Ejercicio 1. Dibujar una pelota en el centro y hacer que se mueva hacia arriba, abajo, derecha e izquierda cada vez que se apreten las correspondientes flechas en el teclado.

Ejercicio 2. Modificar el programa anterior de manera que cada vez que la pelotita toque un borde vuelva al centro y se repita el proceso.

Ejercicio 3. Modificar el programa anterior para que cuente cuántas veces se toca algún borde.

Ejercicio 4. Modificar el programa anterior para que al tocar un borde por décima vez el programa termine.

Ejercicio 5. Realizar un programa que comience con un fondo vacío. Al hacer click debe aparecer un personaje en la posición indicada, y debe moverse adecuadamente según se hagan nuevos clicks. Cada vez que se aprete la tecla "espacio" debe aparecer otro personaje en una posición aleatoria, elegida por el programa. Al apretar la tecla "a" deben desaparecer ambos personajes.