# Curso de Lógica de programación: Practicando con juegos y animaciones

# Clase 1: Diseñando Graficos con canva

# Canva será nuestra pantalla:

# Diseñando una bandera con un pixel:

# Siendo creativos con la bandera:

# Clase 2: Utilizando funciones

# Repetir código no es de buenos programadores:

# Una función más genérica:

# Las iteraciones son fantásticas:

# Clase 3: Interactuando con el usuario

# Nuestra pantalla tiene vida, responde sola:

# Mouse, en cual posicion estas:

# Clase 4: Moviendo elementos con animaciones simples

# Ya diseñamos un círculo, ahora a darle vida:

# Diseñando:

# Animaciones simples:

# Clase 5: Nuestro primer juego

# Creando un objeto aleatorio:

# Disparando contra el objetivo: