

Práctica 6

Instrucciones:

- Corregir correctamente el texturizado de la pokébola mostrada en clase.
- Realizar animación que con la barra espaciadora la pokébola donde si está cerrada al presionar la tecla se abra o si está abierta al presionar la tecla se cierre y debe culminar la animación siempre para poder activar la otra.

