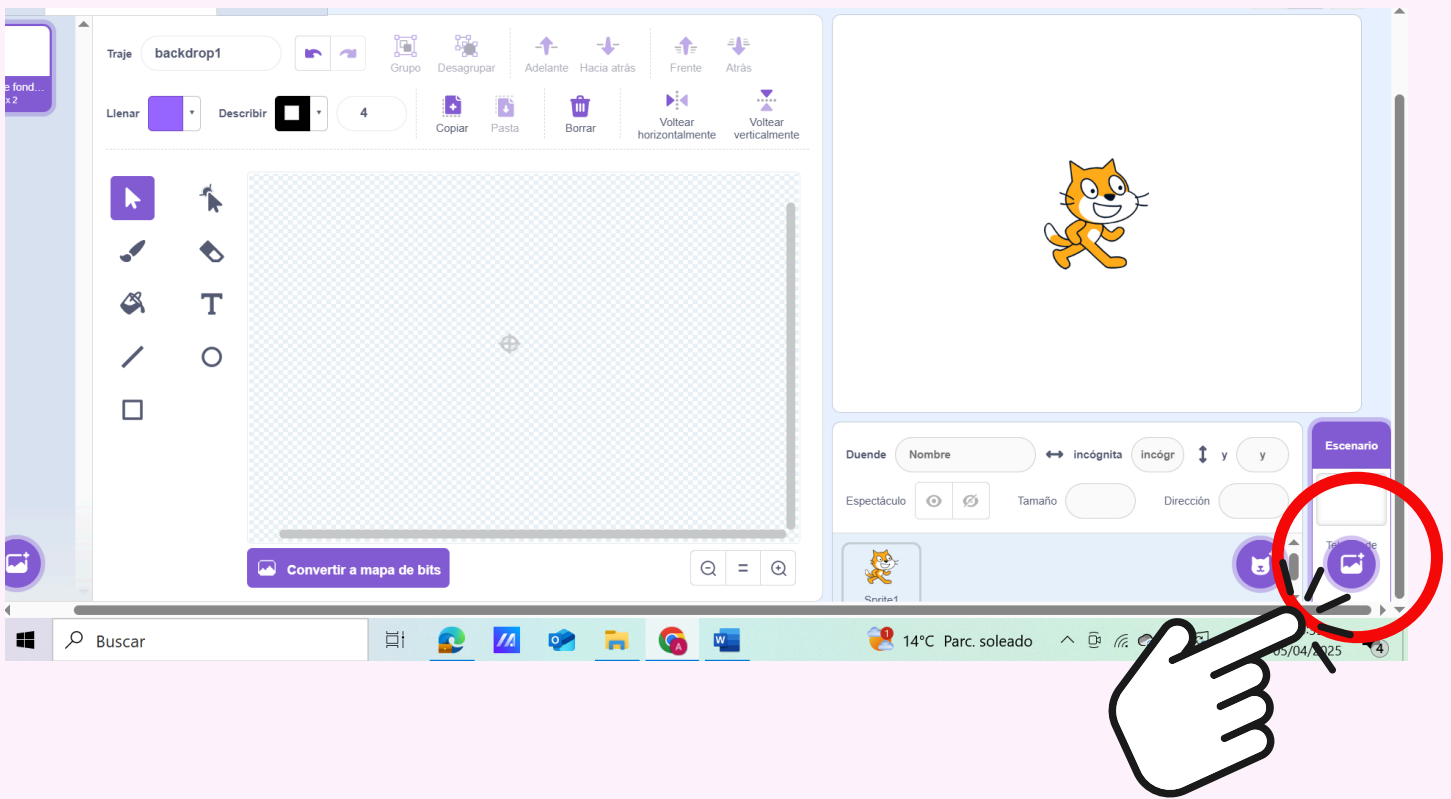
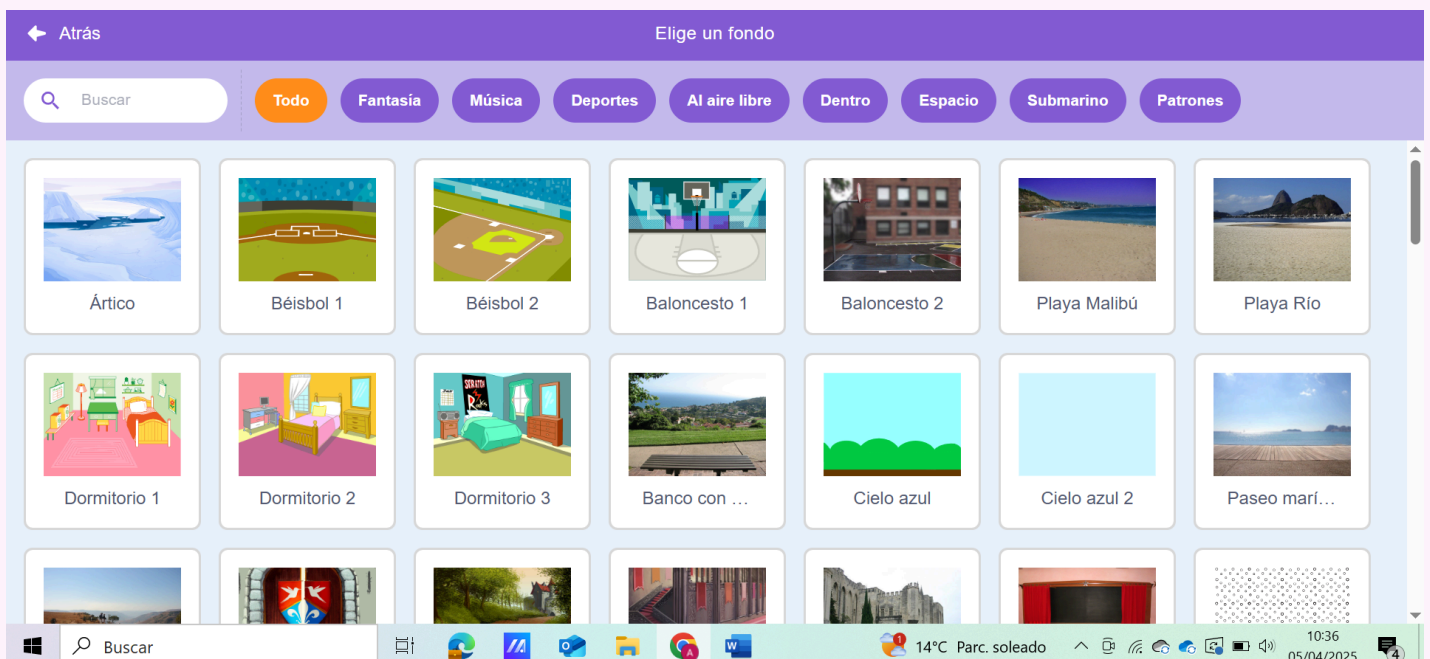


