## Práctica 1. Scratch

## Programa #1

He utilizado un bucle que repite el movimiento hacia delante del gato hasta que detecta el color de la Mesa. El salto lo he conseguido desplazando el gato en el eje Y. (Pequeña descripción destacando los tips del código)

```
al hacer clic en ir a x: -190 y: -101

repetir hasta que ¿tocando el color ?

mover 10 pasos

decir He llegado a la mesa durante 2 segundos

preguntar ¿Quieres que salte (1) o empezar (2)? y esperar

si respuesta = 1 entonces

sumar a y 50

esperar 1 segundos

sumar a y -50

si no

ir a x: -190 y: -101
```

Código obligatorio



Opcional. Solo muestro la ejecución del programa si aporta valor.

Ejemplo de entrega de práctica