

Apellidos y Nombre:

---

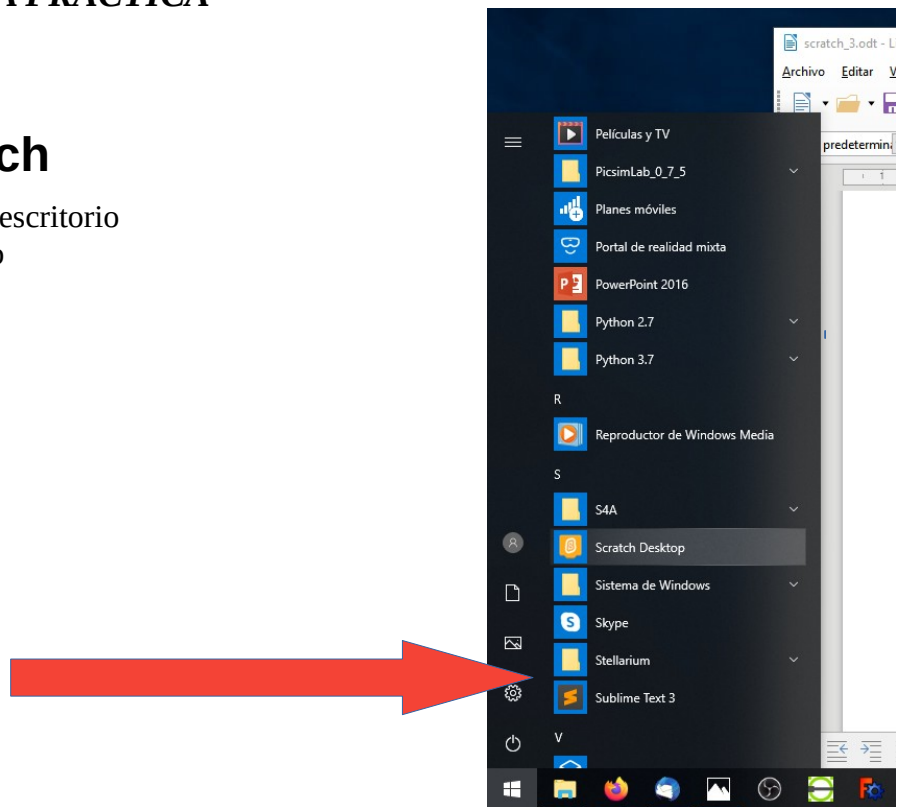
## **OBJETIVO DE LA PRÁCTICA N°3**

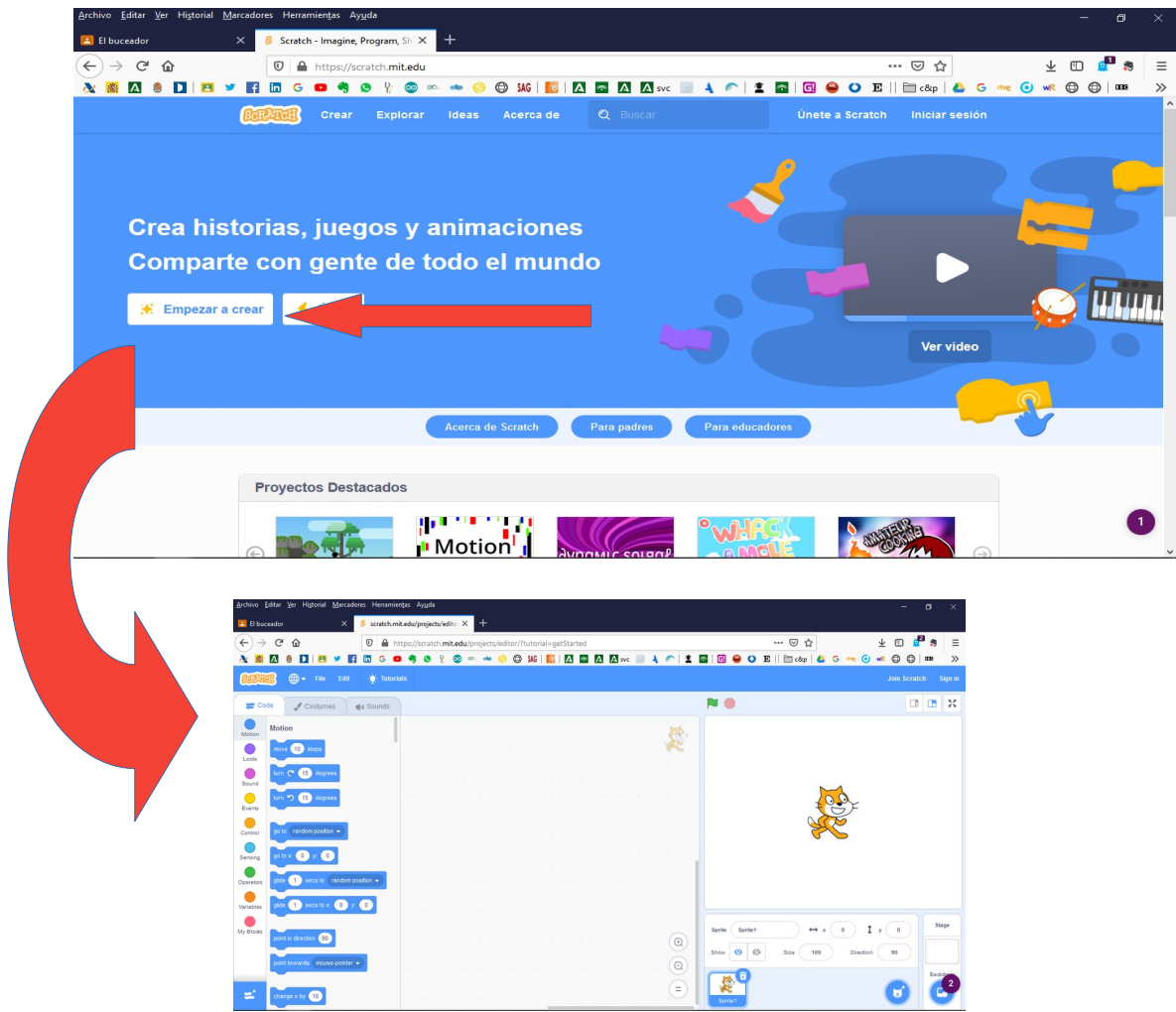
*El objetivo de esta práctica es realizar un juego, en el que aparezcan tres objetos (buceador, cangrejo y un tiburón). El buceador (20 vidas) tendrá que coger cuantos más cangrejos mejor antes que le alcance un tiburón que ronda por las profundidades del océano.*

