



## Guía para juego de atrapar balones de colores.

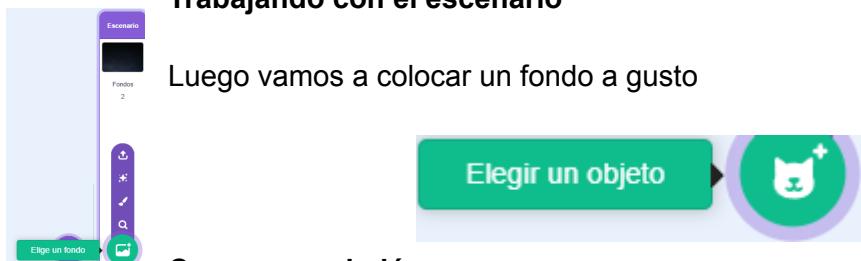
### Movimiento de nuestro personaje

Lo primero que vamos a hacer es trabajar con el gato y lograr que el mismo se mueva. Además vamos a cambiarle el nombre para que se llame “Gato”

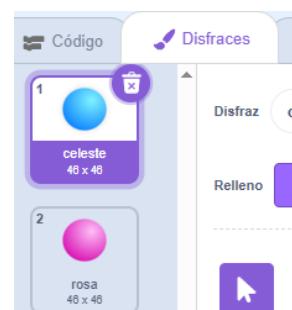


### Trabajando con el escenario

Luego vamos a colocar un fondo a gusto



Elegir un objeto



### Creamos un balón

Ahora deberemos crear un balón y quedarnos con dos disfraces a los que llamaremos celeste y rosa

### Programando el balón

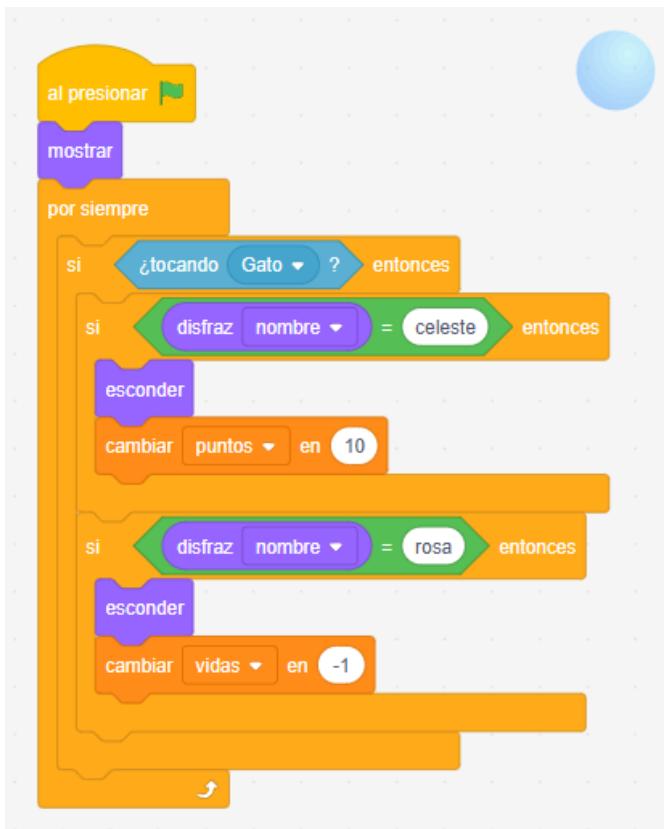
Lo primero que vamos a hacer es que el balón se mueva en diferentes direcciones. Una vez logrado esto haremos que cada cierto tiempo cambie de color





## Ahora vamos a controlar las colisiones

Para ello previamente voy a crear una variable **vidas** y otra variable **puntos**. Para crear una variable voy a la categoría Variables, pongo Crear Variable y establecemos el nombre de la misma.



La cantidad de puntos que le otorgamos cada vez que atrapa un balón es a gusto del jugador.



## Duplicamos varias veces el balón



## Por último regresamos al gato para establecer los distintos finales del juego

En este caso optamos simplemente porque el personaje diga algo pero podríamos cambiar el escenario o hacer aparecer un cartel con mensajes de victoria o fracaso.

El juego termina con 100 puntos puesto que tenemos 10 balones que otorgan 10 puntos cada uno. Si ponemos más balones o cambiamos el puntaje debemos ajustar ese valor.

