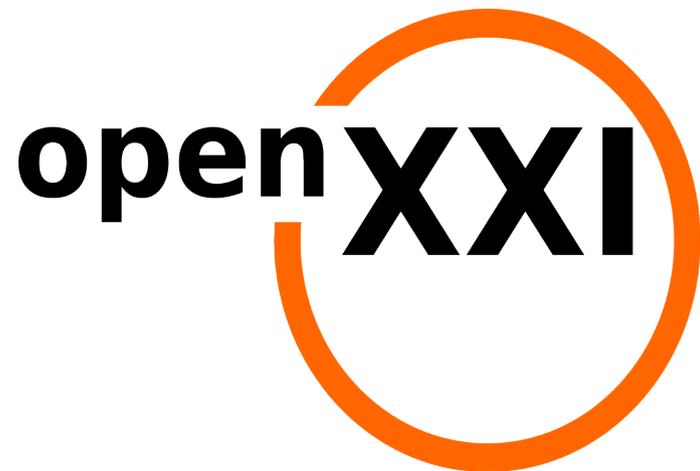


# Esquiva Bola



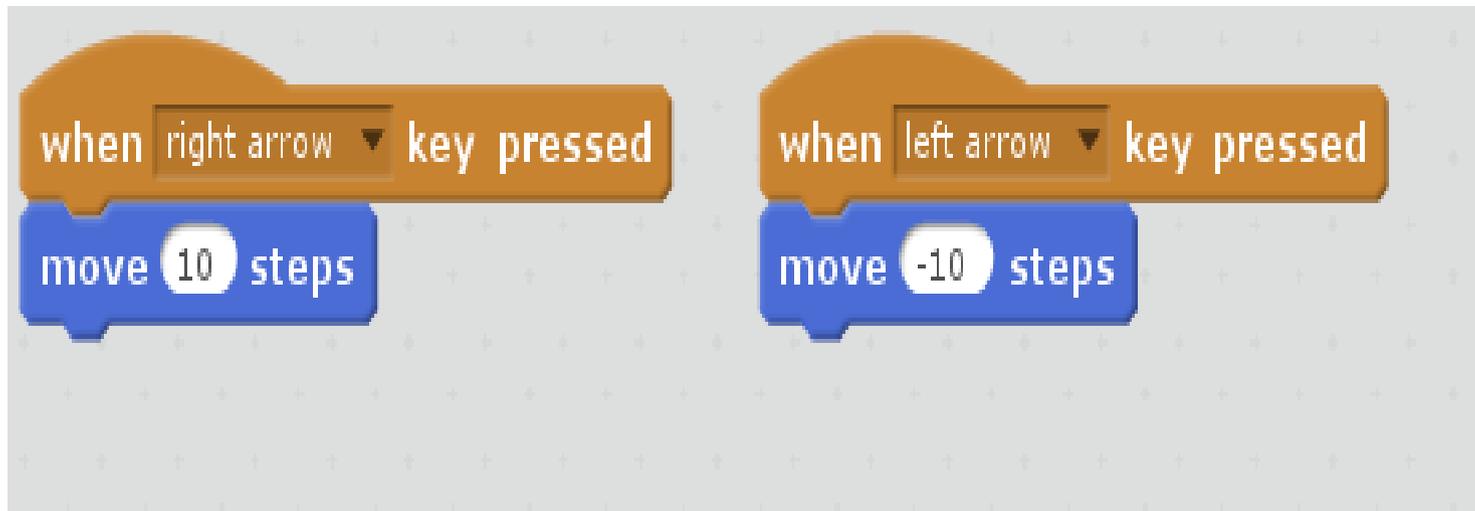
