

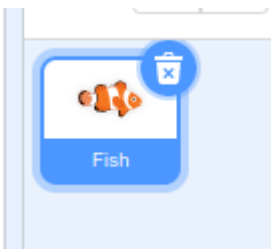
Movimiento pez

Vamos allá primer paso

El primer paso que vamos a hacer es:

Realizar un programa para conseguir que el "pez persiga al ratón"

1. Crea un nuevo objeto predeterminado que se llama "Fish" (en biblioteca - sección animales) Puedes borrar el gato que sale por defecto.
2. Crear un programa que siempre persiga la posición del ratón. Suele venir bien definir la posición inicial donde quieres que empiece tu objeto. Si no, empezará donde acabó la última vez que se ejecutó el programa.



Guárdalo que lo utilizaremos más adelante

Solución



Revision #3

Created 2022-02-01 12:25:07 CET by Equipo CATEDU

Updated 2023-06-19 13:09:31 CEST by Ana López Floría