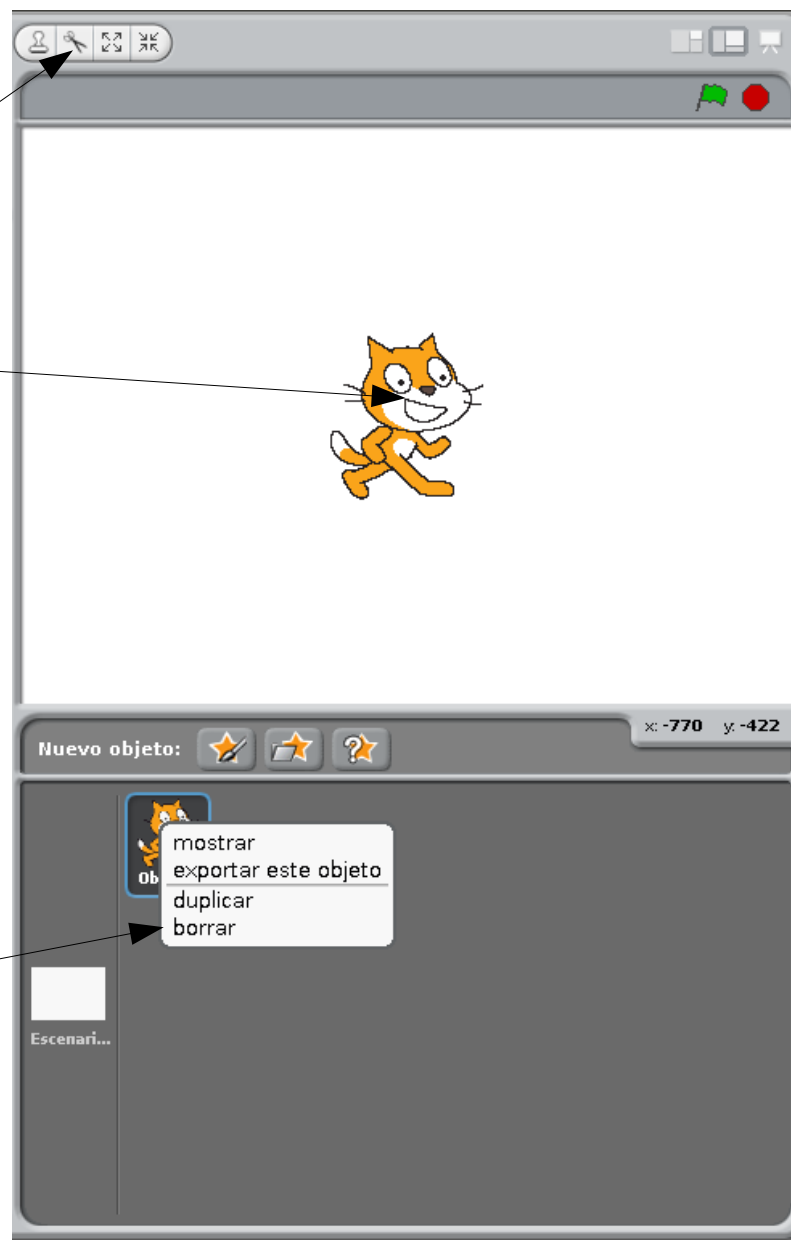


01 BORRA EL OBJETO "GATO"

1. ELIMINA EL PERSONAJE DEL GATO

OPCIÓN 1:
SELECCIONA **TIJERAS**
Y PINCHA **ENCIMA DEL**
GATO

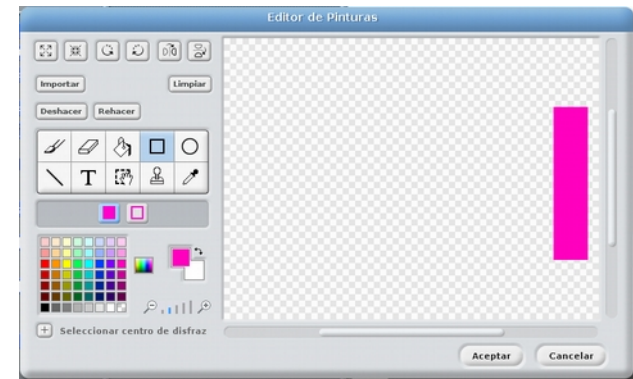
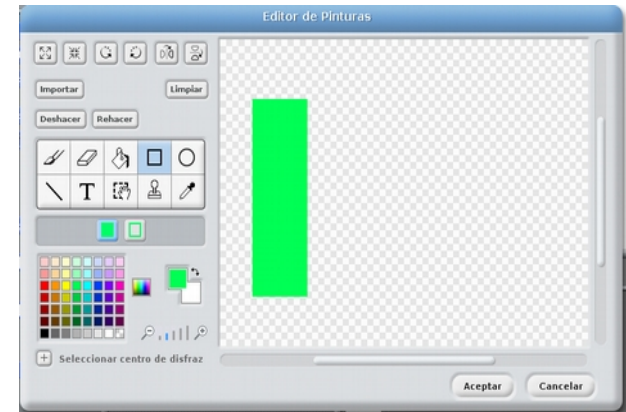
