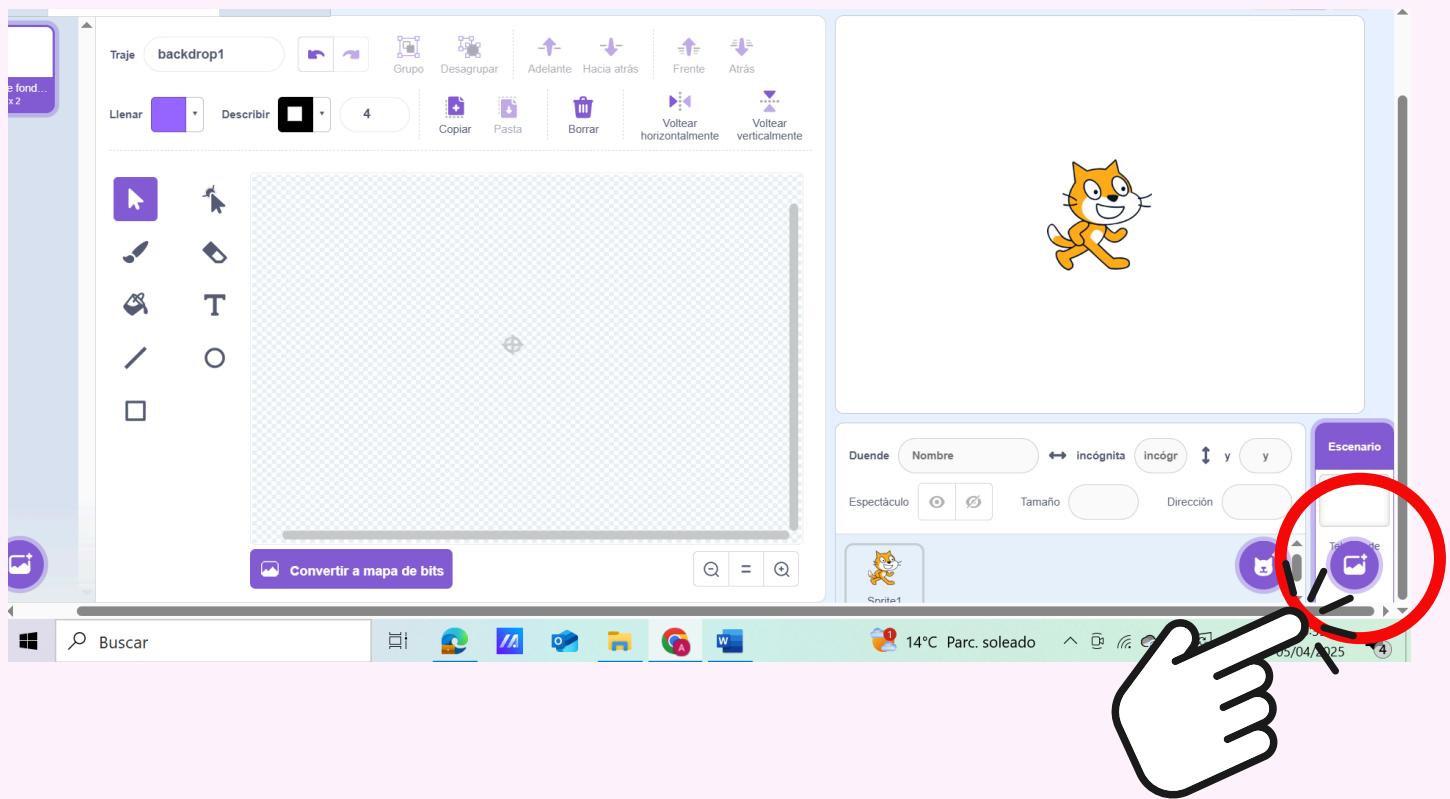
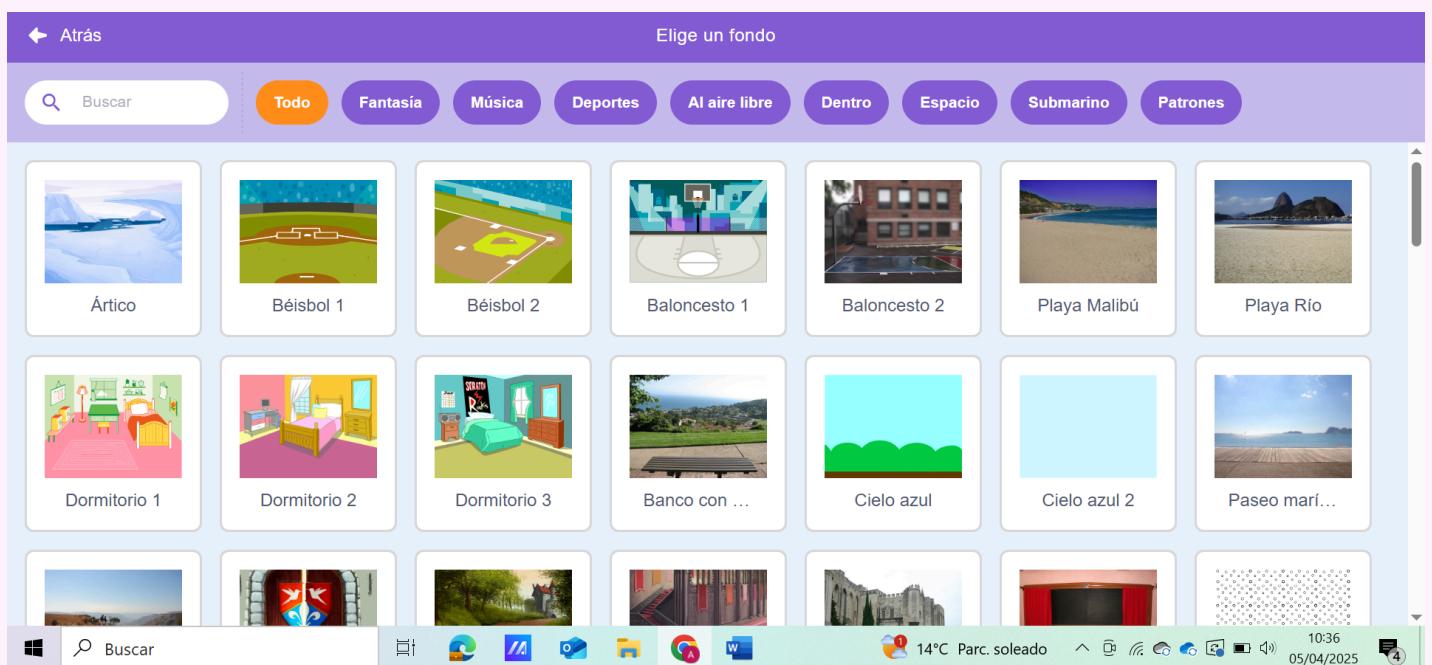