## **DESARROLLO DE LA PRÁCTICA**

### **1. Abre Scratch**

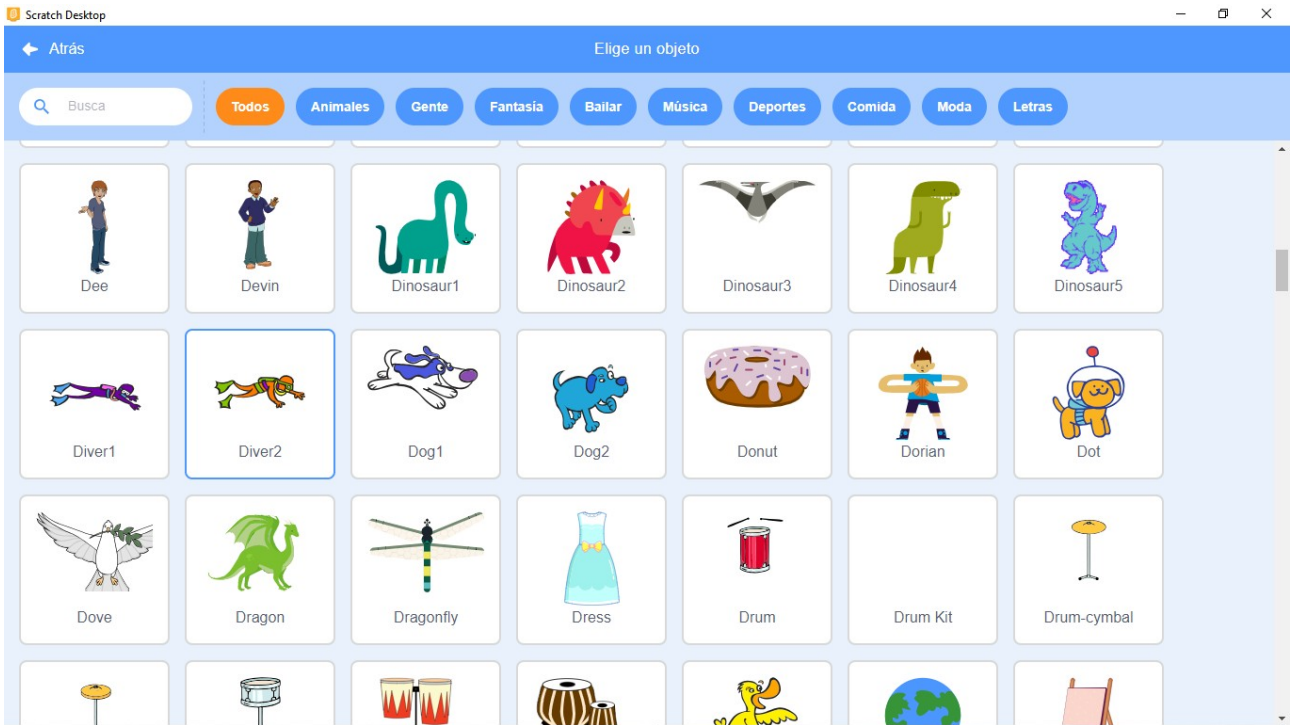
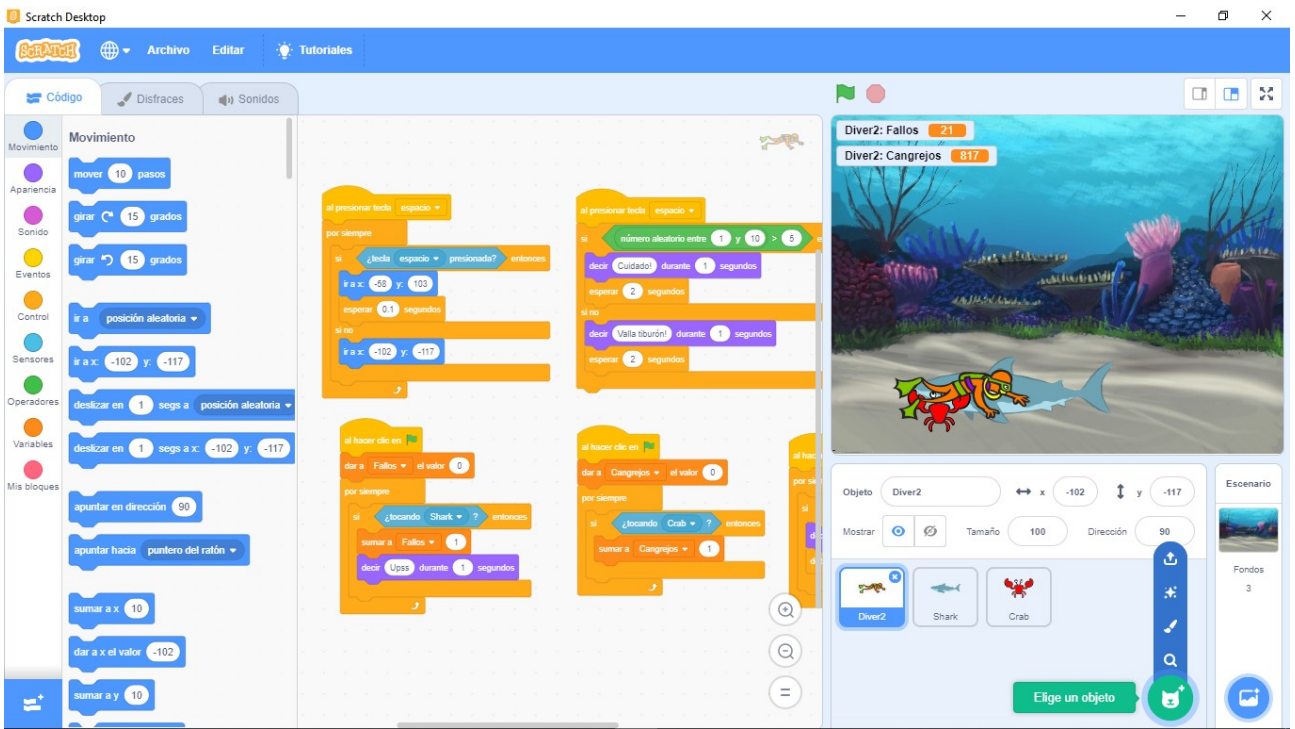
- a) Tanto programa de escritorio
- b) O la aplicación web