Guía para programar.

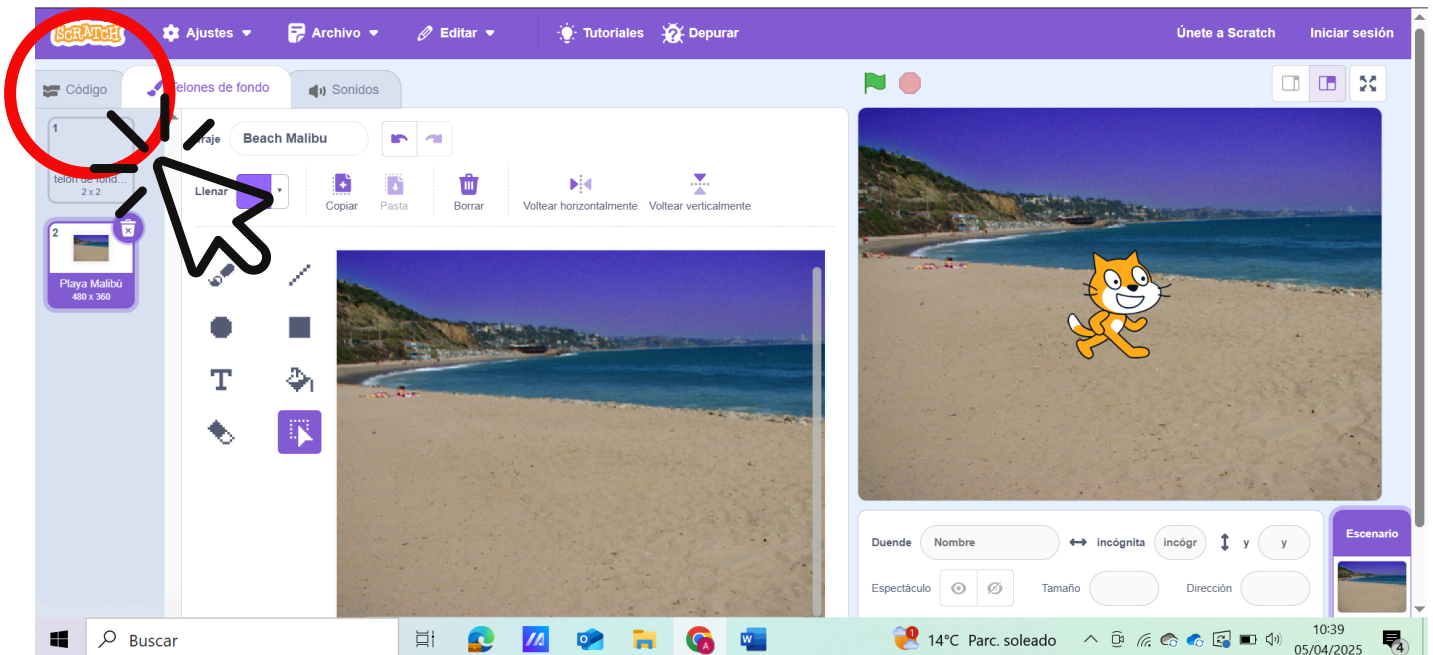
1. Elegir un escenario en la naturaleza.