# Guía para programar.

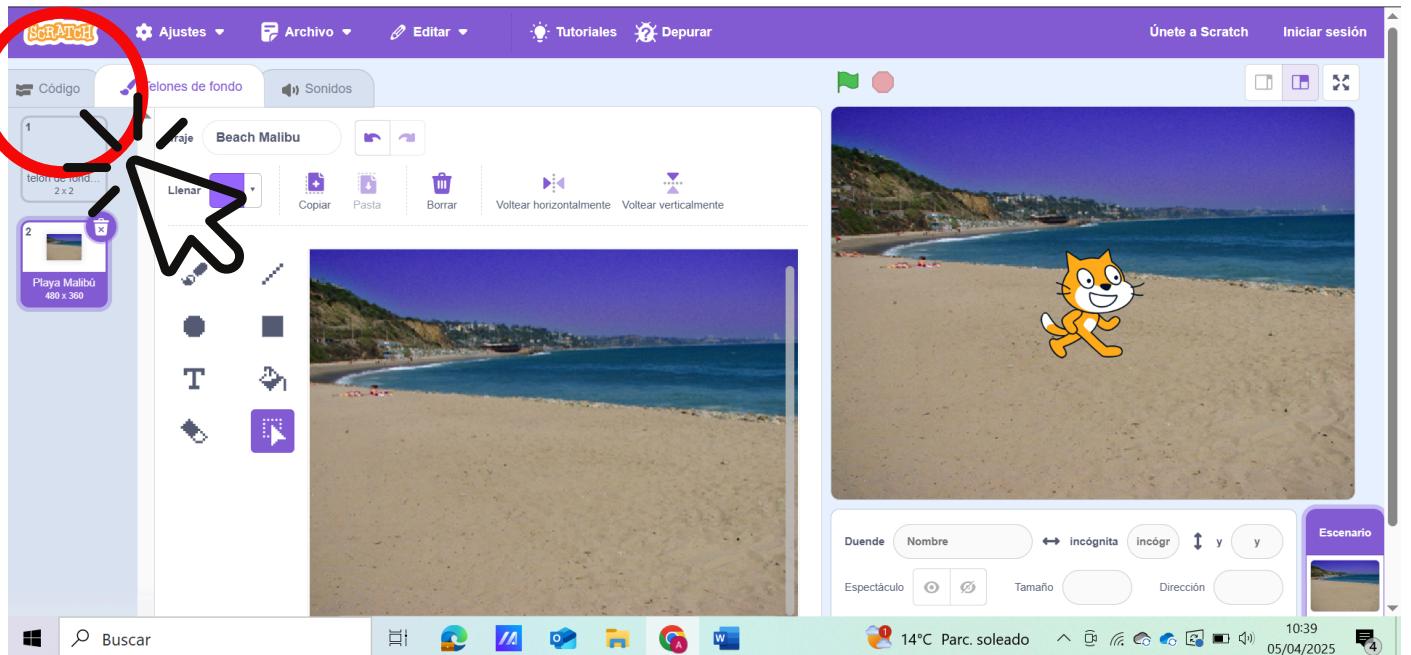
## 1. Elegir un escenario en la naturaleza.