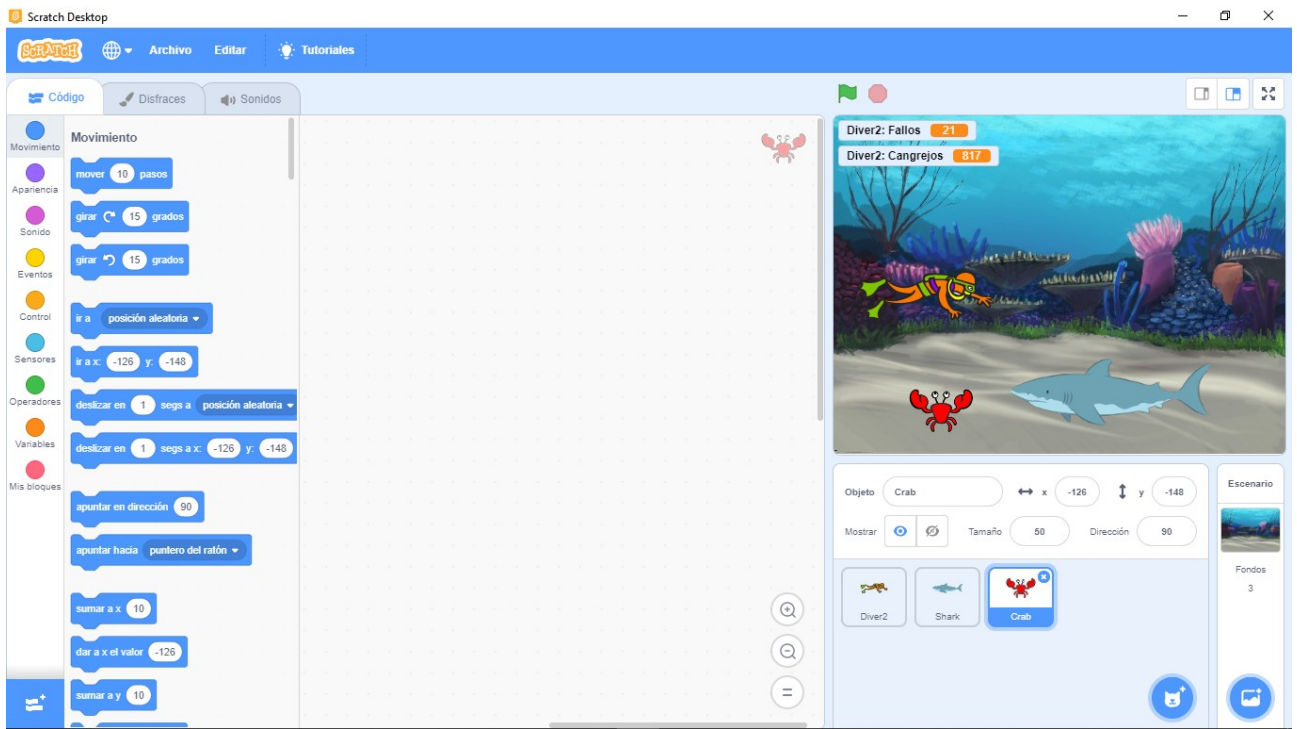


## 2. Insertamos los objetos

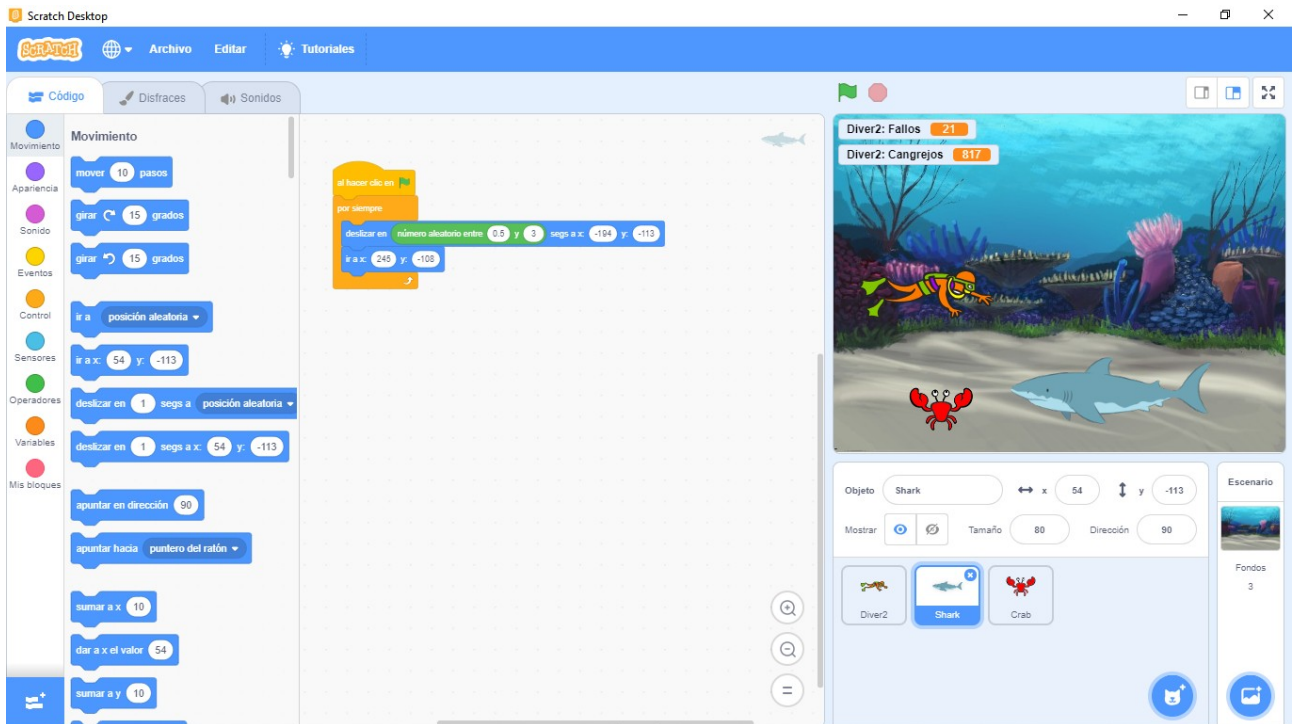
a) Buceador