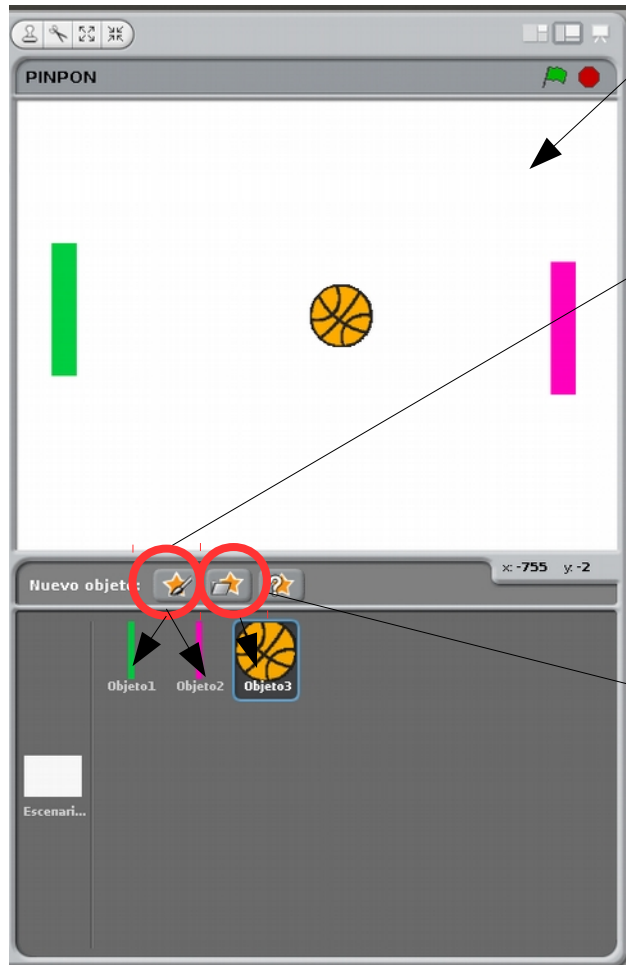
OPCIÓN 2: PULSA
BOTÓN DERECHO DEL
RATÓN. PINCHA
ENCIMA DE **BORRAR**.



02 CREA TUS NUEVOS OBJETOS

**1. CREA EN OBJETOS LAS DOS BARRAS.
ABRE TAMBIÉN UN OBJETO PELOTA.**

COLOCA LOS 3 OBJETOS COMO VES AQUÍ.