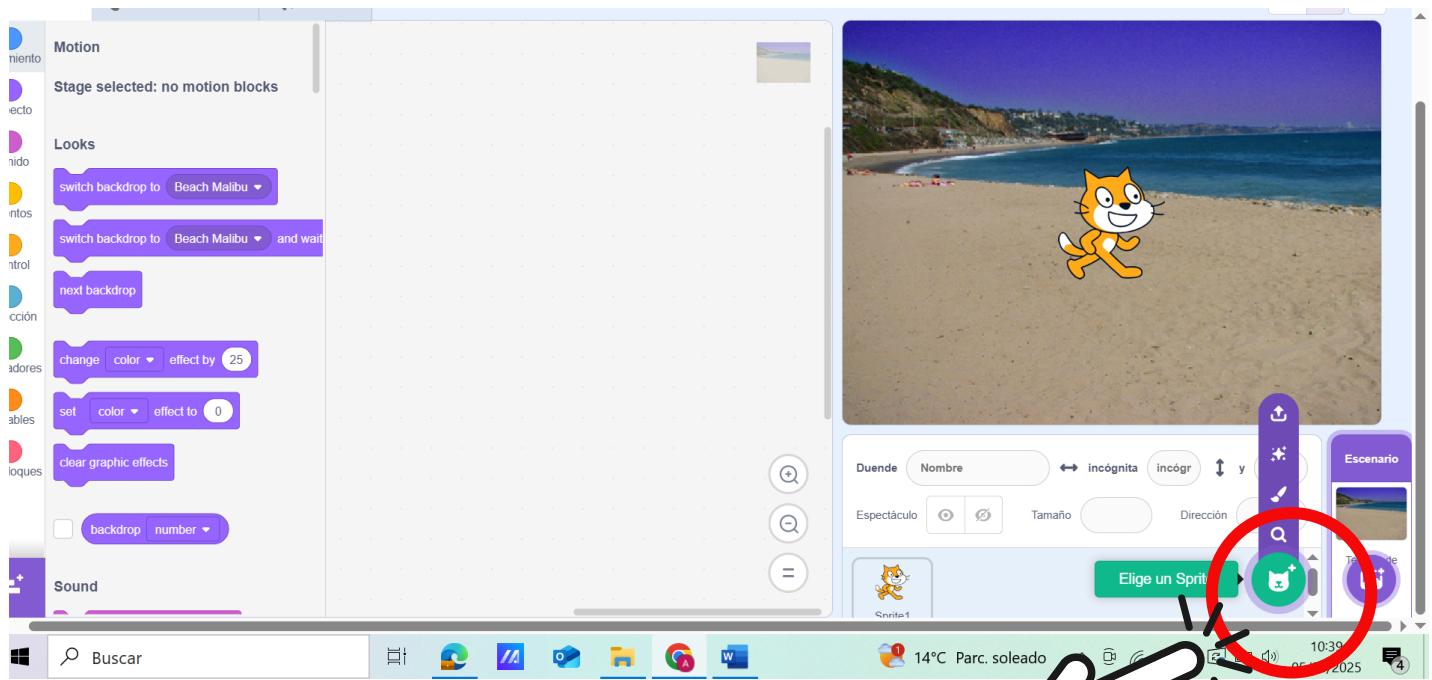
Doy click en el que me gusta.



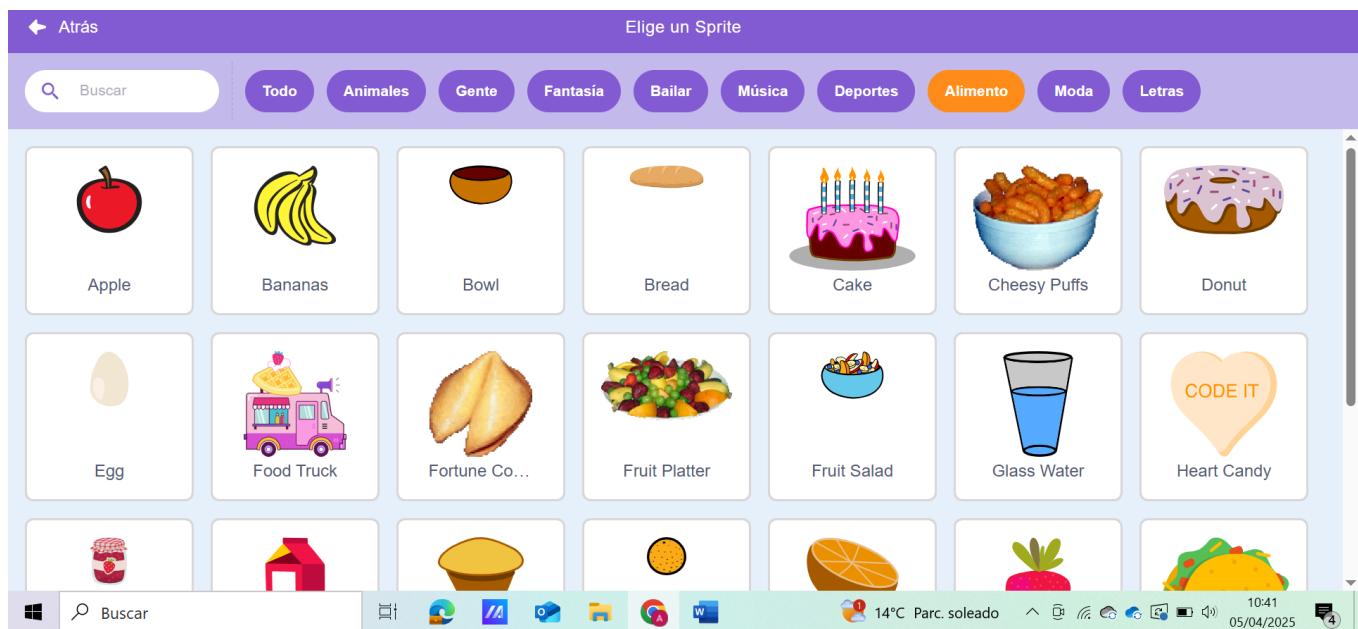
## 2. Hago click en código para volver a la pantalla inicial.



