



EMPEZAMOS

Buscamos - Fondo Habitación - Objeto. Varios



Programamos el Gato para encontrar la comida.
Usamos el editor para dibujar la comida.
Usamos dos bloques, el del gato y el de la comida.

| | |
|--|---|
| 1.- Colocamos el Bloque ejecutar bandera verde para el gato y ejecutar la comida | 2.- Movemos el Gato "Derecha - Izquierda" |
| 3.- Pulsamos el segundo programa  | 4.- Hacemos la bolsa de comida más grande  |

DESAFÍO

| COMENTAMOS | ¿MÁS IDEAS? |
|--|--|
| .- Efecto buscar moviendo el gato derecha, izquierda | .- Podemos buscar distintos elementos, añadiendo objetos desde la biblioteca |

Desarrollar programas con secuencias y bucles simples, para expresar ideas o abordar un problema.