# Creamos las imágenes del juego

- Usamos imágenes del programa
- Descargamos
- Creamos nuestras imagenes

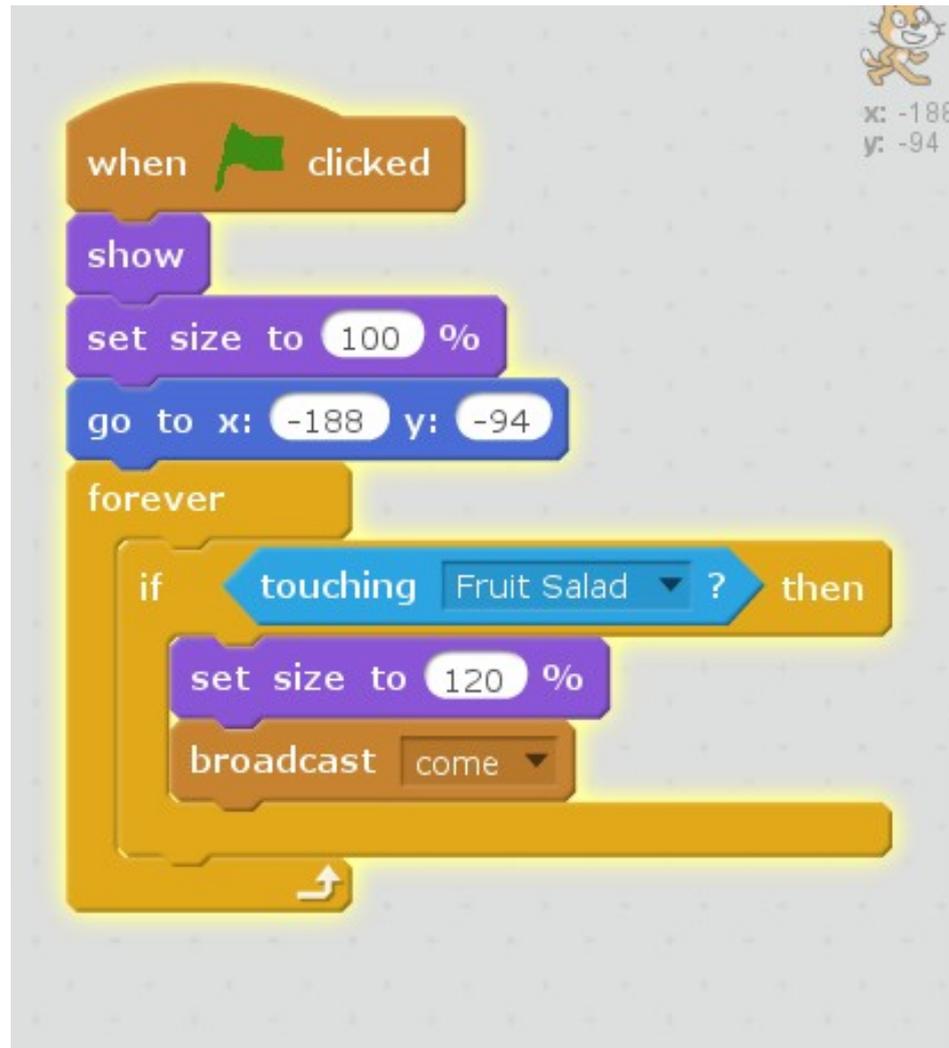
