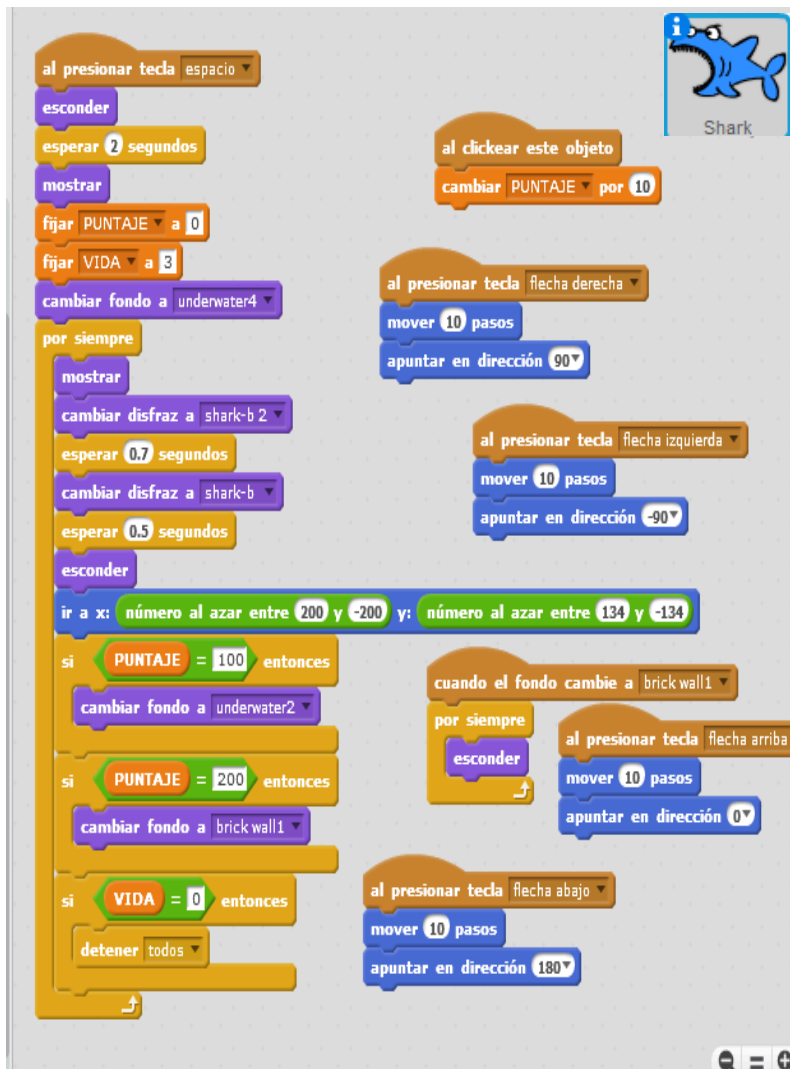


¡Escriba aquí!

