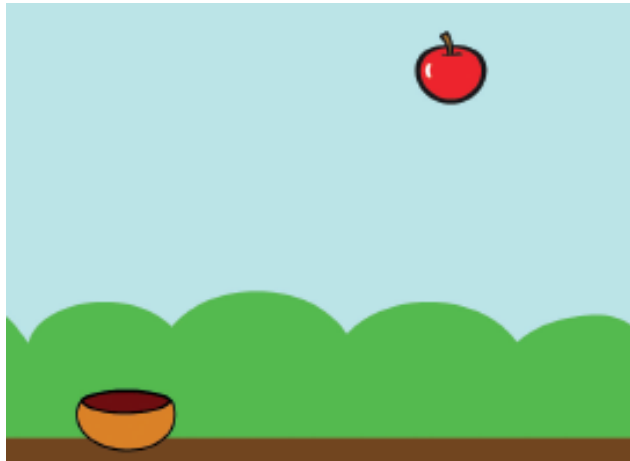


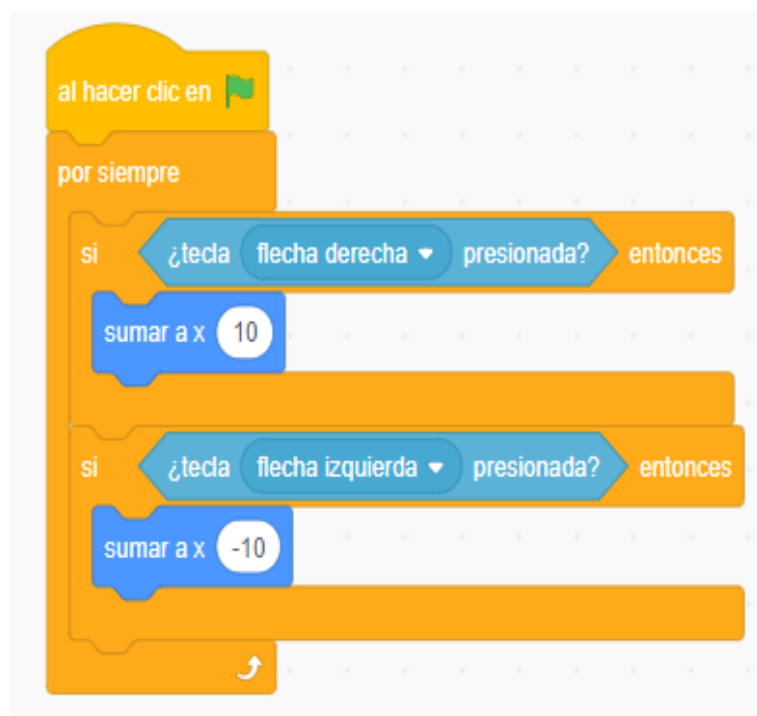
TALLER SCRATCH

Página web: <https://scratch.mit.edu/>

JUEGO DE ATRAPAR



1. Elegimos un fondo y el personaje 'Bowl'. Ajustamos su posición.
2. Añadimos el código al Bowl:



3. Añadimos una manzana como otro personaje. Ajustamos su tamaño (60) y su posición.
4. Añadimos el código a la manzana y creamos la variable puntos.



NIVEL AVANZADO:

- Añadir una manzana ORO que valga el doble de puntos.
- Al llegar a 50 puntos decir: ¡Has ganado!