b) Cangrejo



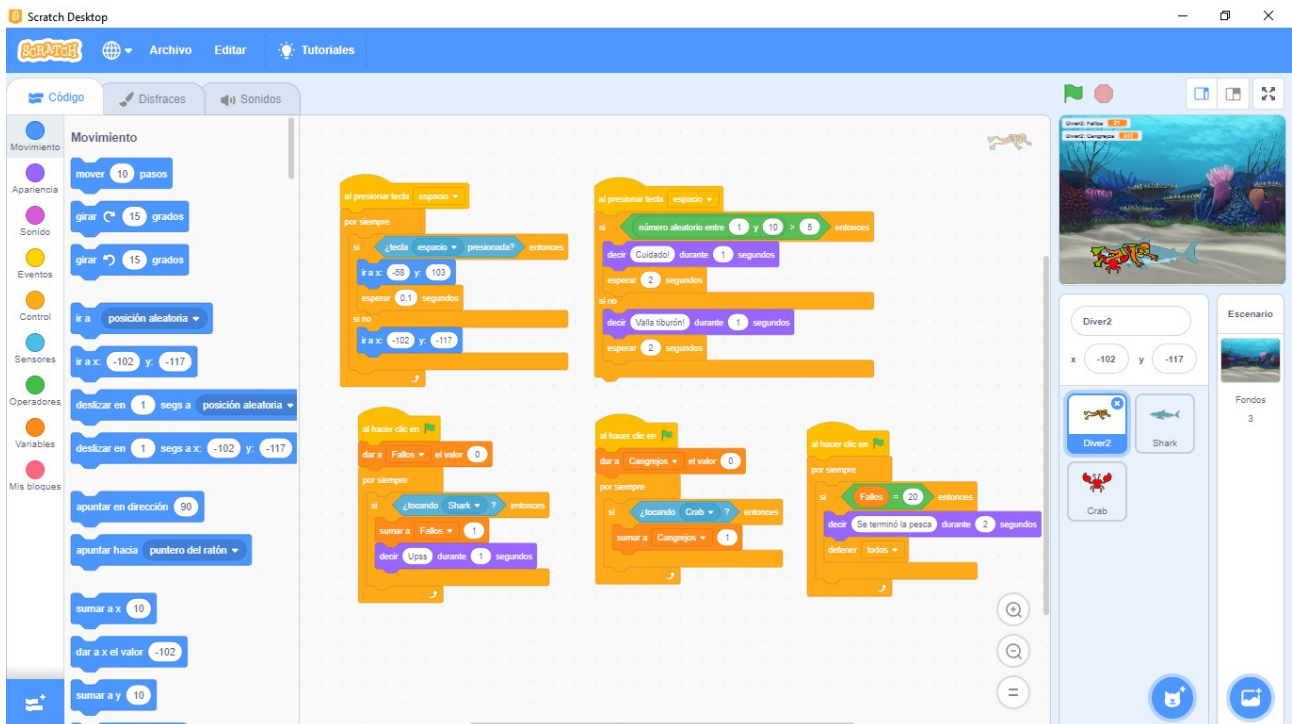
### c) Tiburón



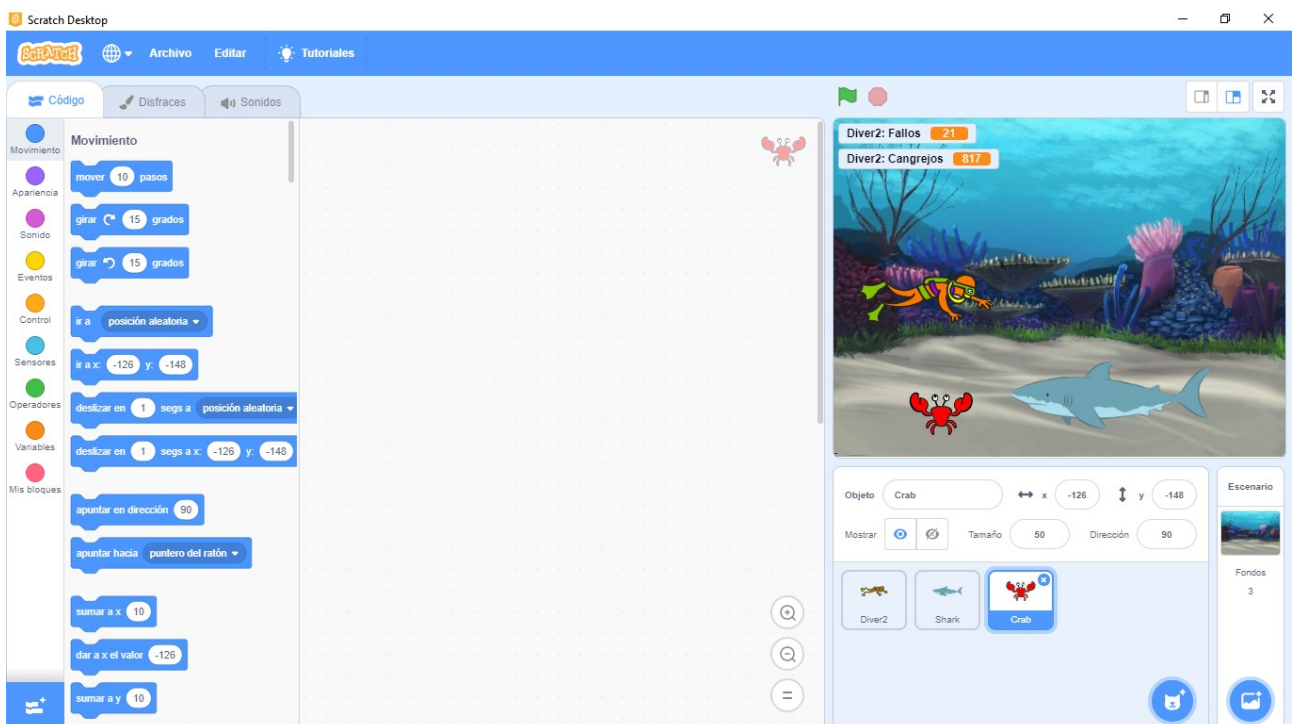


