

```
al presionar tecla espacio 🔻
esconder
                                                                                Shark
esperar 2 segundos
                                                al clickear este objeto
mostrar
                                                cambiar PUNTAJE ▼ por 10
fijar PUNTAJE ▼ a 0
fijar VIDA ▼ a 3
                                         al presionar tecla flecha derecha
cambiar fondo a underwater4 V
                                          mover 10 pasos
por siempre
 mostrar
                                         apuntar en dirección 90▼
 cambiar disfraz a shark-b 2
                                                     al presionar tecla flecha izquierda 🔻
  esperar 0.7 segundos
                                                     mover 10 pasos
 cambiar disfraz a shark-b
                                                     apuntar en dirección €90▼
  esperar 0.5 segundo:
 esconder
 ir a x: número al azar entre 200 y -200 y: número al azar entre 134 y -134
        PUNTAJE = 100 entonces
                                               cuando el fondo cambie a brick wall1
    cambiar fondo a underwater2
                                               por siempre
                                                                al presionar tecla flecha arriba
                                                 esconder
                                                                mover 10 pasos
        PUNTAJE = 200 entonces
                                                                apuntar en dirección 🐠
   cambiar fondo a brick wall1 🔻
                                       al presionar tecla flecha abajo 🔻
        VIDA = 0 entonces
                                        mover 10 pasos
    detener todos ▼
                                        apuntar en dirección (180▼)
                                                                                  Q = Q
```

Nivel 1: el tibushark se moverá por toda la pantalla y el objetivo será presionarlo, pero hay que tener cuidado con las bombas que si las presionas perderás una vida.

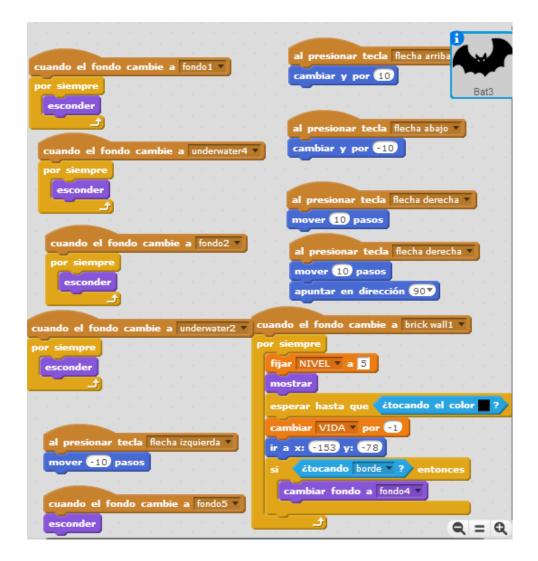
```
cuando el fondo cambie a fondo2 *
esconder
                                                                                       Sprite1
                                       al hacer clic en este objeto
                                       cambiar VIDA por -1
 cuando el fondo cambie a underwater2 *
                                              cuando el fondo cambie a underwater4 *
 mostrar
                                              mostrar
 por siempre
  ir a x: -96 y: -97
   deslizar en 3 segs a x: -109 y: 130
                                              cuando el fondo cambie a brick wall1 *
                                               esconder
              cuando el fondo cambie a fondo1 🔻
              esconder
```

[Escriba aquí]

```
al presionar tecla flecha derecha
                                                  mover 10 pasos
                                                  apuntar en dirección 90 🔻
cuando el fondo cambie a underwater2 v
ir a x: -179 y: -19
                                                     al presionar tecla flecha izquierda 🔻
                                                     mover -10 pasos
mostrar
   si čtocando Sprite2 ▼ ? entonces
    ir a x: -209 y: -16
    cambiar NIVEL ▼ por -1
                                              cuando el fondo cambie a fondo2 vesconder
   si čtocando Sprite1 ? entonce
    ir a x: -209 y: -16
    cambiar NIVEL ▼ por -1
                                              al presionar tecla flecha arriba 🔻
                                               mover 10 pasos
        al presionar tecla flecha abajo 🔻
                                               apuntar en dirección 👓
        mover 10 pasos
```

```
cuando el fondo cambie a brick wall1 v
                                                                                    Button3
    cuando el fondo cambie a underwater4 esconder
 cuando el fondo cambie a underwater2 * mostrar
        ndo el fondo cambie a fondo3 🔻
     cuando el fondo cambie a fondo5 ° esconder
cuando el fondo cambie a fondo2 ▼
                                                                                   Sprite1
                                     al hacer clic en este objeto
                                      cambiar VIDA v por -1
 cuando el fondo cambie a underwater2 ▼
                                            cuando el fondo cambie a underwater4 🔻
  mostrar
                                             mostrar
  ir a x: -96 y: -97
   deslizar en 3 segs a x: -109 y: 130
                                            cuando el fondo cambie a brick wall1 v
                                             esconder
              cuando el fondo cambie a fondo1 🔻
```

[Escriba aquí]



Nivel 3: trata de llevar al murcielago al final de la pantalla sin tocar los bordes negros.

[Escriba aquí]

¿Qué aprendiste?

Aprendi como programar un juego y entender como se realiza aquello que tanto me gusta.

¿Qué fue lo que te resultó más sencillo?

Lo que me resulto mas sencillo fue programar el segundo nivel.

¿A partir de este modelo, que se te ocurre que podés hacer?

Puedo crear mis propias ideas y seguir creando juegos que a mí me gusten.