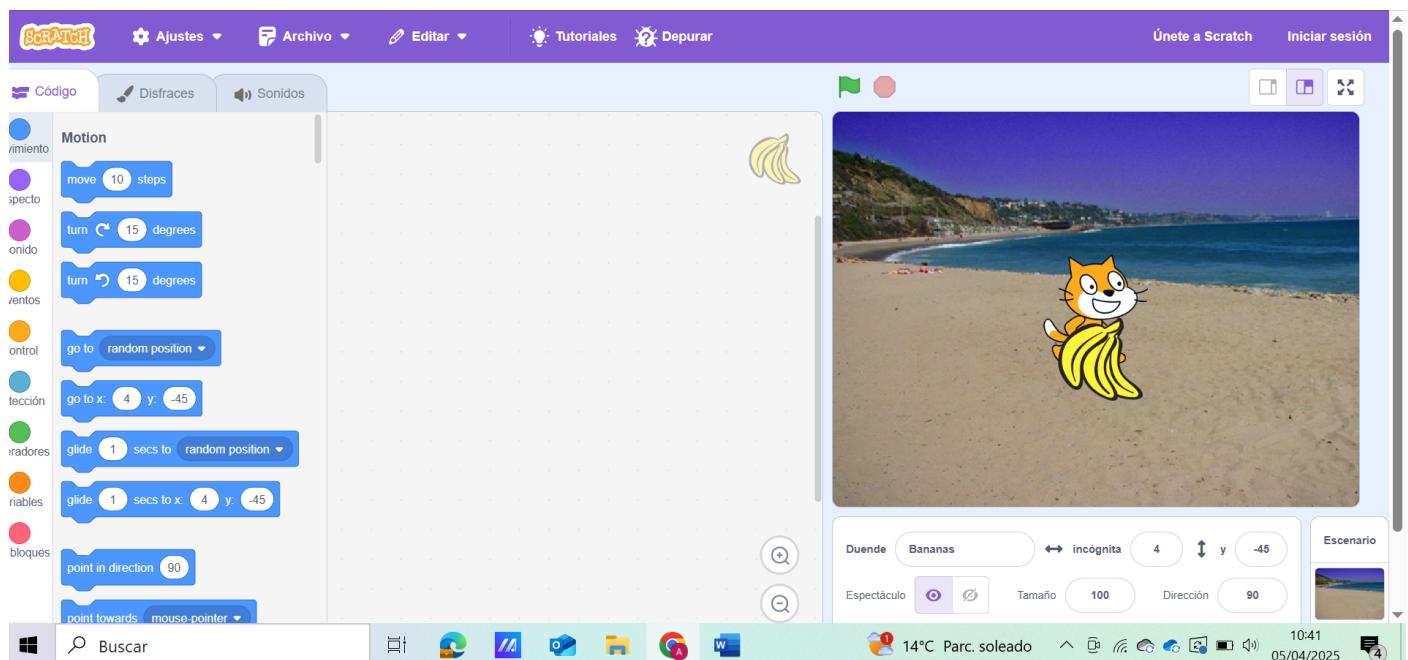
## 3. Añadimos un sprint.



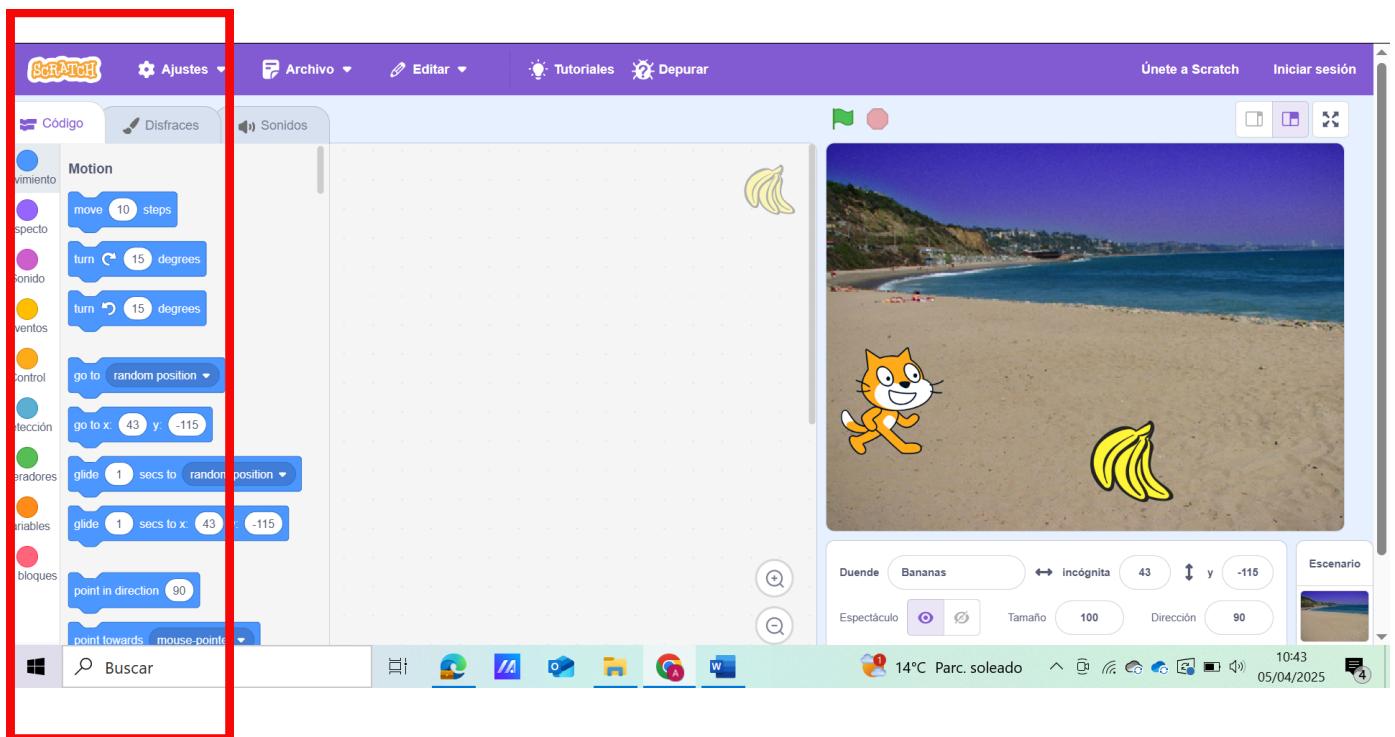
# Hay diferentes categorías para elegir.