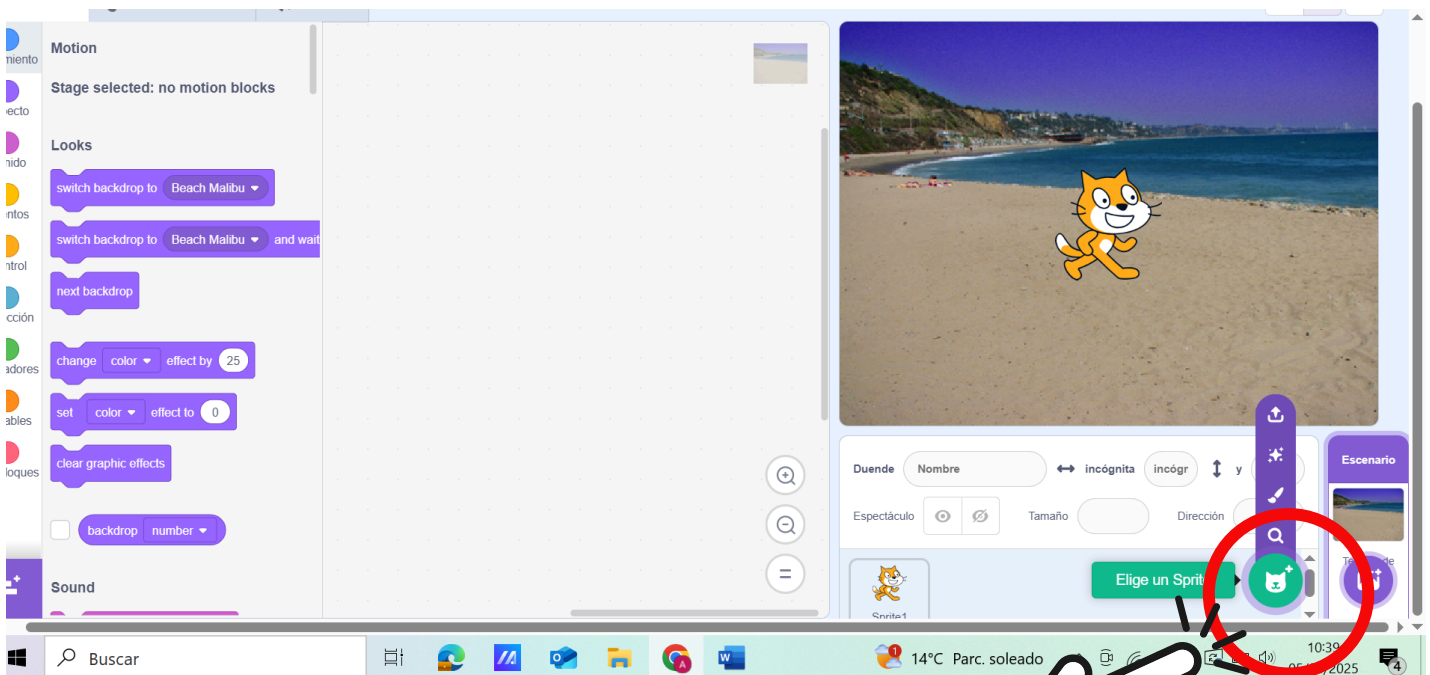
Doy click en el que me gusta.



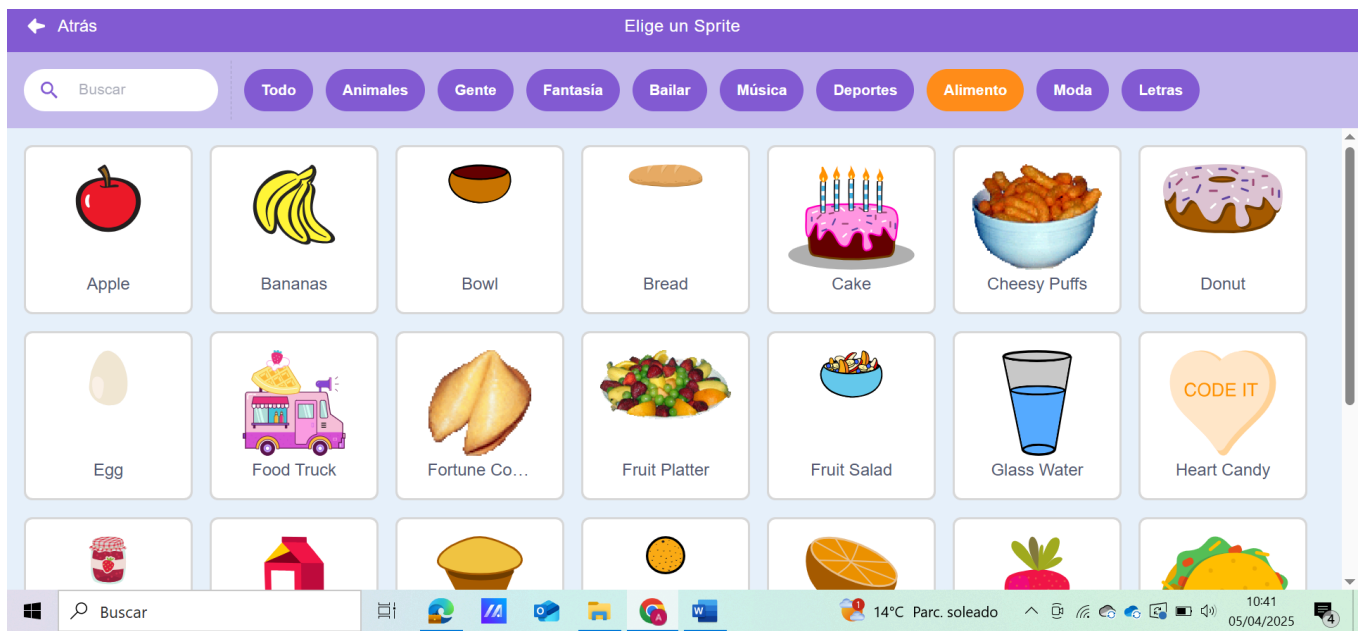
2. Hago click en código para volver a la pantalla inicial.



