



1. Caza al gato

El juego tendrá las siguientes características:

- Elige un fondo
- Inserta un objeto (puede ser CAT u otro animal)
- Inserta una PELOTA
- El juego consiste en evitar que el gato sea alcanzado por la pelota.
- Para ello, el gato debe poder moverse arriba, abajo, izquierda y derecha con las teclas de flechas para evitar la pelota.
- La pelota se moverá de forma automática a la velocidad que quieras y cuando toque un borde, rebotará.
- En VARIABLES, crea una variable que se llamará PUNTOS. Será el marcador.
- Cuando la pelota toque al gato, se sumará un punto al marcador.
- Ganará quien sume menos puntos.
- Al empezar el juego, el marcador PUNTOS se pondrá a cero.
- Al presionar la tecla ESPACIO, el juego se detendrá.

Video demostración