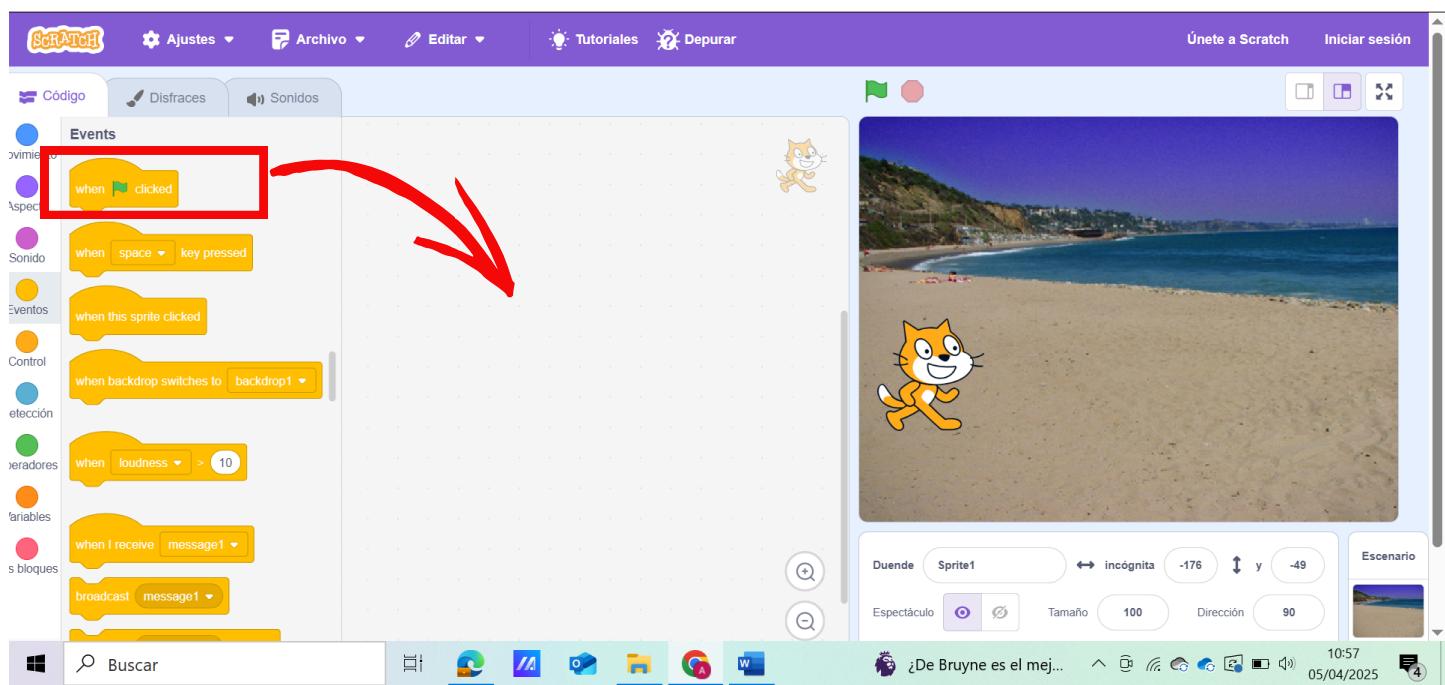
Hago click encima y para moverlo en el escenario tengo que clickar y arrastrar.



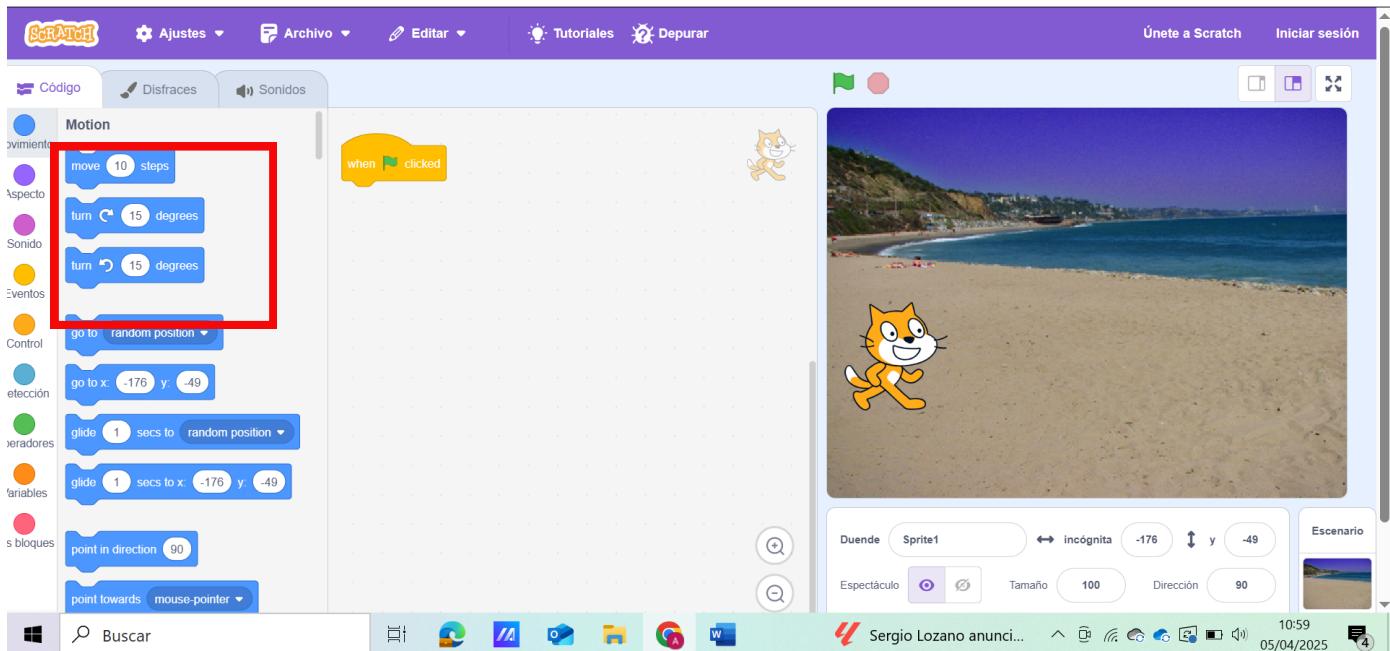
## 4. Empezamos a programar, usando estos botones:



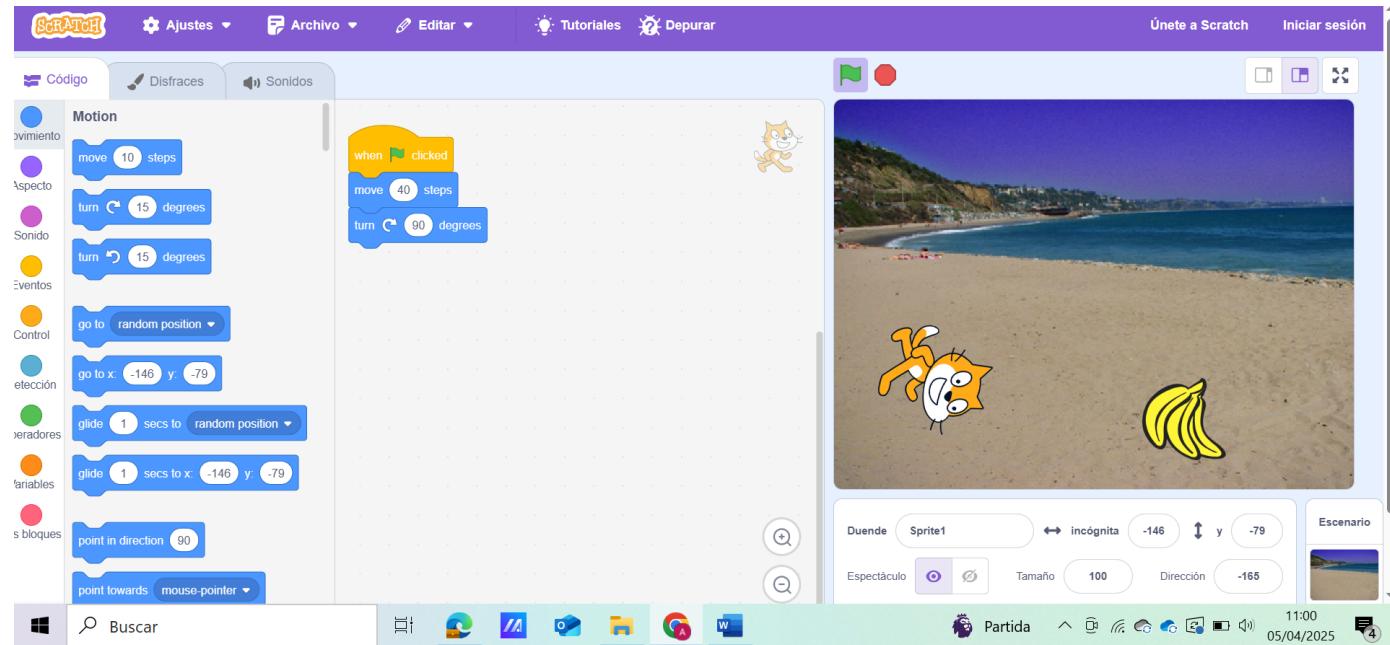
## 5. Le damos a “Events” (naranja) y arrastramos el código de la bandera verde:



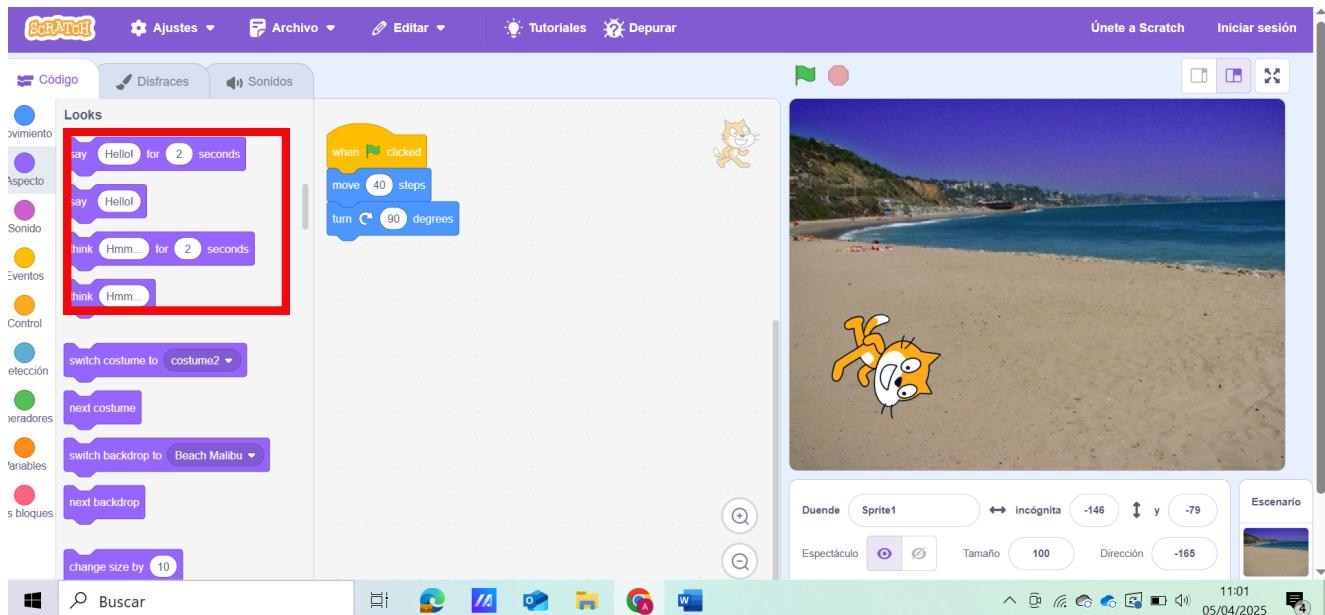
## 6. Vamos a por el movimiento (azul) y podemos usar las 3 primeras opciones:



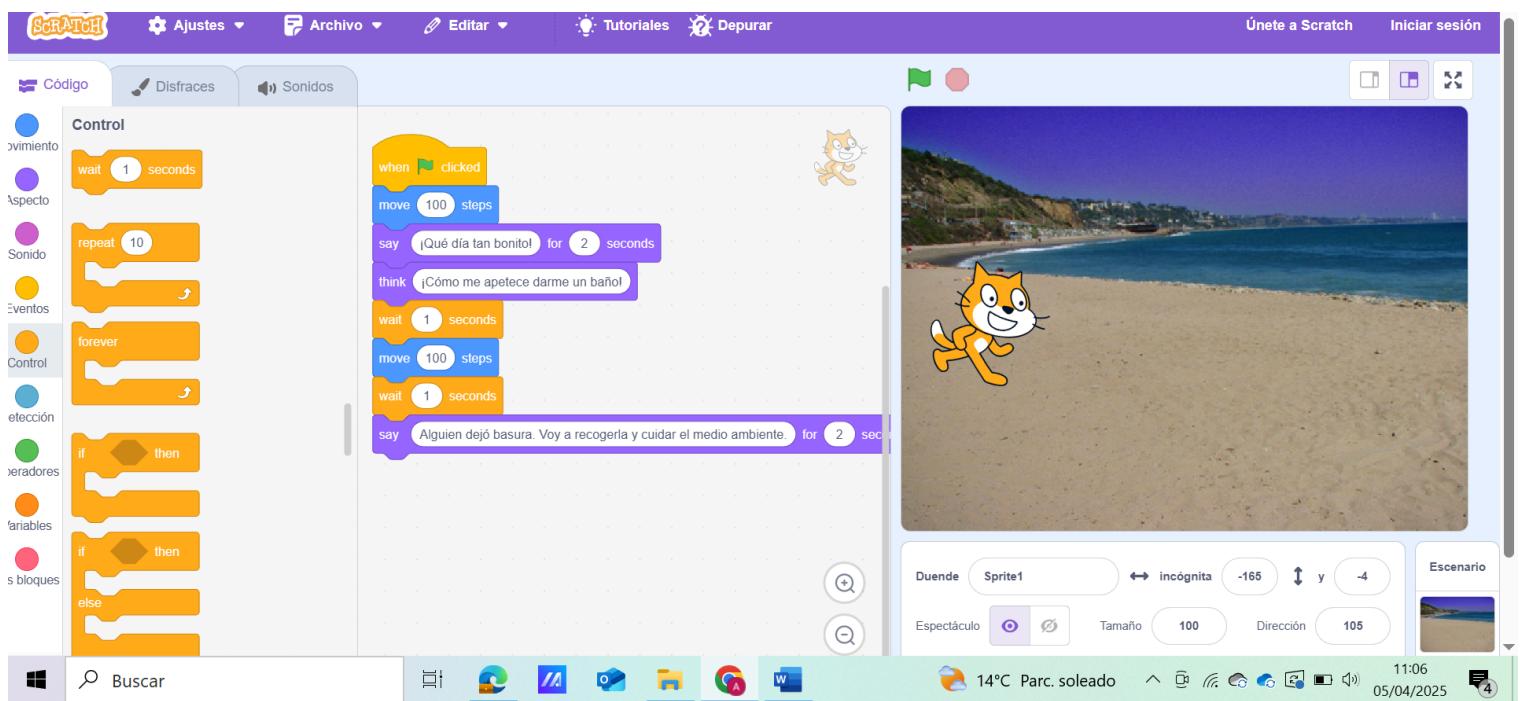
Pruebo y voy cambiando los números y dándole a la bandera verde para ver qué pasa. Cuándo consigo que el personaje haga lo que yo quiero, dejo el código.