# RECETA



Shark

```

al presionar tecla espacio
  esconder
  esperar 2 segundos
  mostrar
  fijar PUNTAJE a 0
  fijar VIDA a 3
  cambiar fondo a underwater4
  por siempre
    mostrar
    cambiar disfraz a shark-b 2
    esperar 0.7 segundos
    cambiar disfraz a shark-b
    esperar 0.5 segundos
    esconder
    ir a x: número al azar entre 200 y -200 y: número al azar entre 134 y -134
    si PUNTAJE = 100 entonces
      cambiar fondo a underwater2
    si PUNTAJE = 200 entonces
      cambiar fondo a brick wall1
    si VIDA = 0 entonces
      detener todos

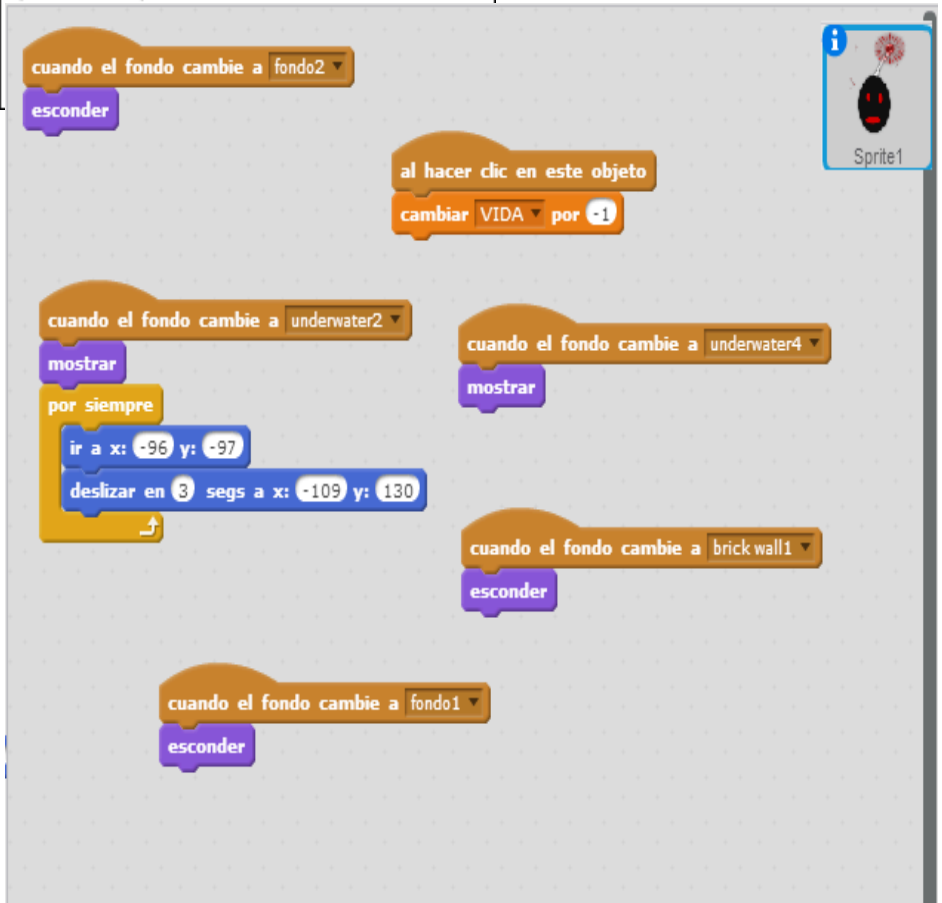
al clicar este objeto
  cambiar PUNTAJE por 10

al presionar tecla flecha derecha
  mover 10 pasos
  apuntar en dirección 90

al presionar tecla flecha izquierda
  mover 10 pasos
  apuntar en dirección -90

cuando el fondo cambie a brick wall1
  por siempre
    esconder
    al presionar tecla flecha arriba
      mover 10 pasos
      apuntar en dirección 0
    al presionar tecla flecha abajo
      mover 10 pasos
      apuntar en dirección 180
  
```

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.



Sprite1

```

cuando el fondo cambie a fondo2
  esconder

al hacer clic en este objeto
  cambiar VIDA por -1

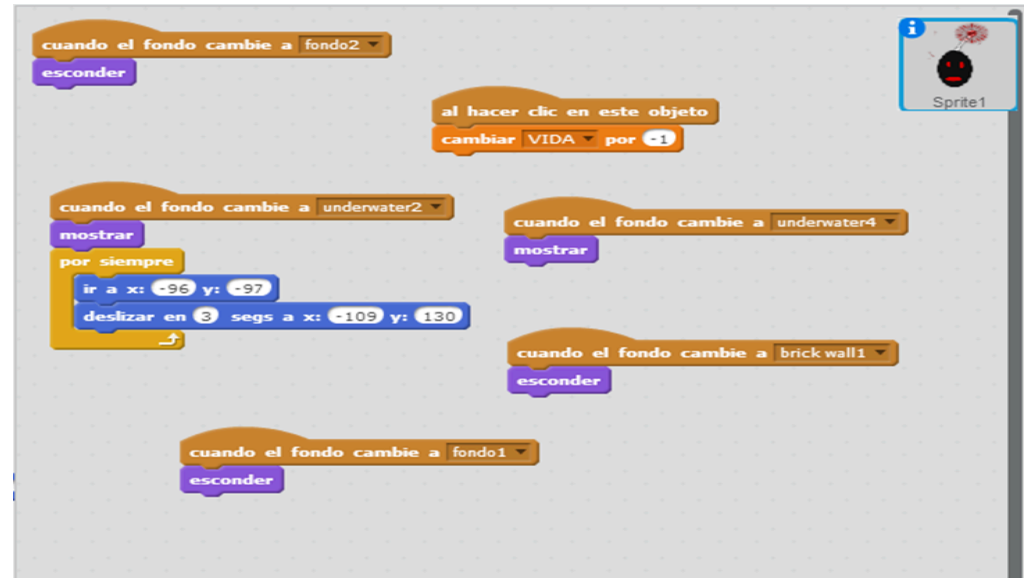
cuando el fondo cambie a underwater2
  mostrar
  por siempre
    ir a x: -96 y: -97
    deslizar en 3 segs a x: -109 y: 130

cuando el fondo cambie a underwater4
  mostrar

cuando el fondo cambie a brick wall1
  esconder

cuando el fondo cambie a fondo1
  esconder
  
```

[Escriba aquí]



[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.

PENSADERO