### 3. Se realiza la programación de cada uno por separado

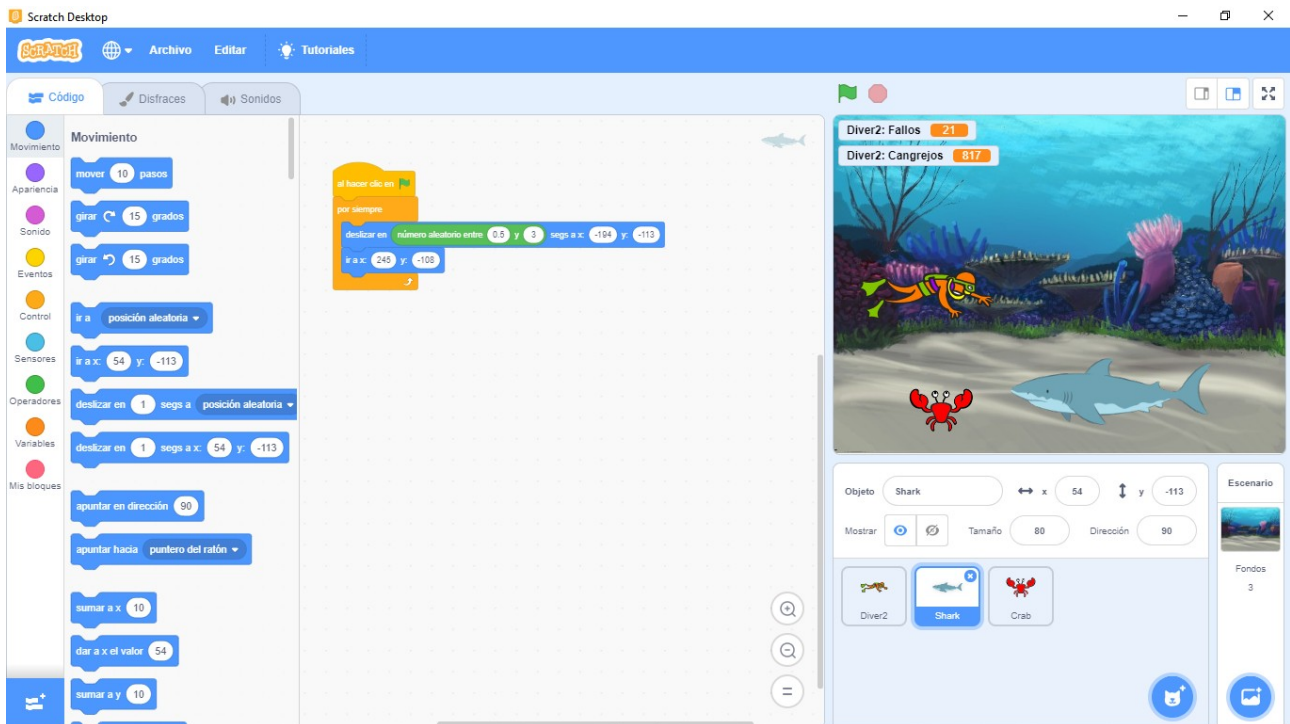
#### a) Buceador



#### b) Cangrejo



## c) Tiburón



**4. Guarda tu creación con el formato Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_S2**