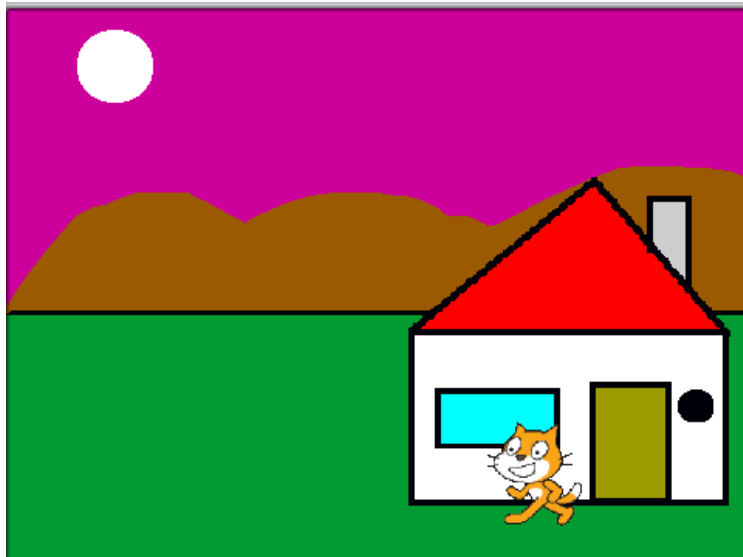
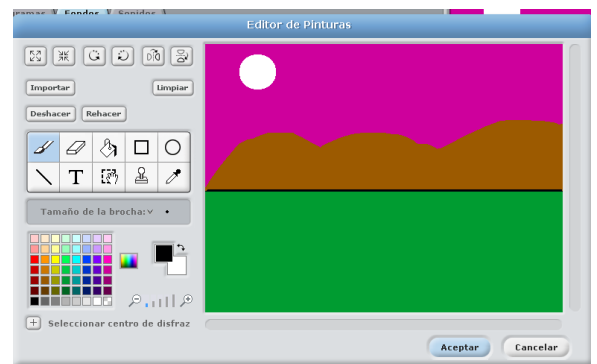


# Actividad en Scratch para Día del Código



Vamos a hacer un juego sencillo en el que el Gatito tenga que entrar a una casita evitando ser alcanzado por un murciélago. Luego cuando toquemos el timbre el Gatito se va a ir.

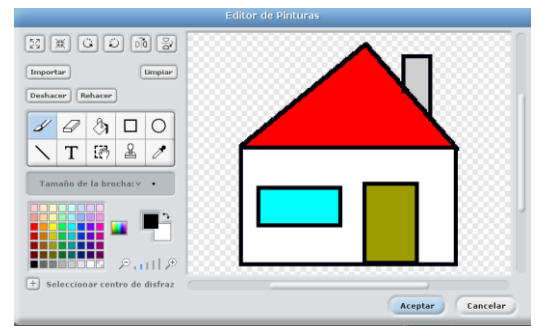
## Dibujando el escenario



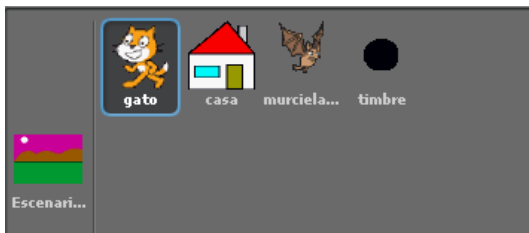
Lo primero que hacemos es dibujar el escenario. Para ello vamos a Escenario – Fondo – Editar y dibujamos lo siguiente:

## Dibujando la casa

En segundo lugar vamos a dibujar un objeto casa y colocarlo en el lugar correspondiente