# Necesitamos



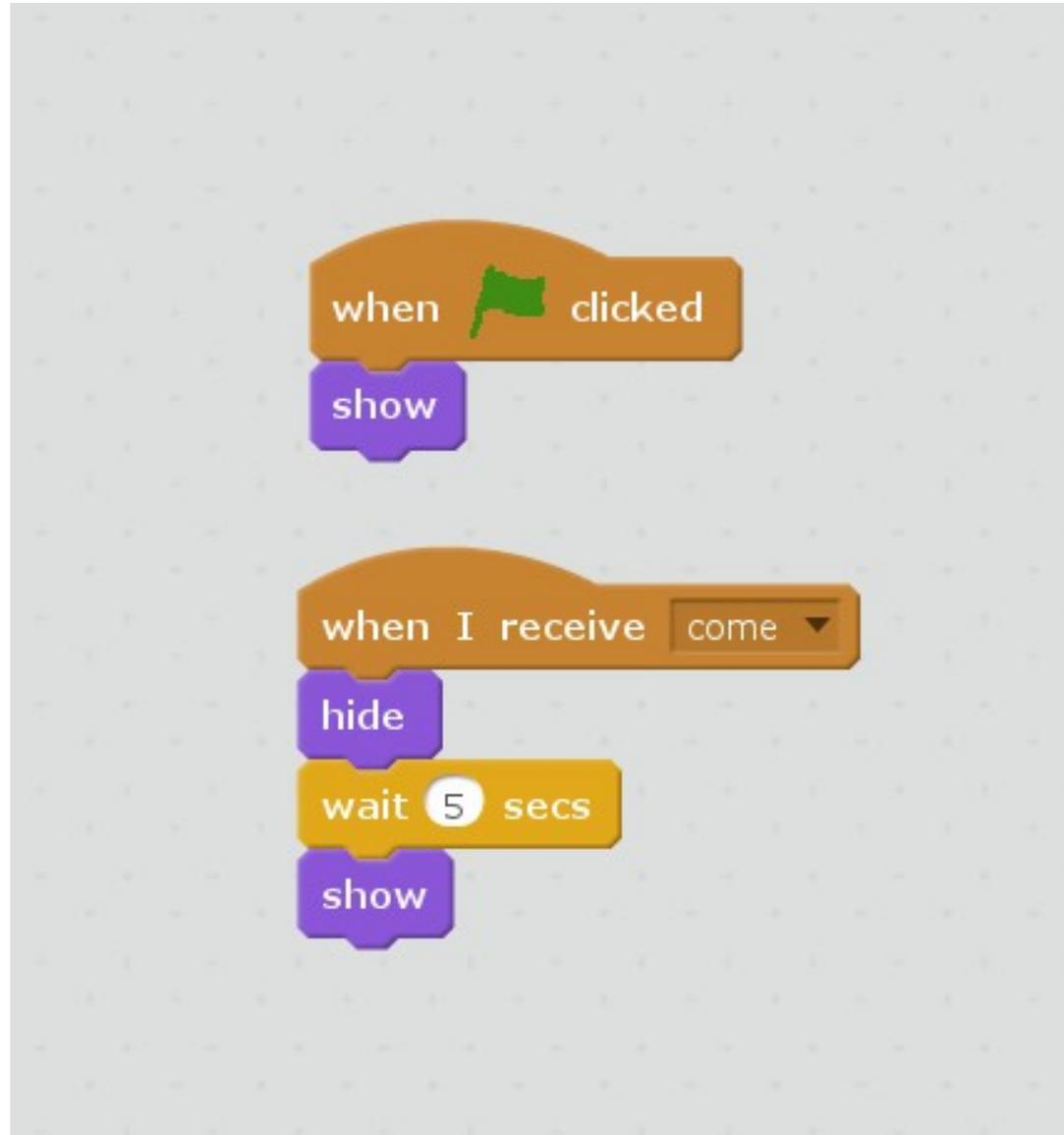
# Damos movimiento a nuestra protagonista