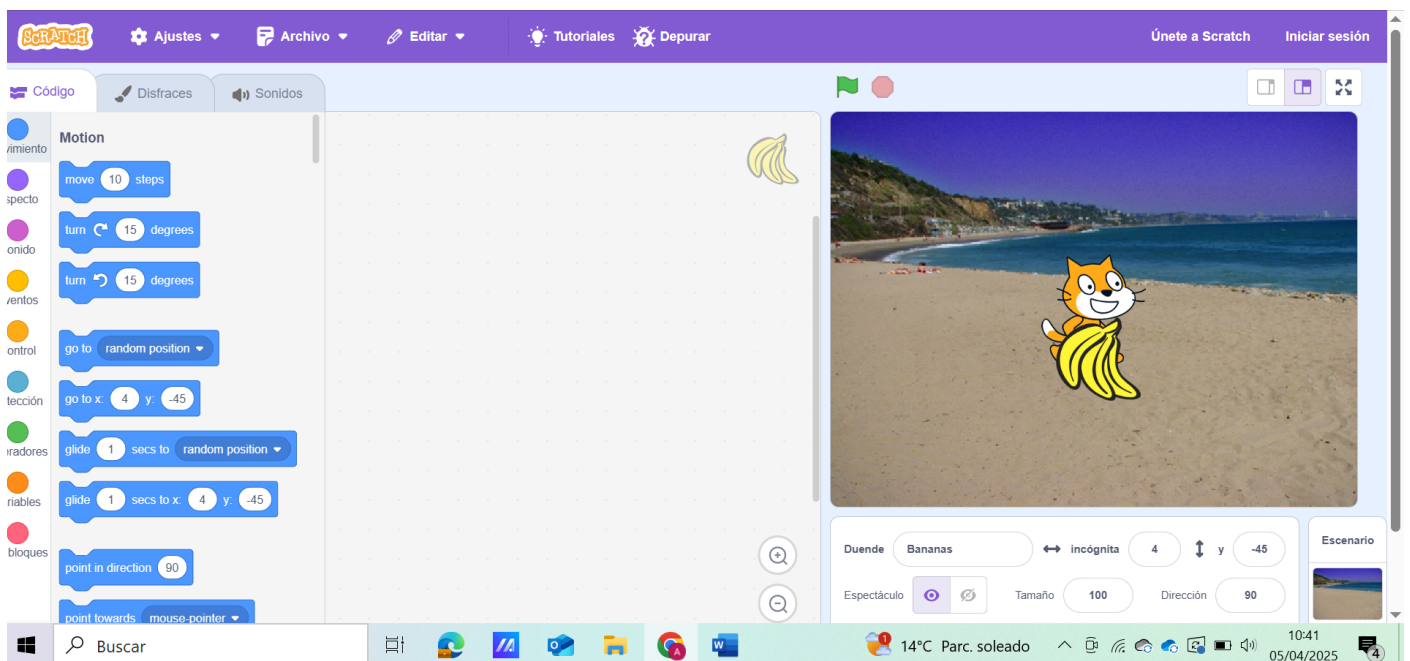
3. Añadimos un sprint.



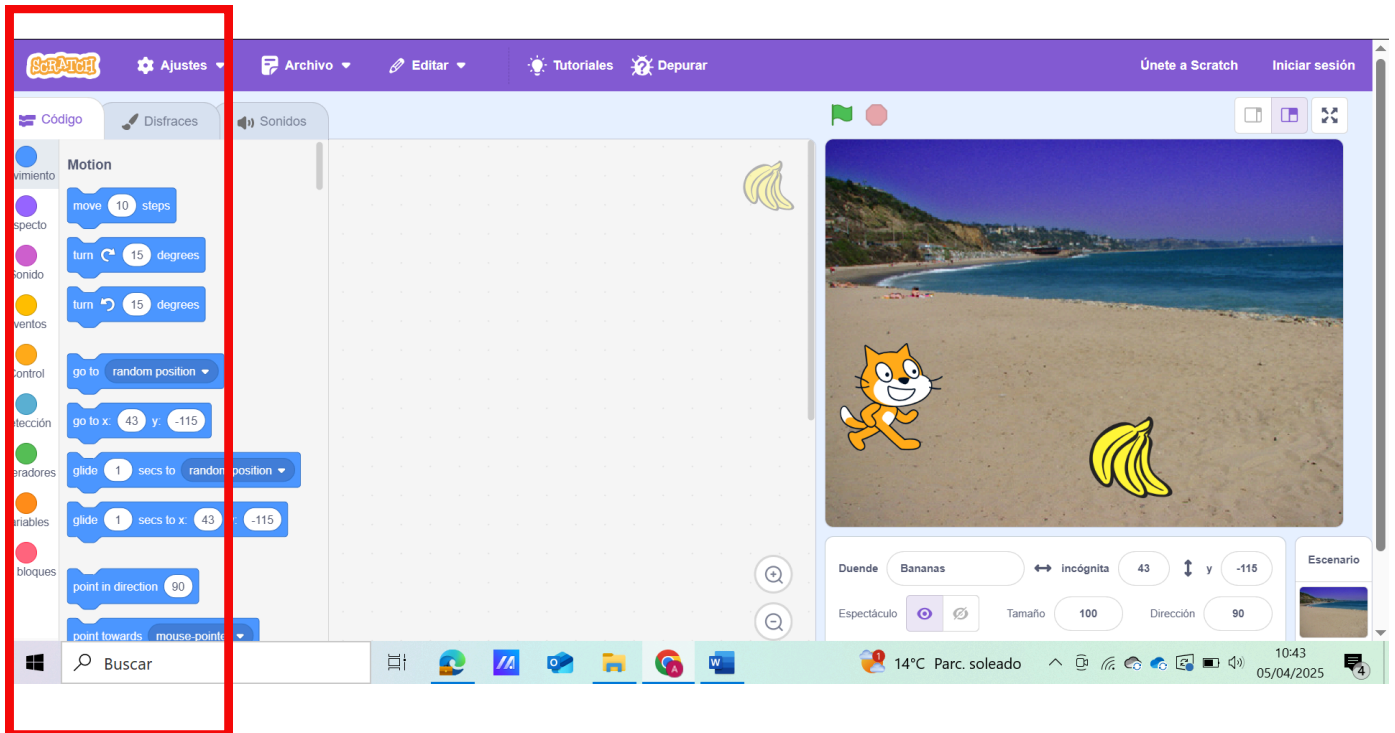
Hay diferentes categorías para elegir.