PIN PON

ROBIMP

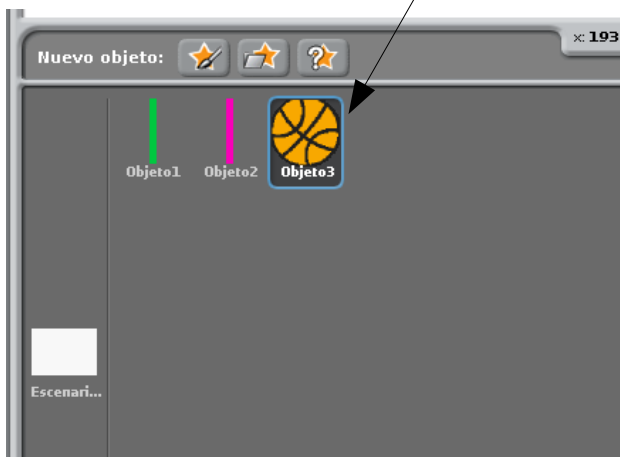


Educación y Cultura Digital

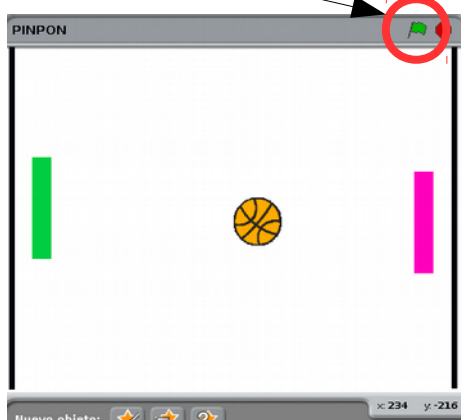


03 PROGRAMA LA PELOTA

1. SELECCIONA LA PELOTA

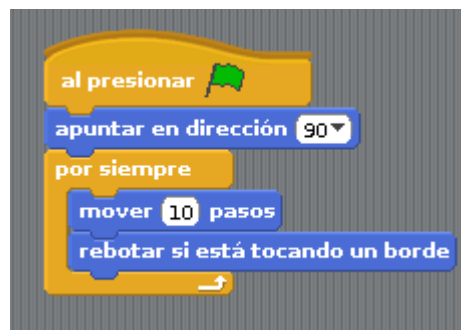


3. COMPRUEBA LA PROGRAMACIÓN PULSANDO BANDERA VERDE



PIN PON

2. COLOCA LA PELOTA EN MEDIO. PROGRAMA MOVIMIENTO DE LA PELOTA.



4. PROGRAMA QUE REBOTE CUANDO TOCA LAS BARRAS



ROBIMP

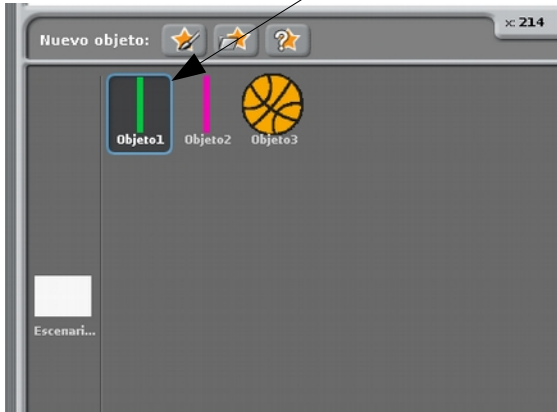


Educación y Cultura Digital



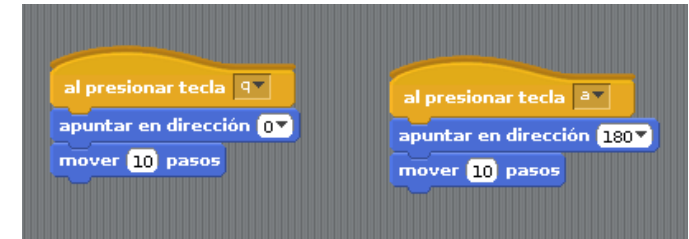
04 PROGRAMA LAS BARRAS

1. SELECCIONA LA BARRA QUE VAYAS A PROGRAMAR



2. PROGRAMA MOVIMIENTO DE LAS BARRAS.

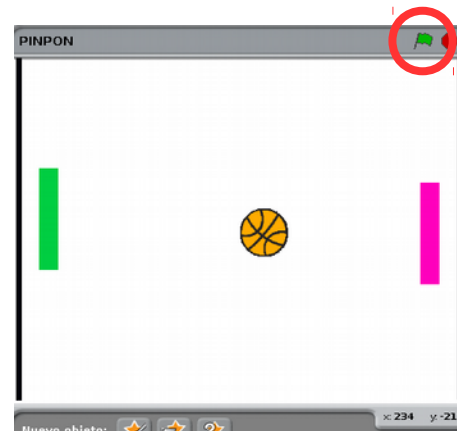
LA BARRA QUE ESTÉ A LA IZQUIERDA



LA BARRA QUE ESTÉ A LA DERECHA



3. COMPRUEBA LA PROGRAMACIÓN PULSANDO BANDERA VERDE Y PULSANDO LAS TECLAS DEL TECLADO QUE HEMOS PROGRAMADO: "Q", "A", ↑, ↓



