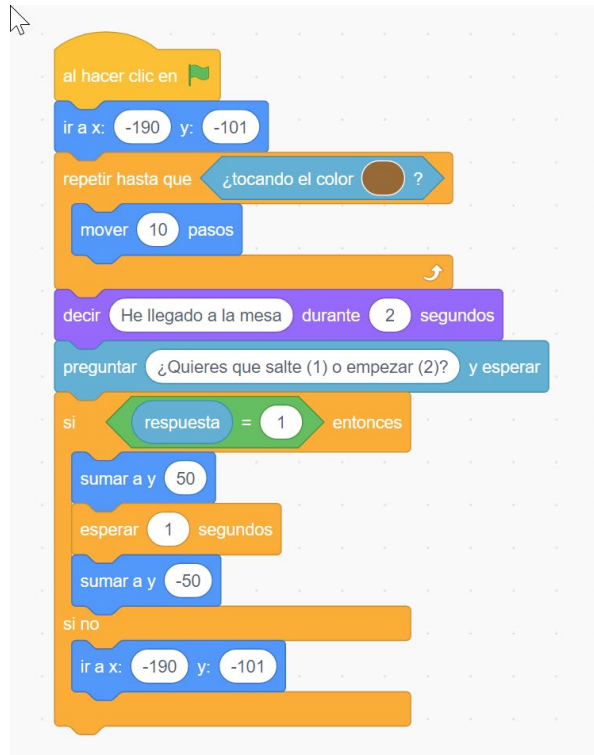


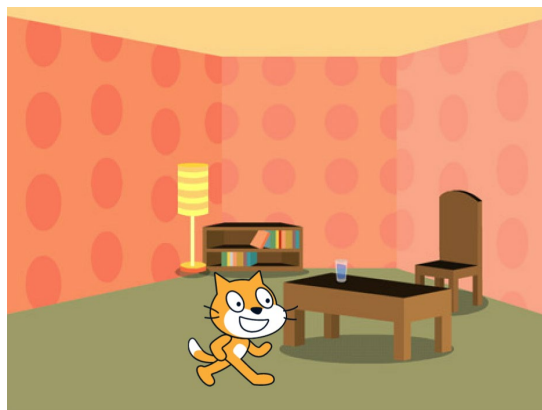
## Práctica 1. Scratch

### 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)



### Código obligatorio



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

## Ejemplo de entrega de práctica