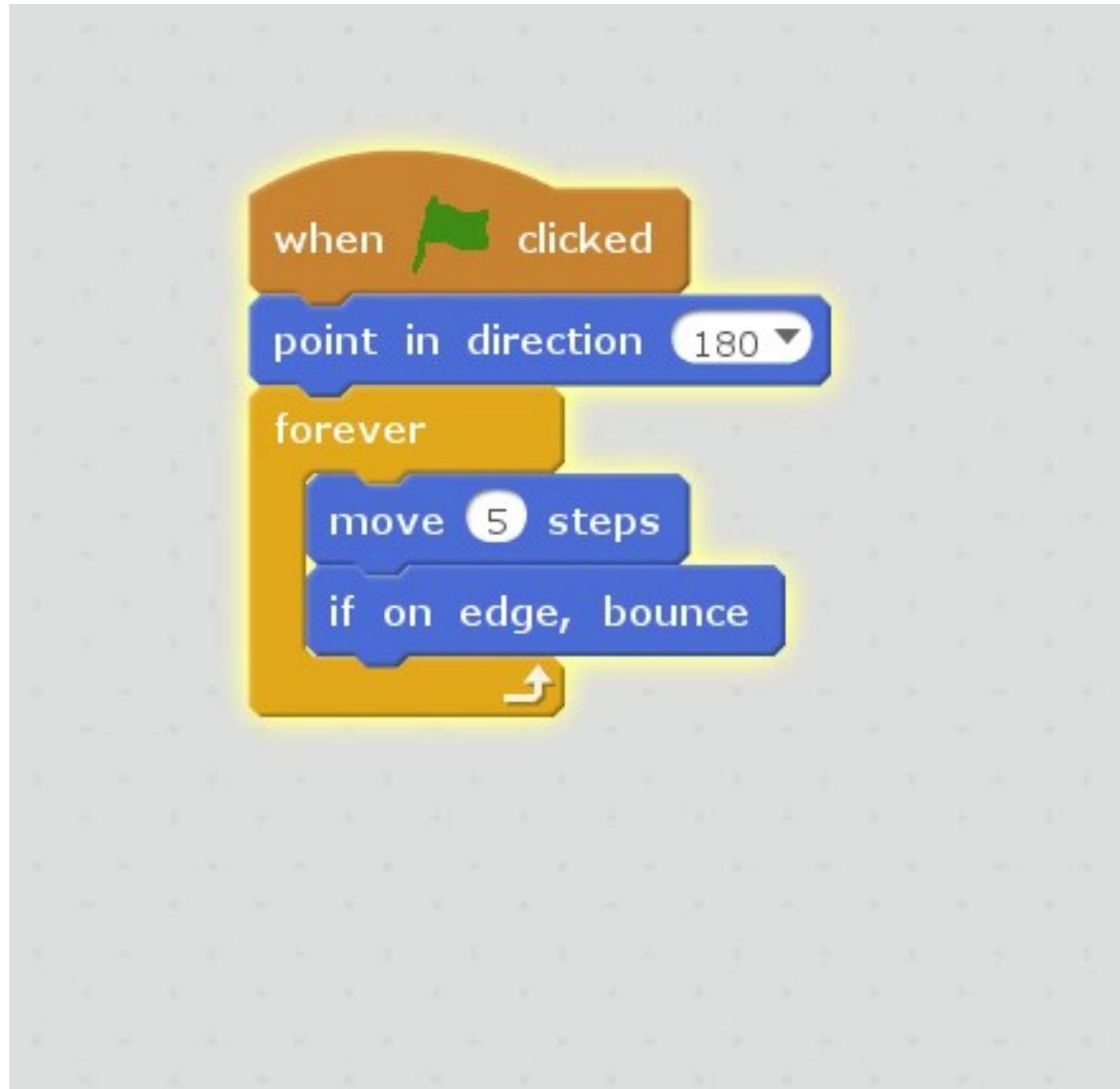
# Cuando toca la comida...