PIN PON

ROBIMP

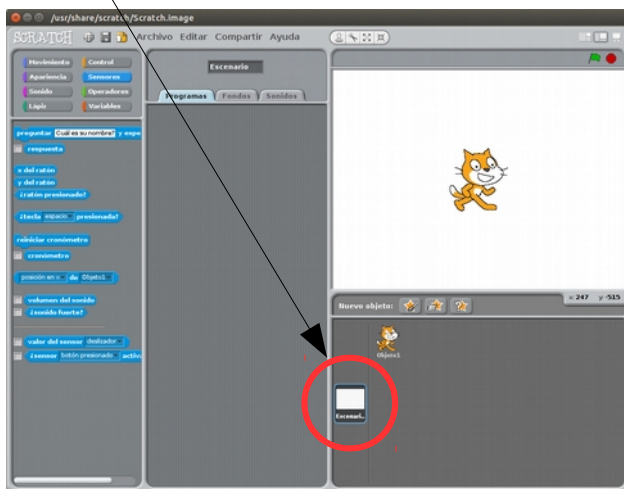


Educación y Cultura Digital

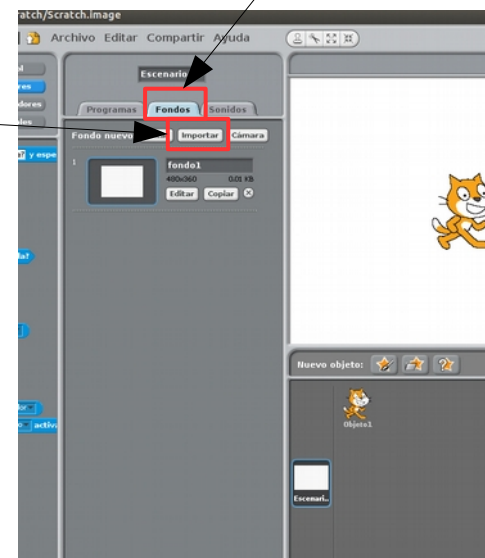


05 CREA UN NUEVO ESCENARIO

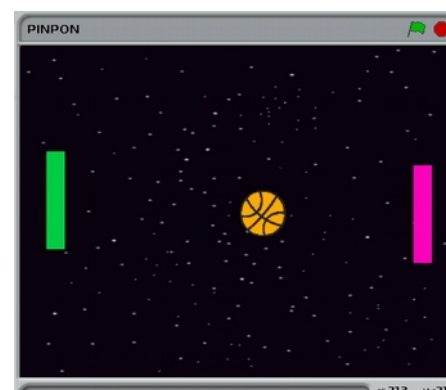
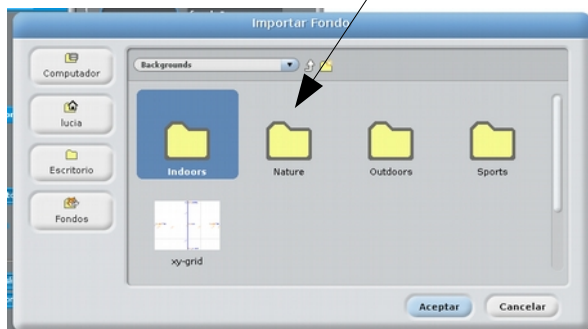
1. PINCHA CON EL RATÓN EN ESCENARIOS