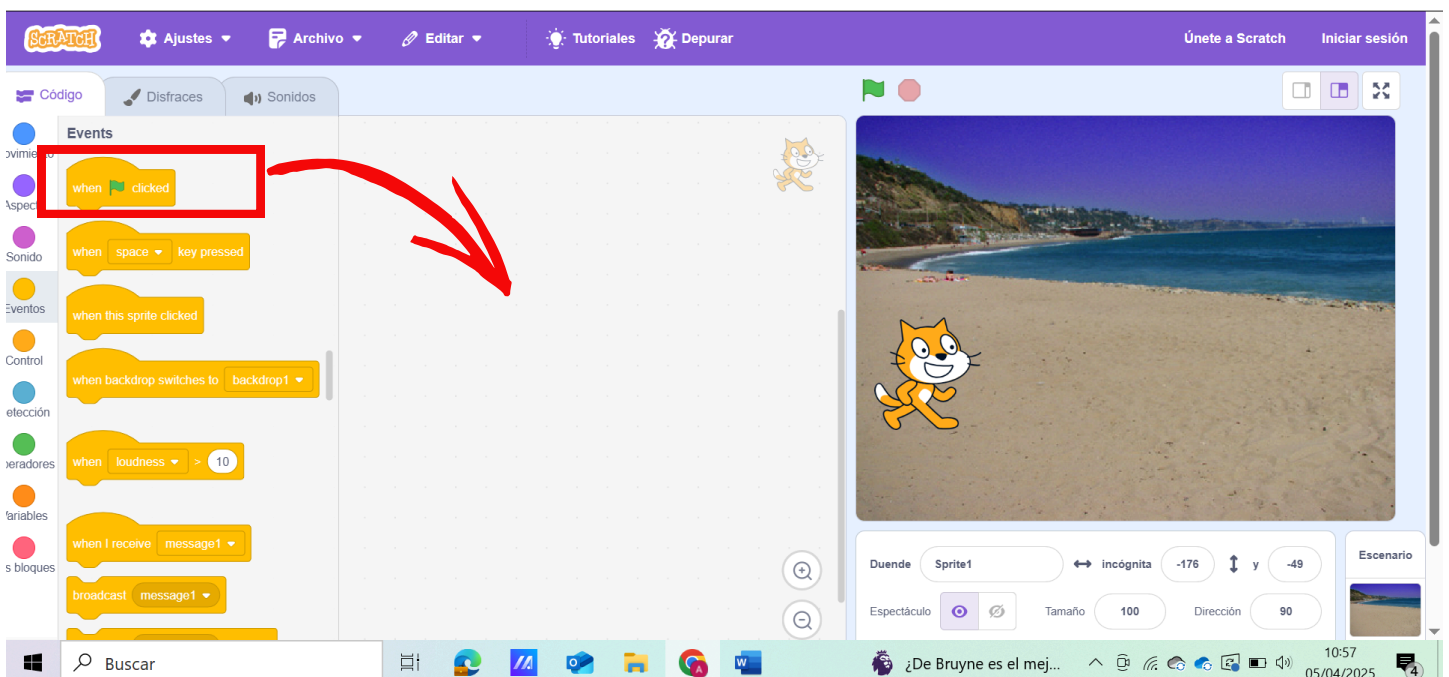
Hago click encima y para moverlo en el escenario tengo que clicar y arrastrar.



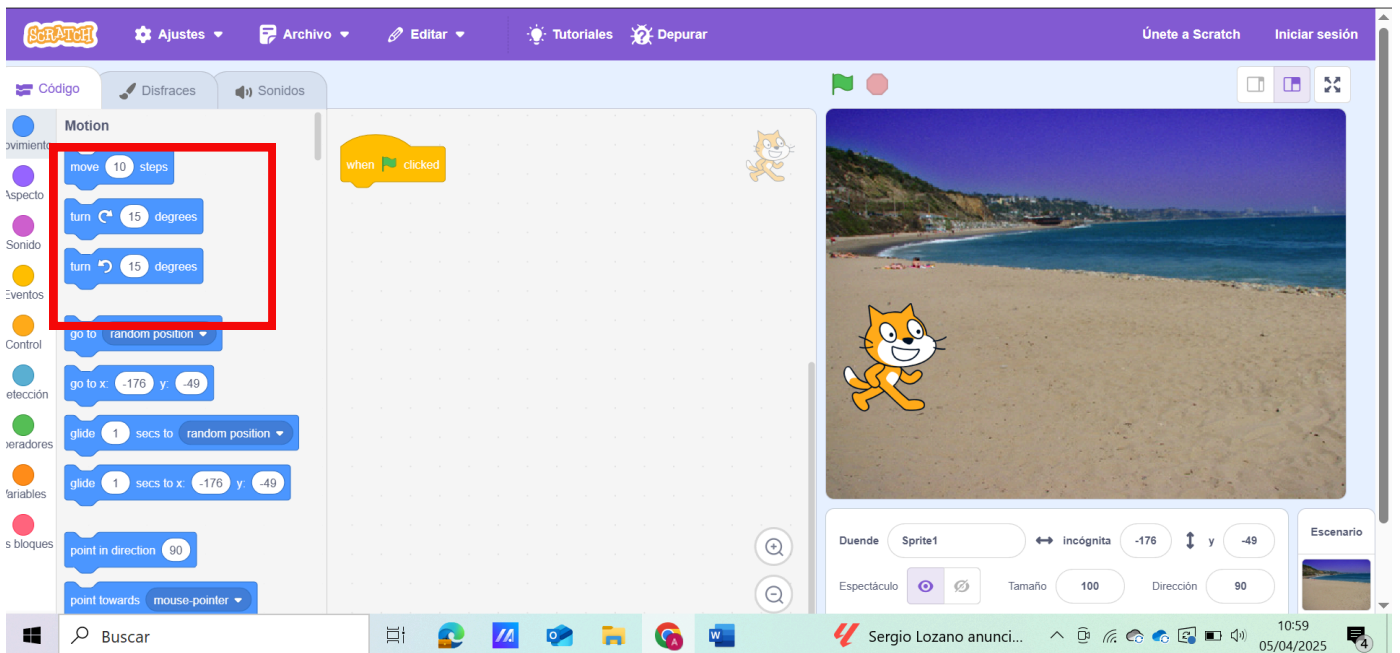
4. Empezamos a programar, usando estos botones:



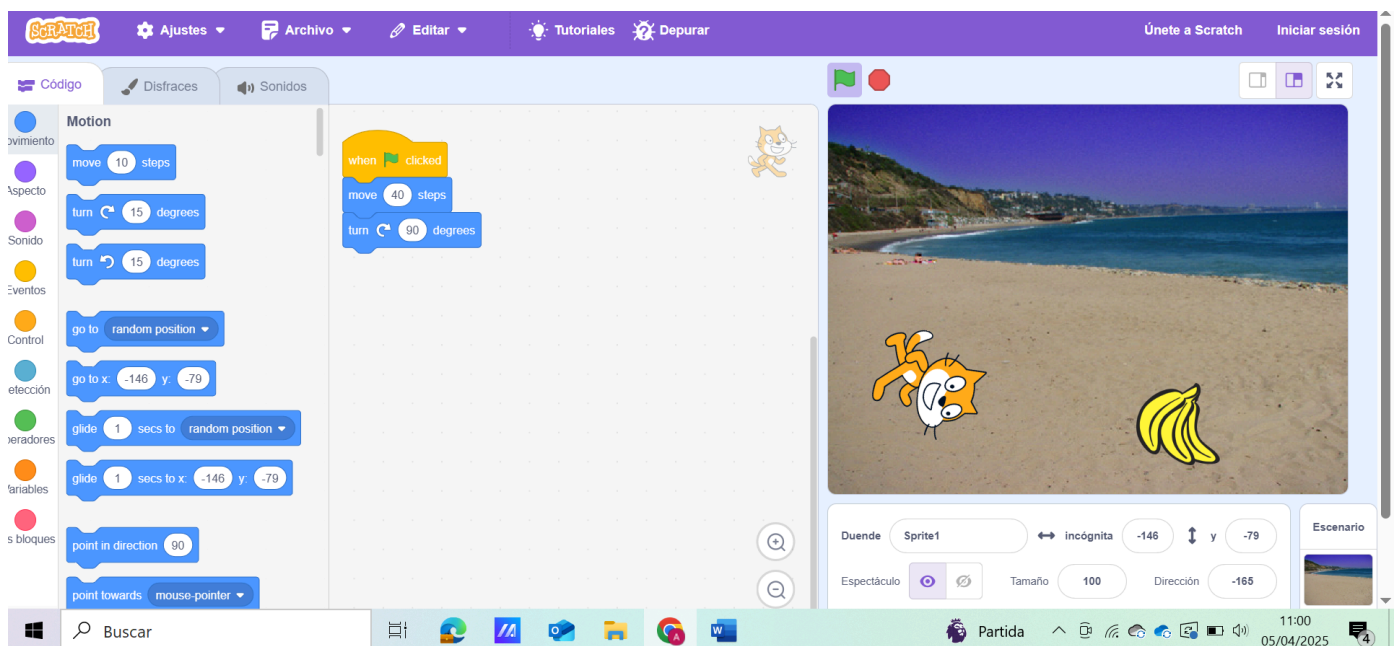
5. Le damos a “Events” (naranja) y arrastramos el código de la bandera verde:



