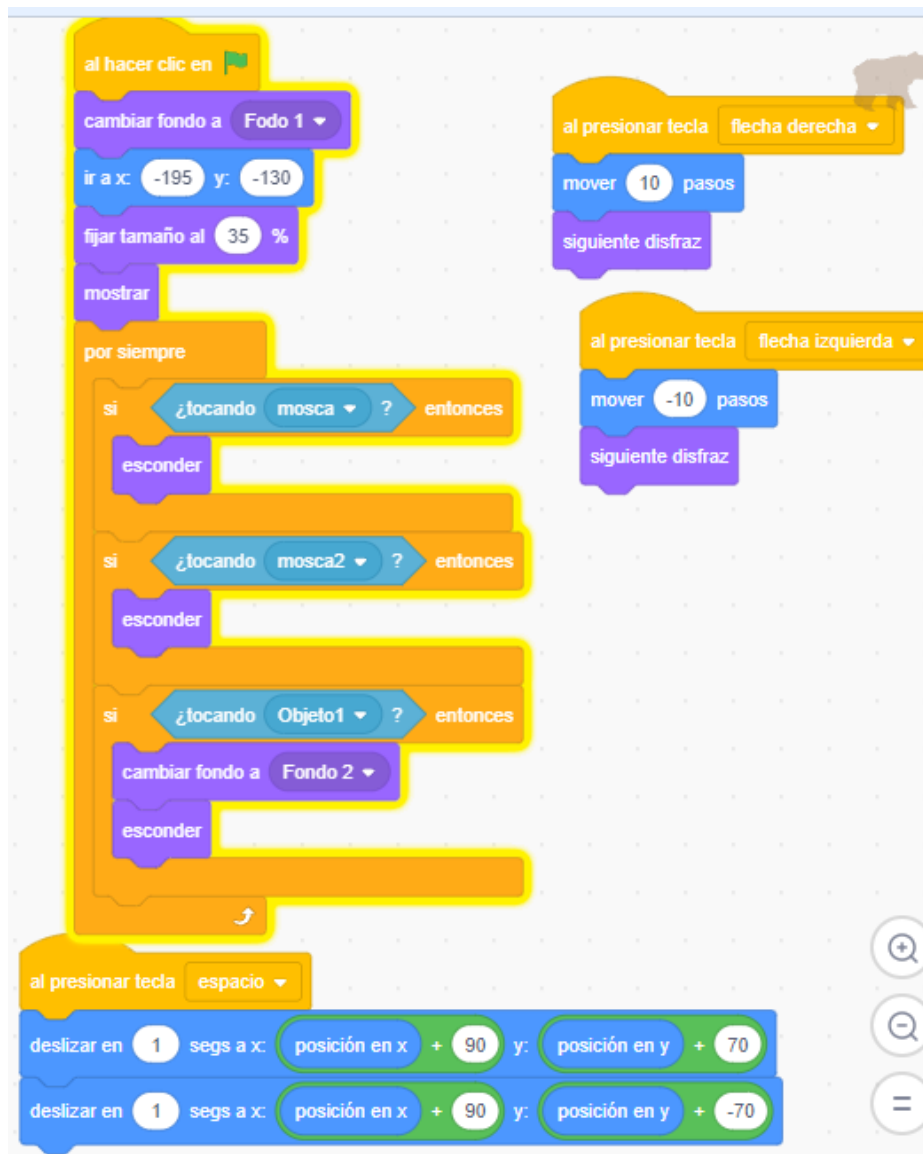


Ejercicio 3 Scratch: “Salto y obstáculos”

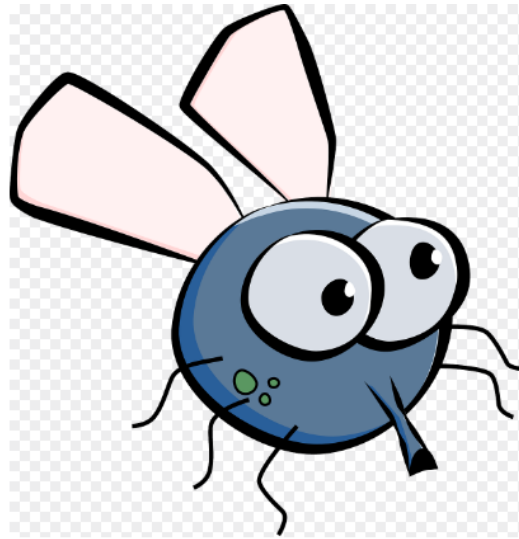
Apartado A.

PARTE 1: “Usamos un personaje de Scratch”

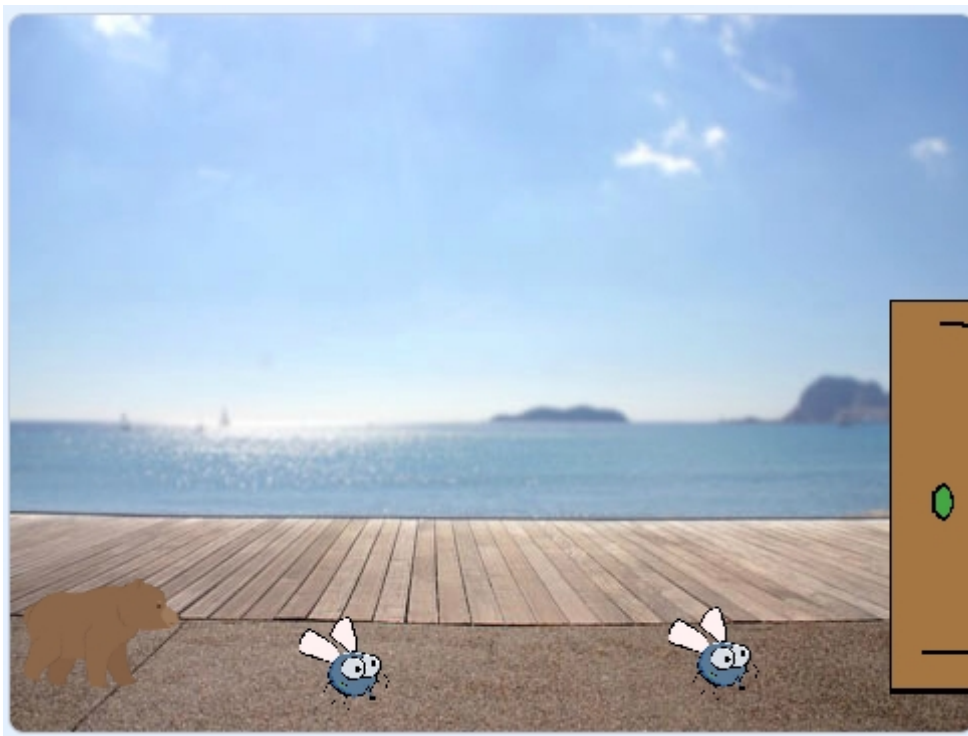
Vas a crear con el osito móvil que tienes en Scratch un movimiento que use todas sus imágenes y saltar varios obstáculos hasta llegar a un objeto que al tocarlo te dice que has ganado. Cambia a otra pantalla con el mensaje.



Yo he buscado en internet una mosca en la siguiente página de imágenes gratuitas.
<https://pixabay.com/es/>



Juego con fondo de pantalla, el oso, 2 moscas de obstáculos y la puerta a la que tienes que llegar para ganar.



Al saltar y llegar a la puerta (en mi caso) saldrá la siguiente imagen:



Apartado B.

En vez de 2 obstáculos pon 3. Además cambia la imagen de llegada. En mi caso la puerta por otro elemento de llegada.