2. PINCHA EL PANEL FONDOS Y DALE AL BOTÓN IMPORTAR



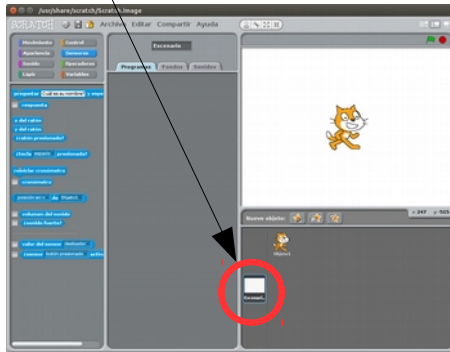
3. BUSCA EN LAS CARPETAS ESTE ESCENARIO



PINPON

06 EDITA EL ESCENARIO ELEGIDO

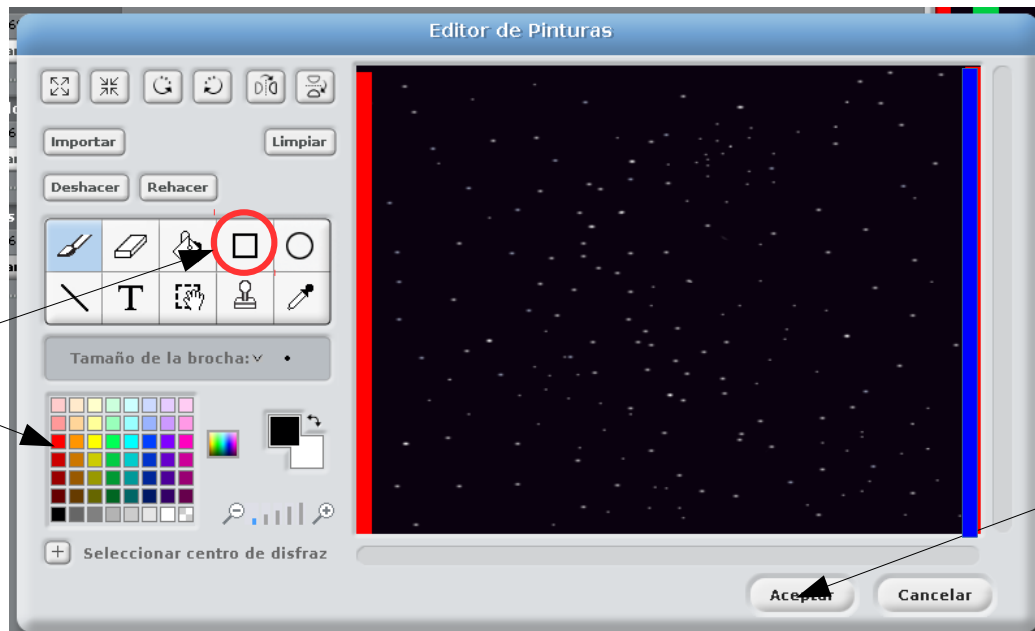
1. PINCHA CON EL RATÓN EN ESCENARIOS



2. PINCHA EL PANEL FONDOS Y DALE AL BOTÓN EDITAR DEL FONDO ELEGIDO



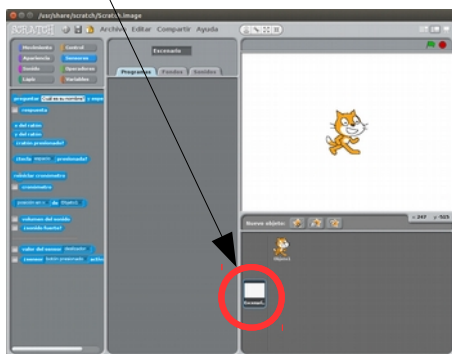
3. PINTA DOS RECTÁNGULOS DE COLOR ROJO Y OTRO AZUL (ESTOS COLORES DEBEN SER DIFERENTE A LOS QUE HAYAMOS PUESTO A NUESTRAS BARRAS)



3. PINCHA EN ACEPTAR

07 CREA OTRO ESCENARIO "GAME OVER"

1. PINCHA CON EL RATÓN EN ESCENARIOS



2. PINCHA EL PANEL FONDOS Y DALE AL BOTÓN EDITAR



3. COLOREA EL FONDO Y ESCRIBE "GAME OVER"