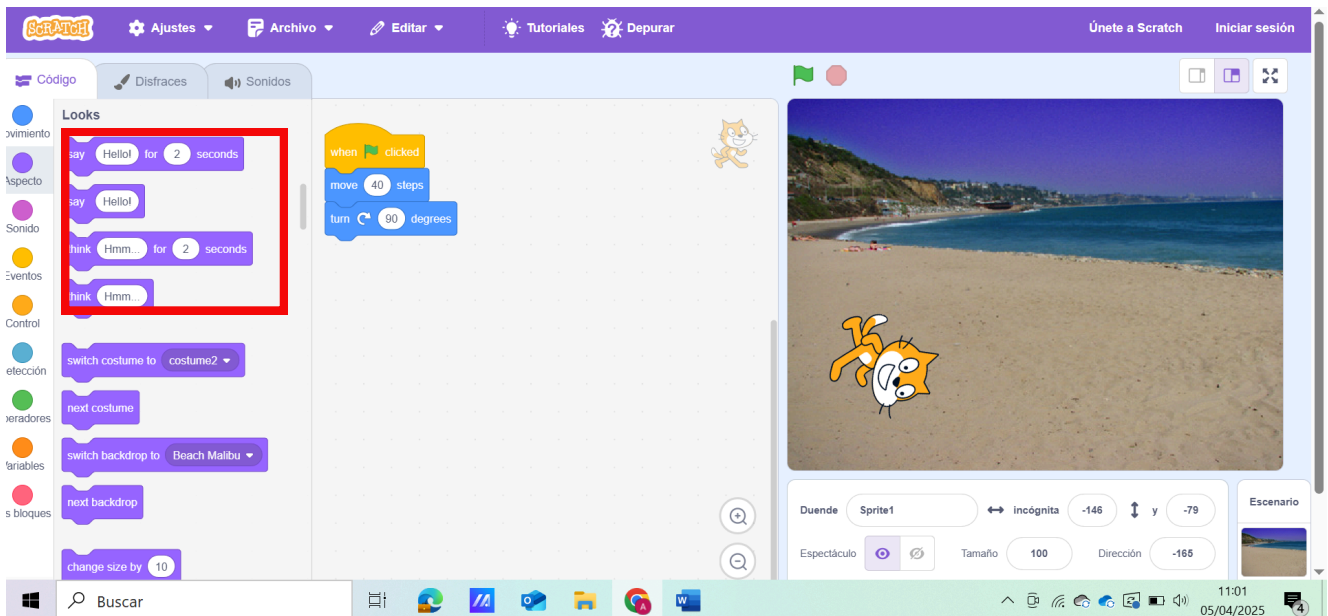
6. Vamos a por el movimiento (azul) y podemos usar las 3 primeras opciones:



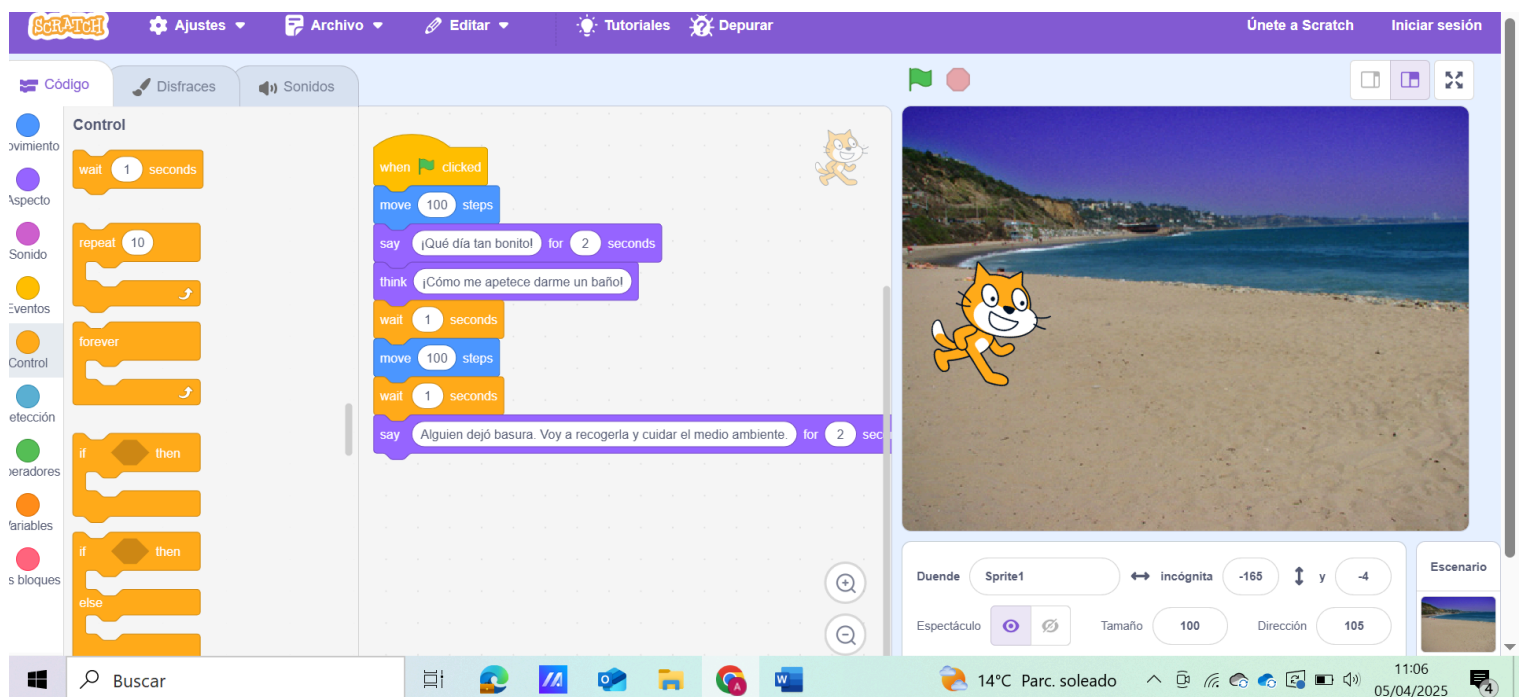
Pruebo y voy cambiando los números y dándole a la bandera verde para ver qué pasa. Cuándo consigo que el personaje haga lo que yo quiero, dejo el código.

