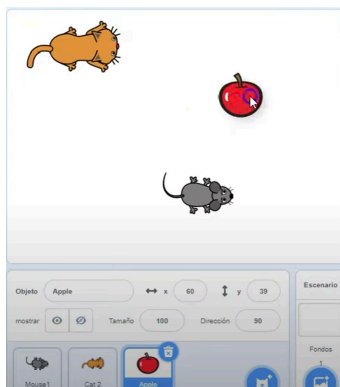




Guía para juego de persecución en Scratch.

Agregando objetos

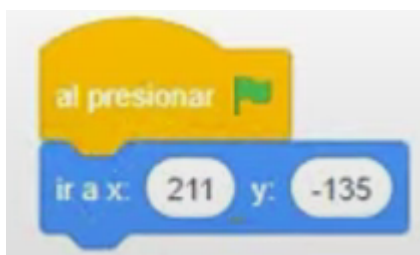


Lo primero que vamos a hacer es colocar tres objetos: un gato, un ratón y una manzana.

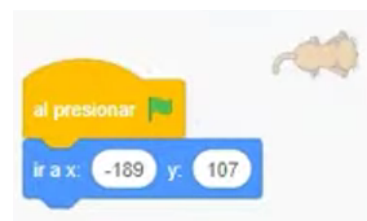
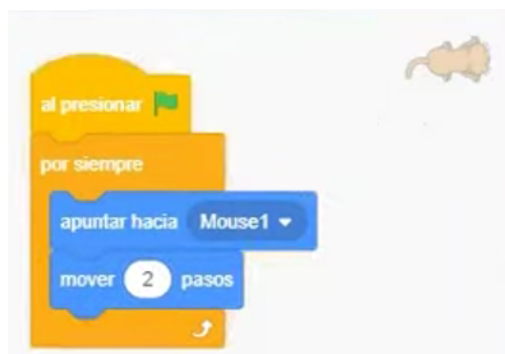
De manera opcional podemos colocar un fondo.

Controlemos el movimiento del ratón

Vamos a trabajar con el ratón y darle movimiento al presionar las flechas del cursor. Además les asignaremos una posición inicial.



Movimiento del gato



En el caso del gato la idea es que esté continuamente persiguiendo al ratón



Ahora vamos a controlar la manzana.

Para ello nos creamos una variable puntos y cada vez que toquemos la manzana los puntos van a cambiar y la manzana va a cambiar de lugar.

Videotutorial en: <https://www.youtube.com/watch?v=oOqnGMSt-oU>