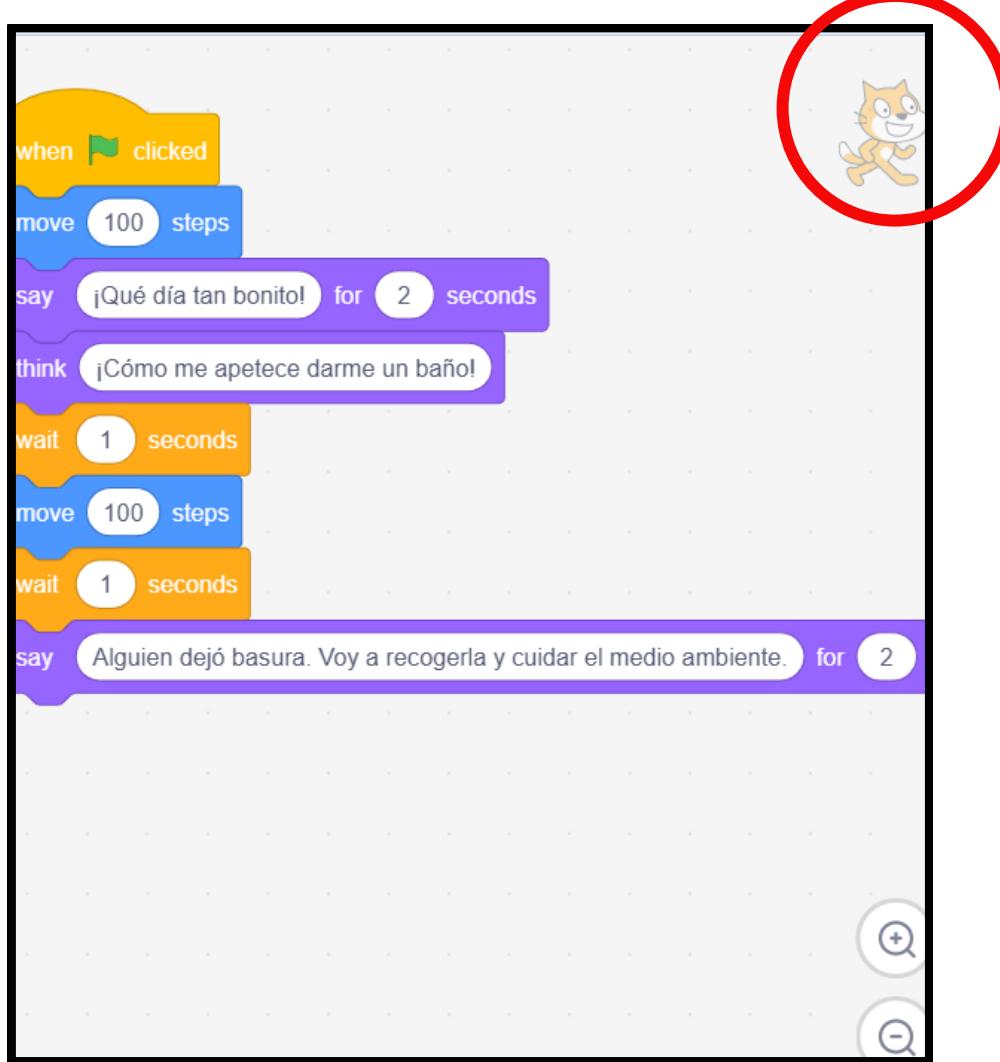


7. Vamos a ponerle texto. Le damos a “Aspecto” (lila) y usamos los 4 primeros: hablar y los segundos que tiene el bocadillo o pensar.

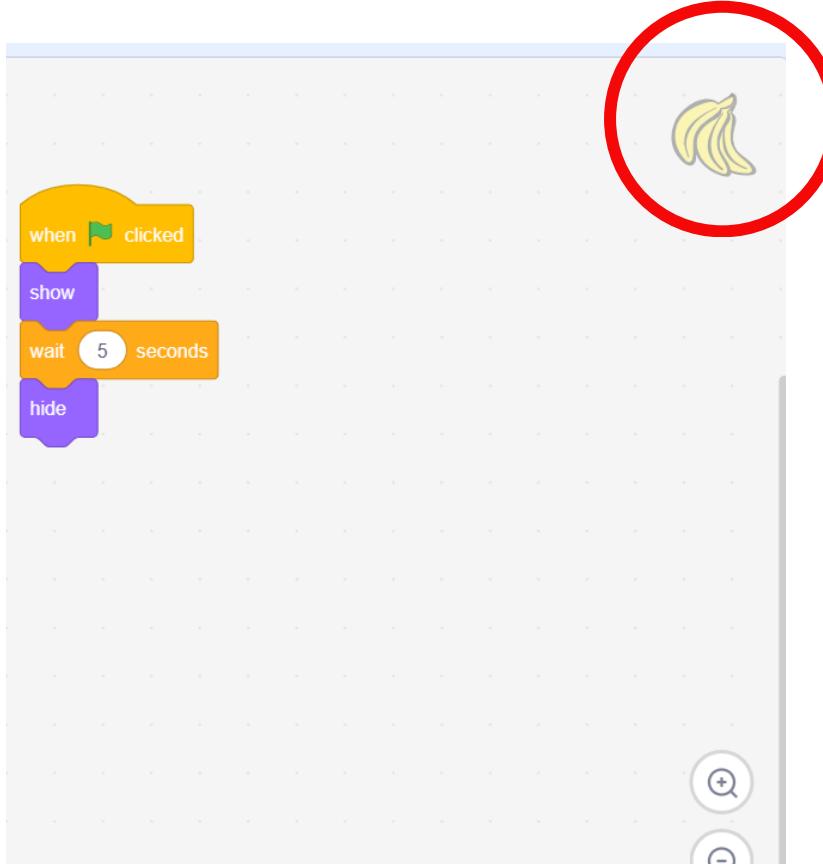


8. Para que espere entre las acciones, usamos “wait” que está en “control”.





Vamos ahora a hacer que desaparezca la basura.



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