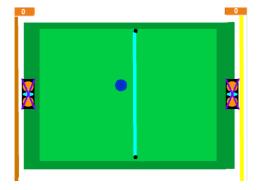
Ping Pong



Jugador 1

```
al presionar

ir a x: 210 y: 0 y: 0

por siempre

si ¿tecla flecha amba presionada? entono
apuntar en dirección 0

mover 10 pasos
apuntar en dirección 30

si ¿tecla flecha abajo presionada? entono
apuntar en dirección 180

mover 10 pasos
apuntar en dirección 90
```

Jugador 2

```
al presionar
                                                    x: -19
                                                    y: 18
apuntar en dirección 80*
h a x: 6 y: 6
       ¿tocando Paverore 7 entonces
   apuntar en dirección numero al azar entre 73 y 105
  si ¿tocando P.a/erTwo 2 entonces
    apuntas en dirección numero al azas entre 43 y 410
   El ¿tocando el color 2 entonces
     cambiai playerCheScore por 1
     lt a x: 0 y: 0
     esperar 🕕 segundos
    girai (* 180 grados
      ¿tocando el color 7 / entonce
     lt a x: O y: O
esperar O segundos
    girai (* 180) grados
  mover 16 pasos
```

Bola