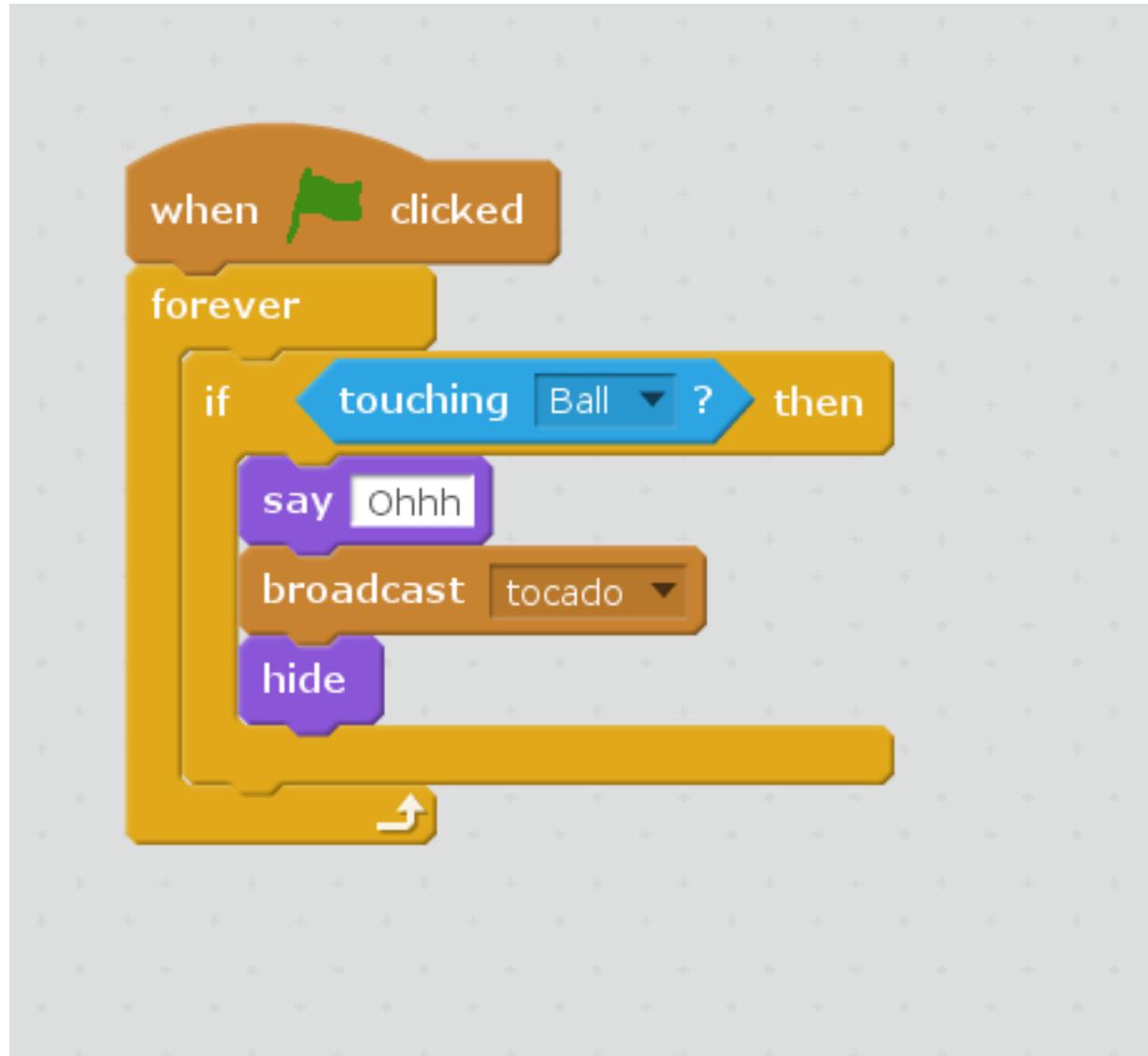
# Ahora a por la comida



# Vamos a darle movimiento a las pelotas (a todas)



# Que pasa si tocamos la pelota (uno por cada pelota)



# Retos

- Cambiar el fondo cuando la pelota nos toque
- Hacer un marcador

```
when  clicked
  set puntos to 0
  switch backdrop to beach rio
  show
  set size to 100 %
  go to x: -188 y: -94
  forever
    if touching Fruit Salad ? then
      set size to 120 %
      broadcast come
      set puntos to puntos + 1
```

when  clicked

forever

if touching  ? then

say

broadcast

hide

switch backdrop to