41 ++++++++++++++++++++++++++++++++++++++-----
 2 files changed, 43 insertions(+), 7 deletions(-)

```

Ahora hacemos push

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git push origin main
Total 0 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/tamaraunj/TrabajoPractico1PVJ.git
   e259101..6f15c9c  main -> main

```

```

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git status
On branch main
Your branch is up to date with 'origin/main'.

nothing to commit, working tree clean

```

Git log

```
melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ git log
commit 6f15c9cede4e025d1d6c844a90bd267a80426eb4 (HEAD -> main, origin/main, origin/dev, dev)
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 20:34:41 2025 -0300

    Se codificó los atributos y funciones necesarias para que la pelota colisione con la raqueta

commit e25910177387da13c3bbeccfa78e5d84158a4f95
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 18:39:11 2025 -0300

    Se definen los atributos de la Raqueta. Tambien se realizaron las funciones de mover y dibujar

commit 4b4ab9e3f0c7b54b1cc6f39c7cdd78c573694a62
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:44:56 2025 -0300

    Se codifica la funcion para dibujar y mover la pelota. Tambien se definieron atributos.

commit 826d19548c3f070f5c83ee129107cab64d375644
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 17:27:00 2025 -0300

    Estructura Inicial

commit 2ed3c1cf2cf3c08b07b6c7c632dbc6bba6ec8697
Author: tamara m <45763997@fi.unju.edu.ar>
Date: Thu Sep 18 16:40:19 2025 -0300

    Inicio del proyecto

melis@tamara MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Facu/TVJ/1/PVJ/MiProyecto/ProyectoTP1 (main)
$ |
```

Repositorio en GITHUB DESKTOP

