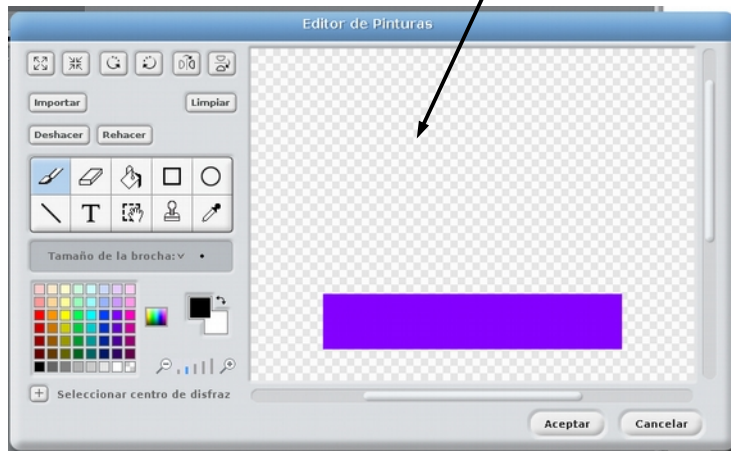


01 CREA TUS NUEVOS OBJETOS

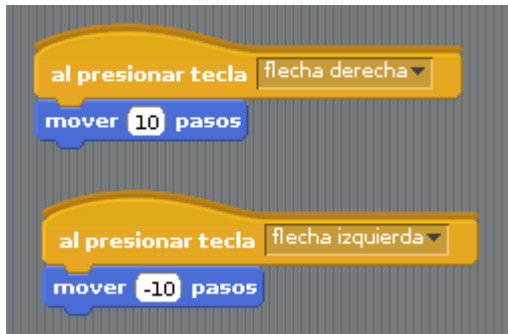
1. DISEÑA TU BARRA DE JUEGO.

