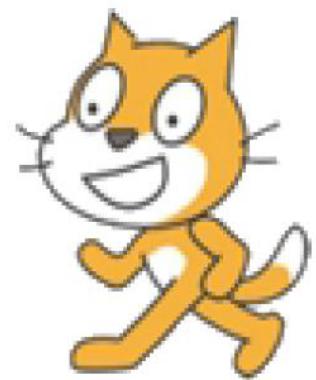


# Guía para Movimiento de Proyectil

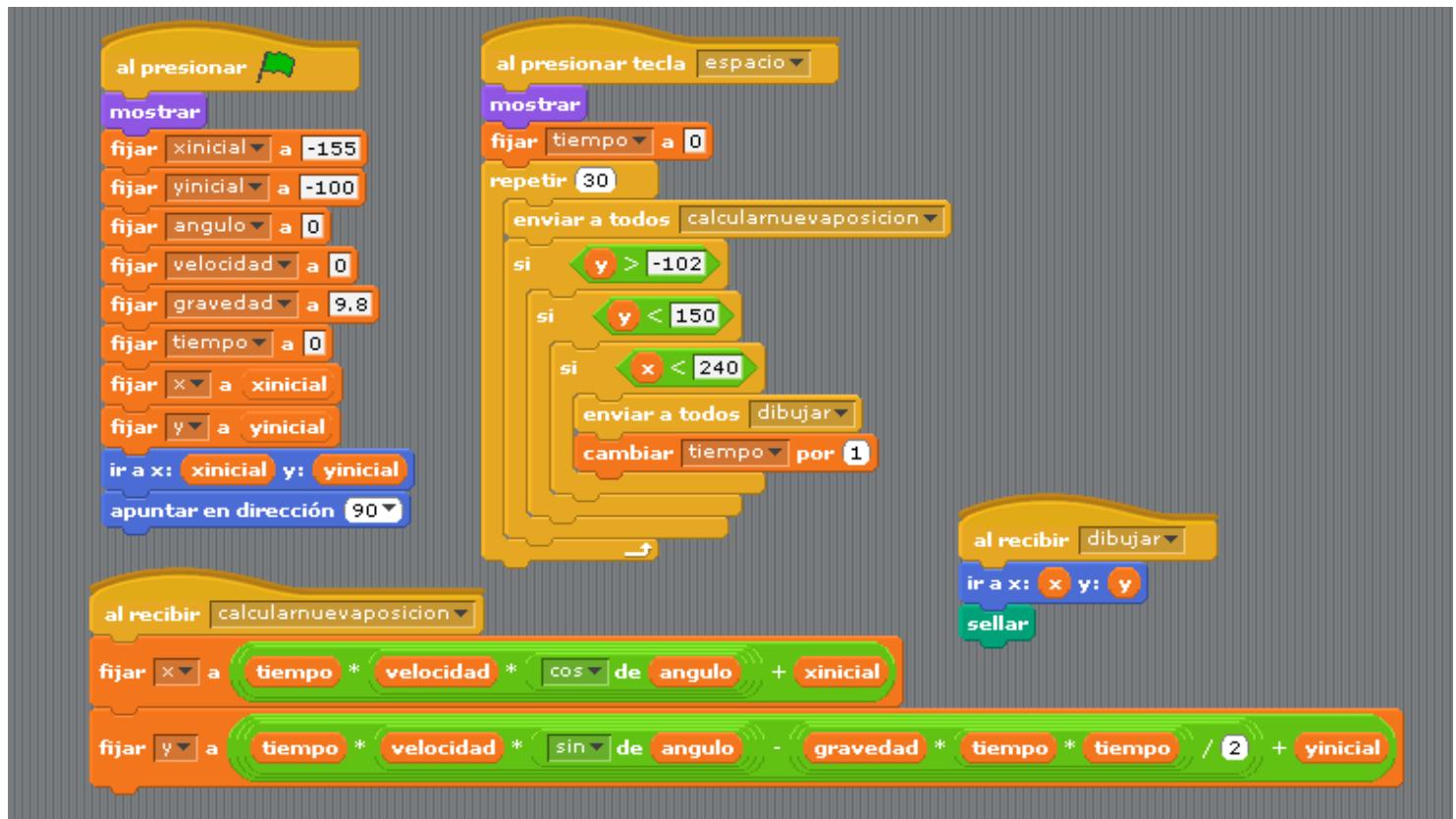


## Los elementos

Lo primero que hacemos es dibujar un fondo y traer los diferentes elementos que formarán parte del juego

