**Grupo 25.**

**Integrantes: -Yulissa Sanhueza Escares**

**-Cristobal Contreras Gajardo**

**-Matías Mendoza**

**Tema 5: Vehículo dirigido por teclado y moverse por pista sensible con bordes que detectan y cuentan colisiones**

* El panel principal debe contener una ruta cerrada, con curvas y soleras creadas (representadas por Polygon). Las ruedas delanteras deben se visibles y deben reflejar la dirección si dobla. El usuario deberá controlar la dirección de las ruedas con las flechas del teclado. El móvil debe moverse siguiendo la dirección de las ruedas delanteras de manera similar a uno real. Las ruedas no tienen que girar sólo mostrar en la vista aérea su dirección. El control de velocidad se debe realizar mediante controles GUI. La ruta debe ser configurable por controles GUI: ancho y alto la pista y ancho de la calzada. Debe tener dos modos: configuración y conducción.

**Propuestas:**

Adición en el interfaz: Acelerador, freno y barrita de velocidad. (Animados)

**Cambios:**

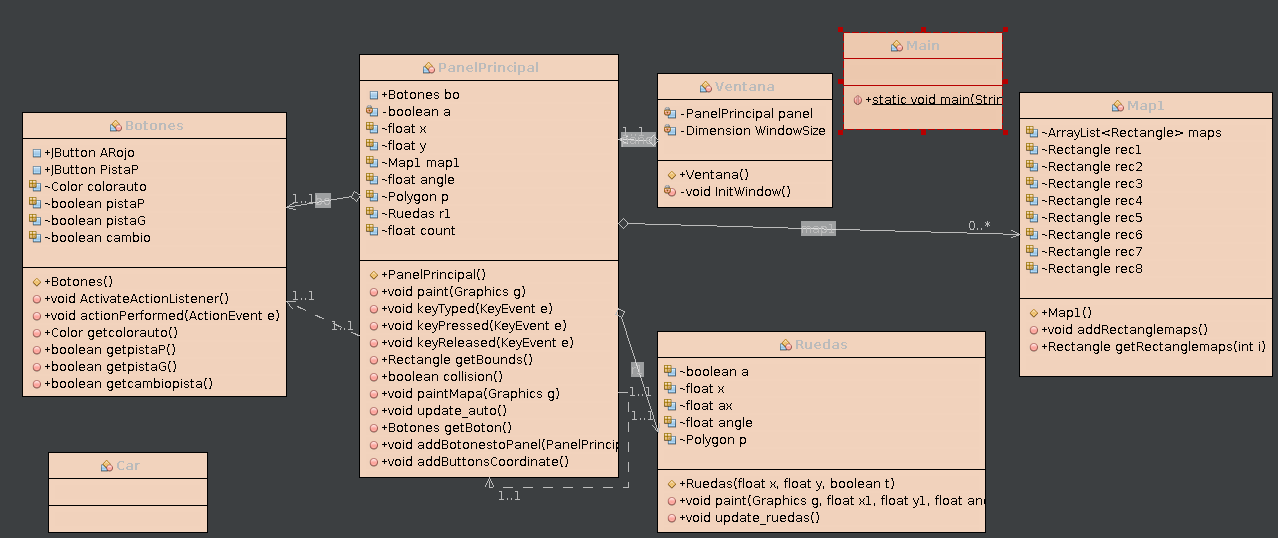
Adición de un botón de Dificultad.

**Cosas que no sabemos:**

No sabemos si la pista es dinámica o estática.

Unir las acciones de los botones con el refrescamiento de la pantalla

**Diagrama Uml (Contenido Grafico)**

****

**Use Case Diagram**

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente