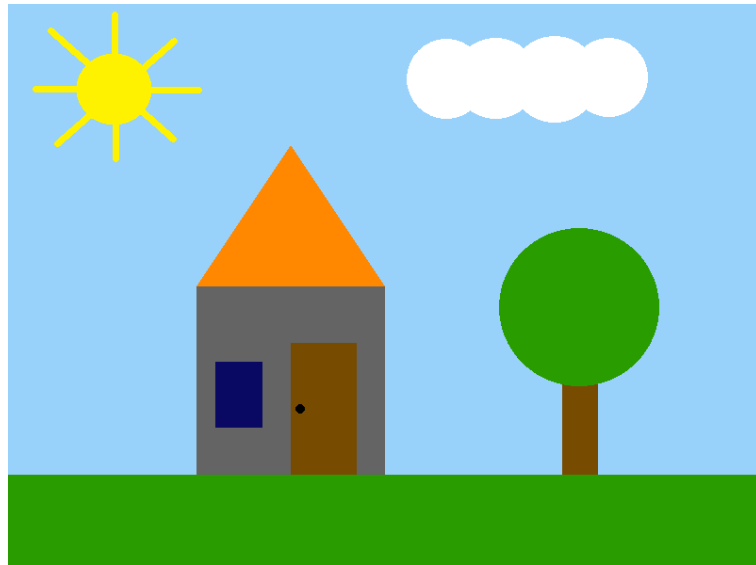


UNIRIO - TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO II

LISTA DE EXERCÍCIOS 6

1. Usando as primitivas básicas (ponto, linha, retângulo, triângulo e círculo) crie um programa em Java que desenhe um cenário semelhante ao mostrado na figura abaixo:



2. Estenda o programa do exercício anterior criando uma animação que faça com que a nuvem se mova de um lado para o outro da tela. Se a nuvem estiver tampando o sol, então a cor de fundo do cenário deve ficar mais escura.
3. Estenda o programa do exercício anterior adicionando um personagem animado controlado pelo teclado. O personagem deve movimentar-se para a direita e para a esquerda de acordo o pressionamento das teclas direcionais do teclado. Utilize a seguinte sequência de imagens para criar a animação:



http://www.inf.puc-rio.br/~elima/tp2/imagens_hero_2d.zip

Dica: utilize um array de imagens para armazenar os frames da animação do personagem.