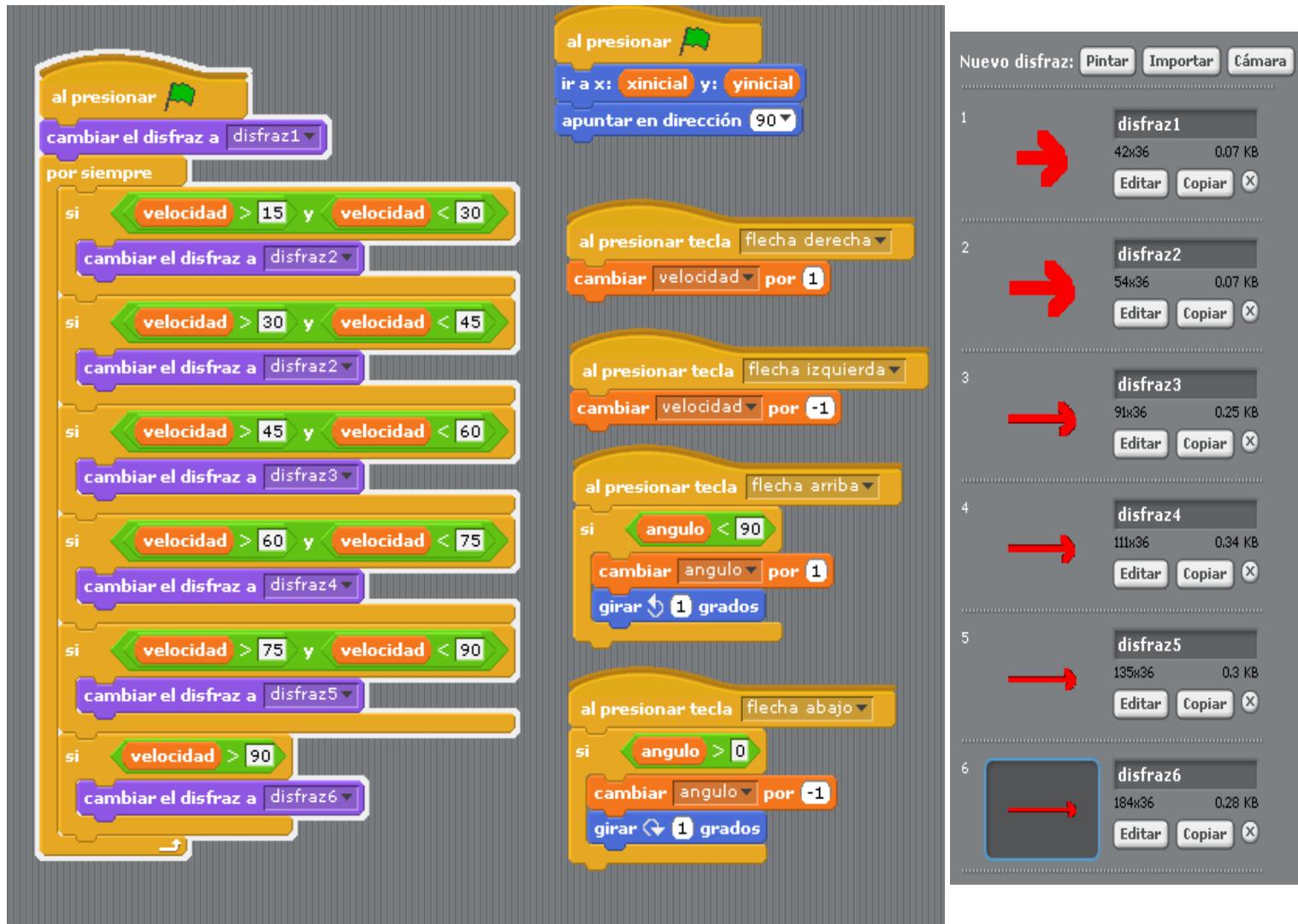


## Programando la pelota



## Programando el vector velocidad

Podemos realizar varios disfraces del vector para representar lo diferentes cambios de su módulo



Por último programamos los platos de comida

Nota: Vale la pena aclarar que la posición de la pelota se va calculando siguiendo la siguientes ecuaciones:

$$x = v_0 \cdot \cos \theta_0 \cdot t + x_0$$

$$y = v_0 \cdot \sin \theta_0 \cdot t - \frac{1}{2} g \cdot t^2 + y_0$$