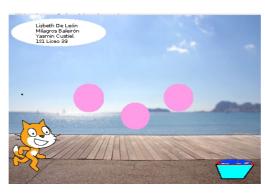
## Guía para realizar el Juego de esquivar balones







El objetivo es trasladar al gatito u otro personaje de un lado a otro de la pantalla para recoger un objeto (en la variante podría ir recogiendo varios que fueran apareciendo de un lado u otro de la pantalla a medida de que el personaje cumple sus objetivos y trabajar con una variable que aumente la velocidad).

En primera instancia lo que vamos a hacer es dibujar los objetos que precisamos. En este caso ya tenemos el gatito, por lo que haremos un plato de comida (podemos traer un objeto similar de la biblioteca) y una de las pelotas (también se puede importar).

Vayamos a la programación.

Lo primero que haremos será que el gatito se mueva con las teclas por lo que iremos al GATO y añadiremos el siguiente código:

```
al presionar tecla flecha derecha v
mover 10 pasos

al presionar tecla flecha izquierda v
mover -10 pasos
```

al presionar

mostrar

fijar tamaño a 100 %

ir a x: -188 y: -94

por siempre

si ctocando Comida ? entonces

fijar tamaño a 120 %

cambiar efecto color por 25

enviar Comio

Bien, ahora lo que vamos a hacer es que vaya a la comida y la agarre.

En este caso vamos a copiar el siguiente código. Lo que hace es cuando toca la Comida entonces el gatito crece y cambia de color. Además manda una señal Comió que será recogida por la Comida para desaparecer en ese momento.

En la Comida el código que va es este ...

```
al presionar al recibir Comio mostrar esconder
```

Impecable, bueno ahora nos queda que aparezcan las pelotas en acción. Las mismas se van a mover de forma constante de arriba a hacia abajo. Es por eso que voy a la PELOTA y copio el siguiente código..

```
al presionar

apuntar en dirección 180

por siempre

mover 5 pasos

rebotar si toca un borde
```

Lo último que falta ahora es hacer que se pierda cuando la pelota toca al gato. Regreso al Gato y le copio el siguiente código

```
al presionar

por siempre

si ctocando Objeto4 ? entonces

decir Mueroo!

enviar murio resconder
```

En Objeto4 (va el nombre de la pelota) y repito este código la cantidad de pelotas que tenga. Nota que manda una señal murió. Eso hace que el juego termine ¿Cómo? Como siempre, yendo al escenario y preparando dos disfraces. Luego en la programación del escenario agregaremos el código final.

