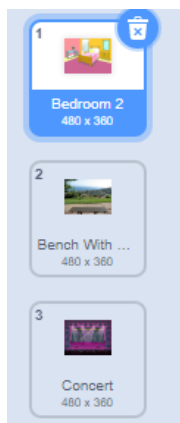


Guía de ejercicio Toma de decisiones



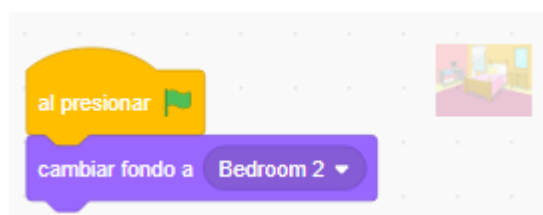
Dos amigas se encuentran aburridas y van a decidir si van al parque o a un concierto.

Colocando los fondos

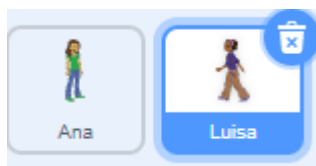


Vamos importar tres fondos: uno el del cuarto, otro en una plaza y el tercero el del concierto de rock.

Ahora vamos a programar para que al comienzo estén en el dormitorio.

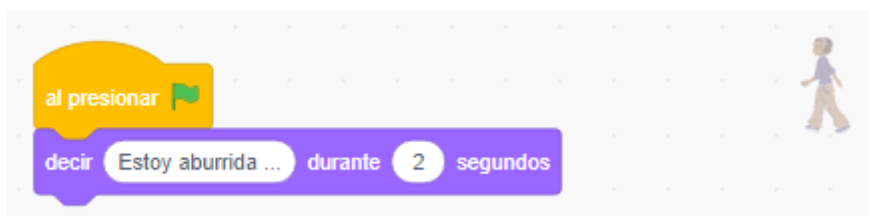


Colocando los personajes



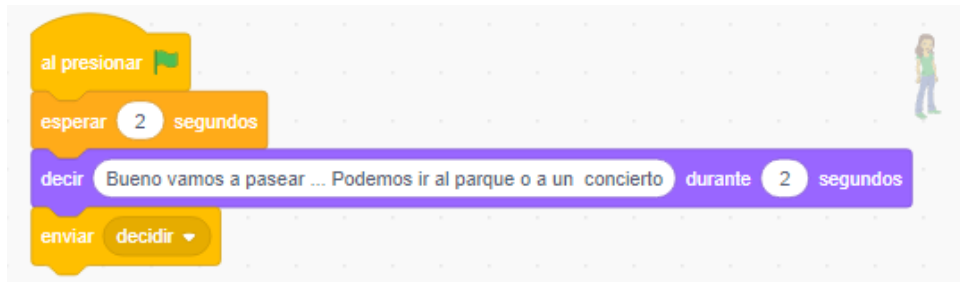
Insertamos dos personajes de dos niñas.

Vamos a hacer que Luisa sea la primera que hable.



Ahora Ana será la que conteste, tentamos en cuenta que va a esperar 2 segundos para que la amiga termine de hablar.

Cuando termina de hablar va a mandar un mensaje para que aparezcan los botones que permitirán tomar la decisión.



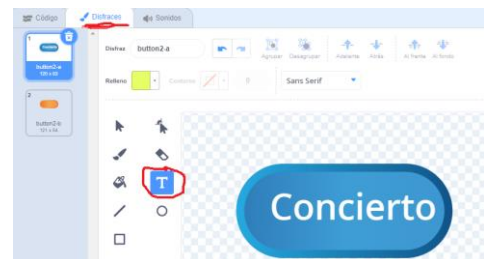
Vamos a crear y programar los botones



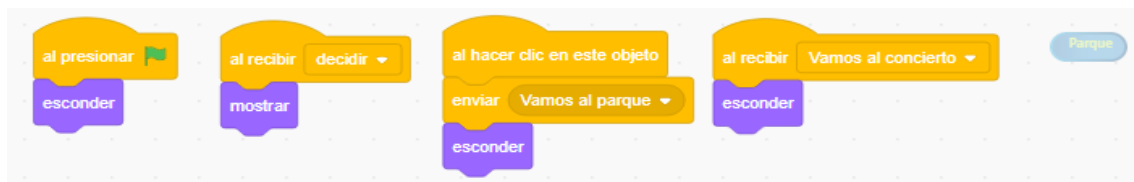
Creamos dos botones, uno que se llame **botonParque** y otro **botonConcierto**. Para ello elegimos un botón existente y luego al editarlo le colocamos el texto. Para hacer esto vamos a Disfraz y elegimos la herramienta de texto, el color y escribimos.

Por último, vamos a programar el botón.

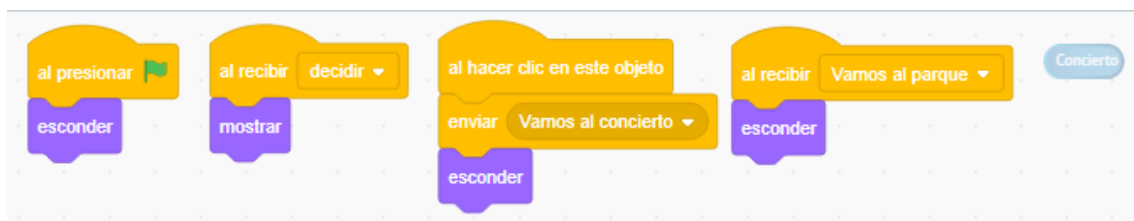
La idea es que el botón este oculto al principio, que aparezca cuando se tenga que tomar una decisión y que cuando la decisión se tome, desaparezca.



Código del botonParque



Código del botonConcierto (similar al anterior)



Programando el escenario nuevamente

Por último, volvemos al Escenario y programamos los cambios de acuerdo al botón que se pulsa.