## Dibujando el timbre



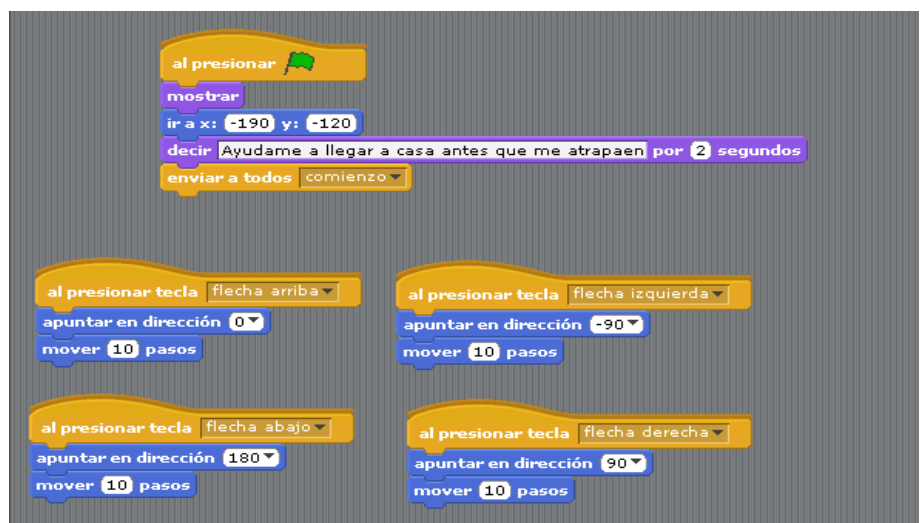
El timbre lo vamos a dibujar aparte porque va a tener un comportamiento particular. Luego importamos el murciélago. Deberían

quedar estos cuatro objetos.

## Comenzando a programar el Gatito

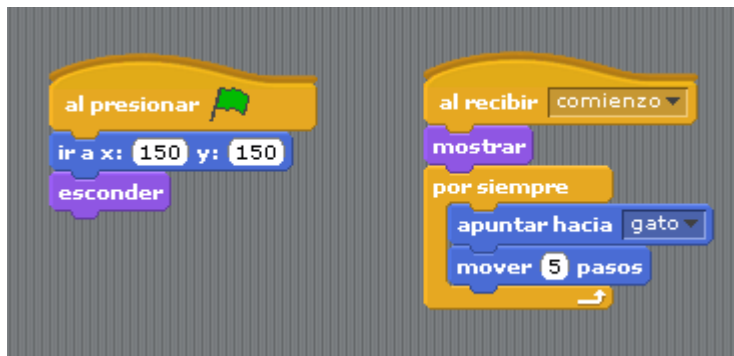
Lo que hacemos es que el gatito se presente.

Luego hacemos que pueda moverse en todas las direcciones.

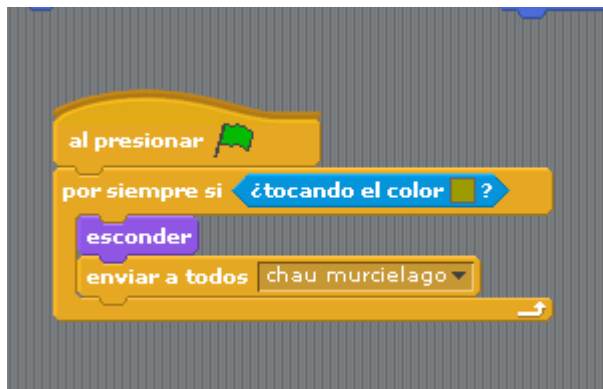


### Programando el murciélago

Vamos a hacer que el murciélago siempre apunte al gatito.



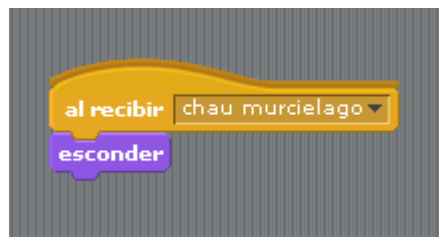
### Volviendo al gatito



Ahora vamos a controlar de que cuando toque la puerta (color marrón) se esconda y le mande un mensaje al murciélago que se esconda

### Chau murciélago

Dentro del murciélago hago que se esconda



### Cuando tocamos el timbre

Luego voy al Timbre y hago que cuando lo toquen envíe un mensaje



### Y en el Gatito

Cuando el gatito recibe el mensaje se va a despedir y se va a ir

