# Práctica 6

# Instrucciones.

* Corregir correctamente el texturizado de la pokébola mostrada en clase.
* Realizar animación que con la barra espaciadora la pokébola donde si esta cerrada al presionar la tecla se abra o si esta abierta al presionar la tecla se cierre.

# Desarrollo

Logo

Description automatically generated with medium confidenceA picture containing shape

Description automatically generated