2. INCLUYE OTRO NUEVO OBJETO: UNA PELOTA

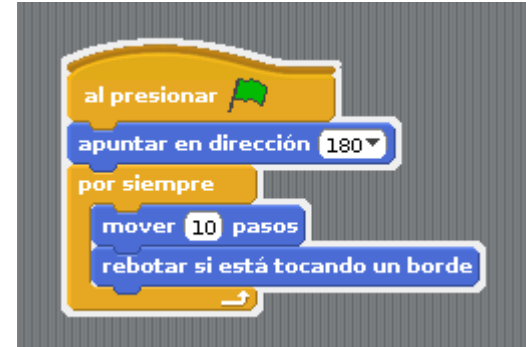


02 A PROGRAMAR!

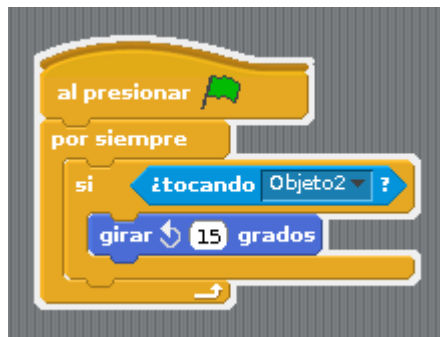
1. PROGRAMA EL MOVIMIENTO DE LA BARRA



2. PROGRAMA EL MOVIMIENTO DE LA PELOTA



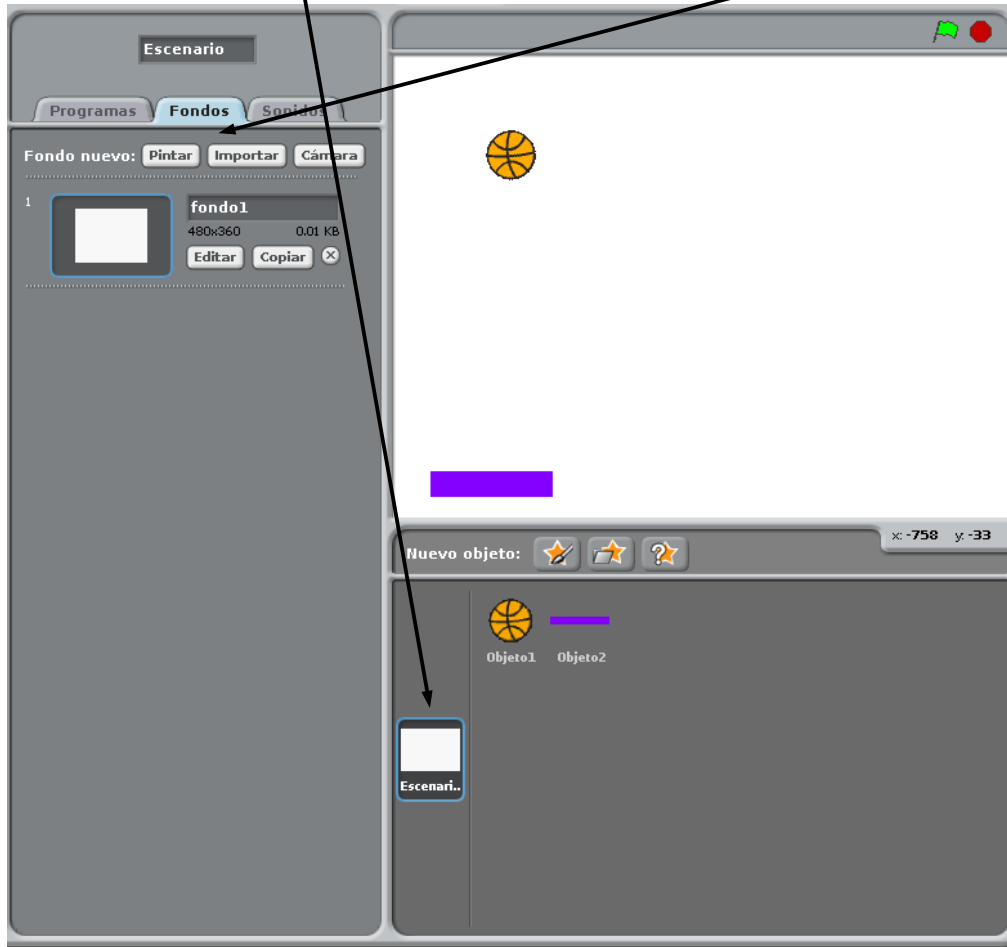
3. PROGRAMA QUE LA PELOTA REBOTE CUANDO TOCA CON LA BARRA



03 INCLUYE UN ESCENARIO

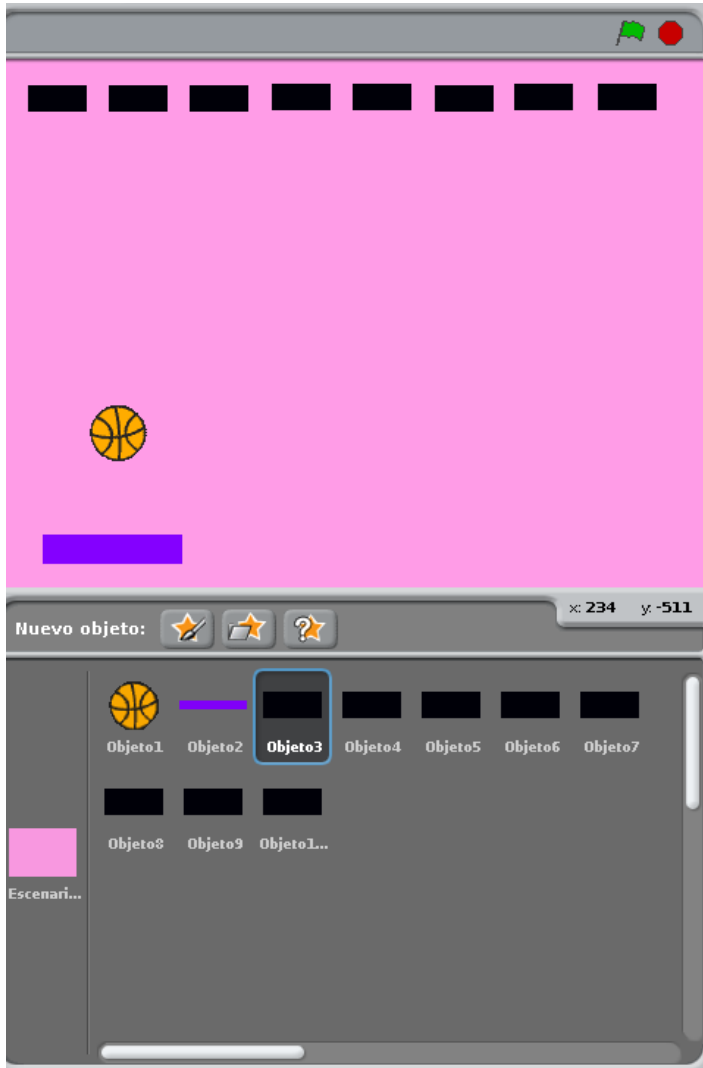
1. PINCHA EN ESCENARIOS

2. IMPORTA UNO DE SCRATCH O DIBÚJALO

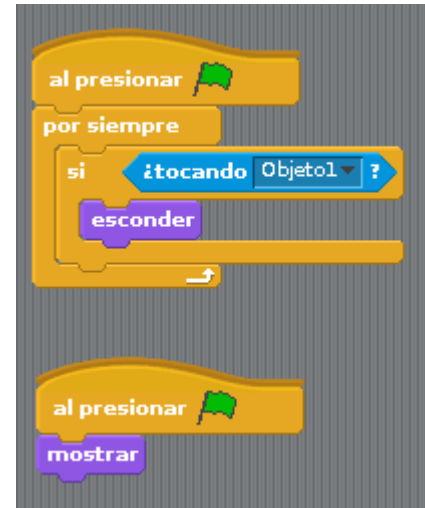


04 INCLUYE NUEVOS OBJETOS

1. DISEÑA UNO Y DUPLÍCALO



2. PROGRAMA UNO Y COPIA LA PROGRAMACIÓN A LOS DEMÁS OBJETOS IGUALES.



3. HAZ LAS MEJORAS QUE CONSIDERES

- AÑADIR UN TONO CUANDO LA PELOTA REBOTE
- HAZ QUE LA PELOTA SE MUEVA MÁS RÁPIDO
- CREA UN ESCENARIO "GAME OVER" Y PROGRAMA PARA QUE APAREZCA CUANDO NO CONSIGAS LLEGAR A LA PELOTA CON LA BARRA