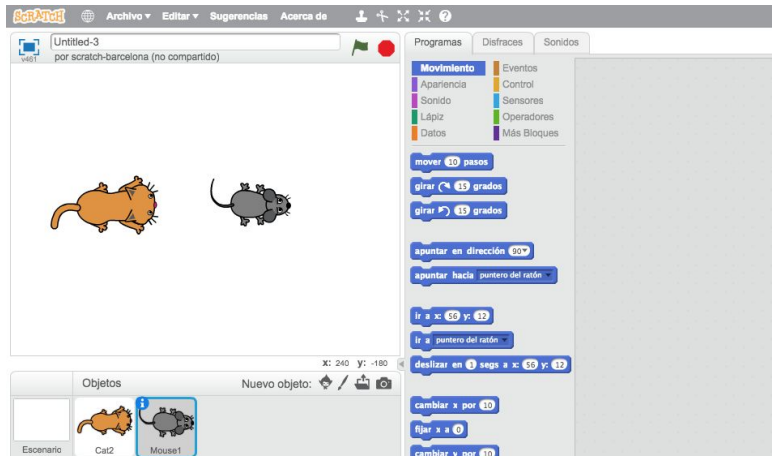


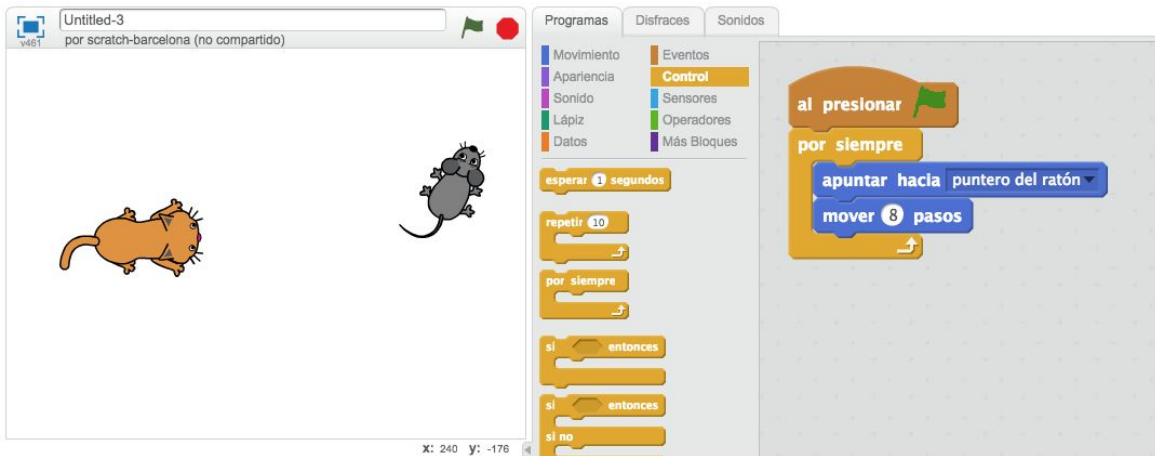
La persecución- Ficha 1

PARTE 1

1. Eliminaremos el gato de Scratch
2. Cogemos dos personajes, un gato (visto desde arriba) y un ratón



3. Al ratón (personaje) le diremos que siempre siga al puntero del ratón. Y se mueva 8 pasos.



4. Al gato le diremos que siempre apunte hacia el Mouse1 (ratón personaje) y que se mueva a menos velocidad, 2 pasos.



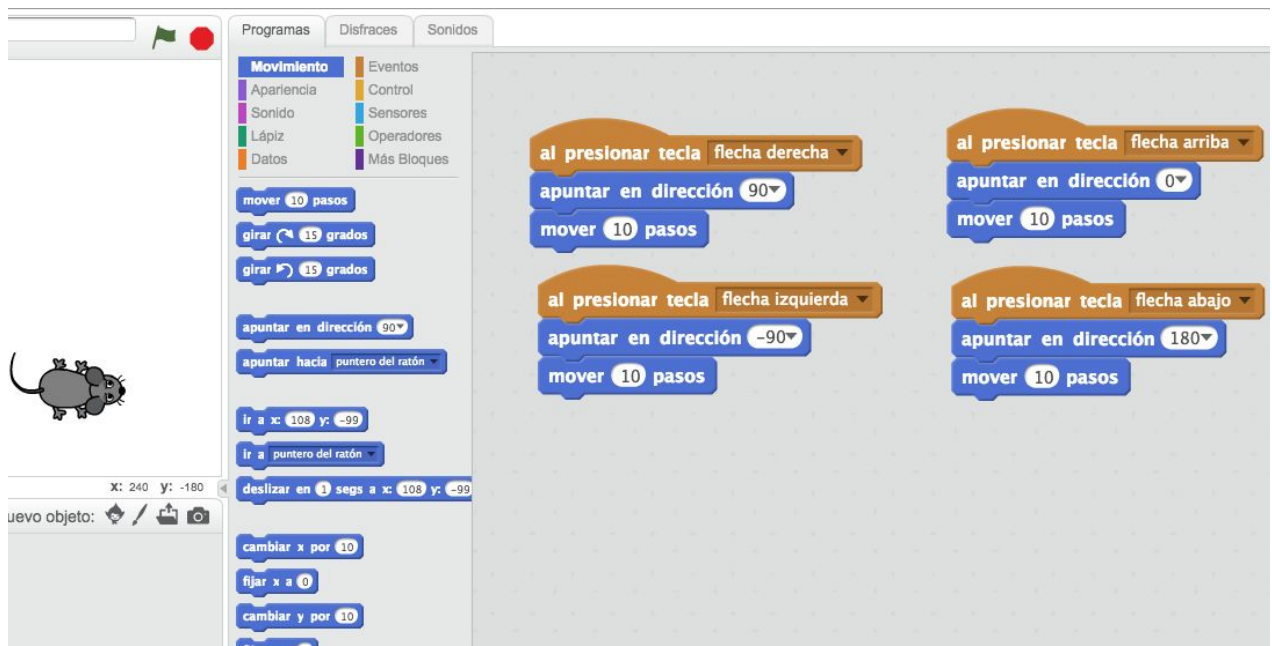
5. ¡Presionaremos la bandera para jugar!

PARTE 2

6. Continuaremos el videojuego, programando a nuestro gato, que cuando lo toque el ratón diga “Nyam Nyam Nyam”
 Añadiremos dentro del por siempre la condición.



7. Ahora podemos programar el ratón (personaje) con las teclas.
 Borraremos el código del ratón y le daremos las siguiente órdenes:



8. Ahora ya podemos huir del gato moviendo las teclas.