3. PINCHA EN ACEPTAR

08 PROGRAMAR LA PELOTA Y ESCENARIOS PARA CAMBIAR AL ESCENARIO

"GAME OVER" CUANDO PERDAMOS

1. SELECCIONA LA PELOTA

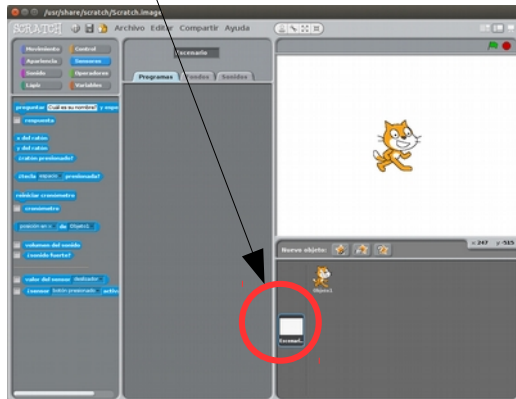


2. PINCHA EL PANEL PROGRAMAS. AÑADE A LA PROGRAMACIÓN:



SELECCIONAMOS EL COLOR QUE HAYAMOS PUESTO EN LOS BORDES DE NUESTRO ESCENARIO DE JUEGO

3. PINCHA CON EL RATÓN EN ESCENARIOS

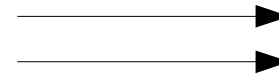


4. PROGRAMA LOS ESCENARIOS



09 PON VIDAS A TUS BARRAS!

1. CREA DOS VARIABLES

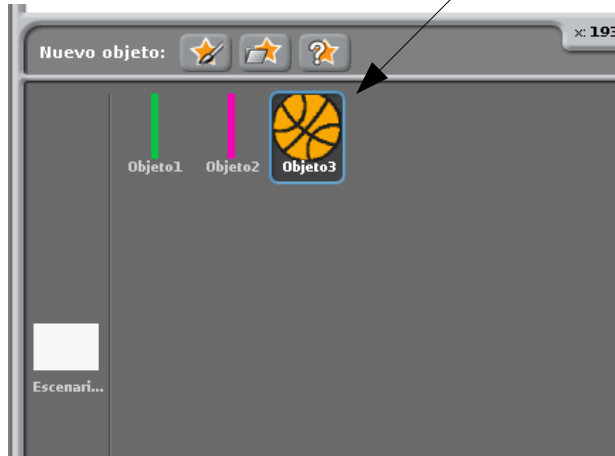


2. FIJA LAS VIDAS VERDE Y ROSA A "3"



10 PROGRAMA LA PELOTA PARA QUE RESTE VIDAS CUANDO PIERDAS

1. SELECCIONA LA PELOTA



2. PROGRAMA



¡¡¡A JUGAR!!!!