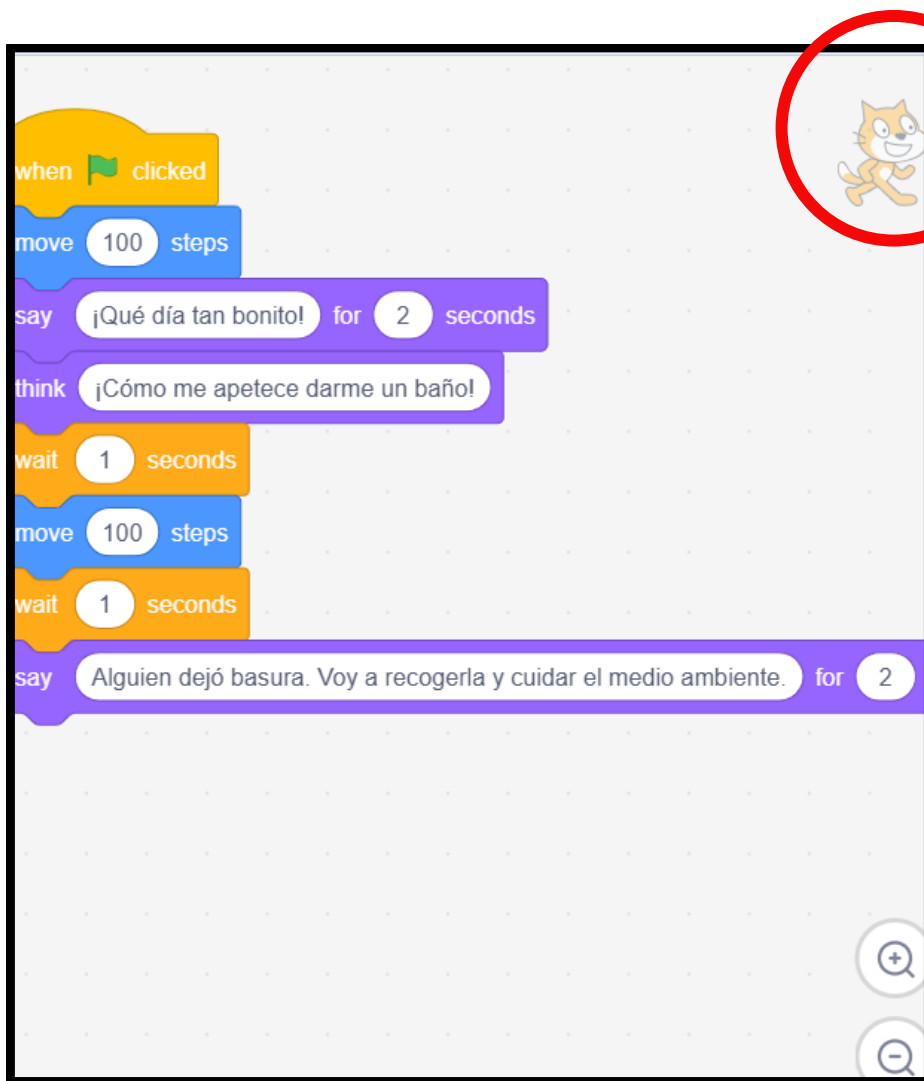


7. Vamos a ponerle texto. Le damos a “Aspecto” (lila) y usamos los 4 primeros: hablar y los segundos que tiene el bocadillo o pensar.

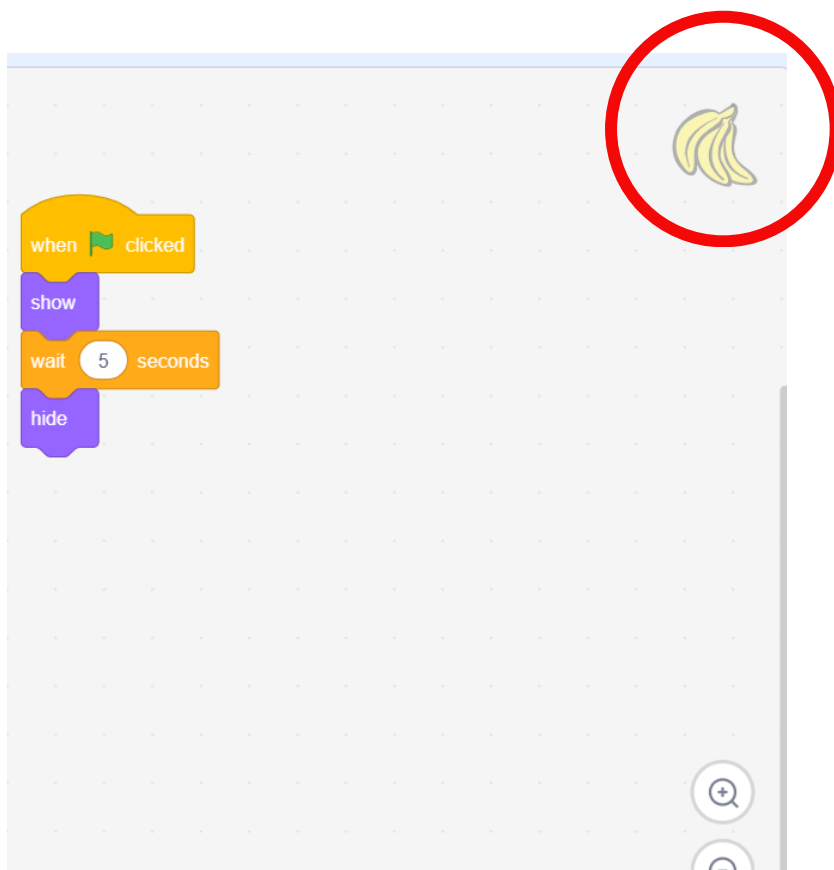


8. Para que espere entre las acciones, usamos “wait” que está en “control”.





Vamos ahora a hacer que desaparezca la basura.



Usamos
“show” y
“hide” del
botón de
“Aspecto”.