

## Volar con un gato

En esta práctica vamos a programar un gato que volará sobre un escenario de edificios que se mueven en el fondo.



Con esta instrucción nos aseguramos de que el gato volador se pueda ver delante de los edificios y que estos no le tapen.



Añadimos movimiento al gato para que se desplace arriba y abajo con las teclas de flecha. El programa debe preguntarse si hemos apretado la tecla arriba para mover el gato hacia arriba, igualmente hacia abajo.



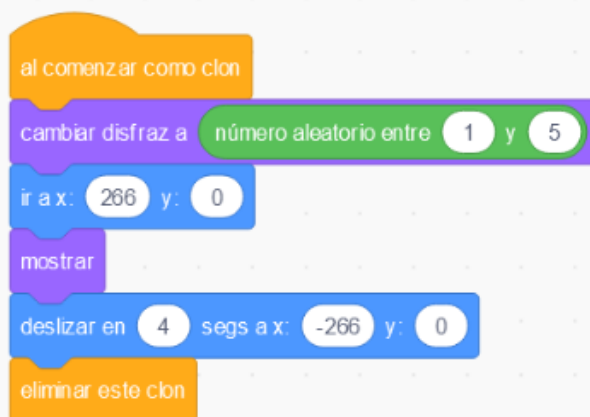
Buildings

Ahora realizaremos el programa del edificio.

Se crearán varios clones para que aparezcan varios edificios a la vez moviéndose hacia la izquierda.

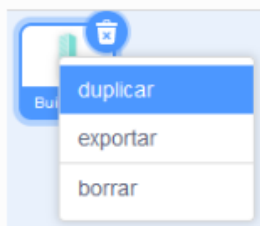


1. Cada clon de los edificios elige un disfraz diferente, se mueve a la derecha, aparece y se desplaza hacia la izquierda para luego desaparecer.

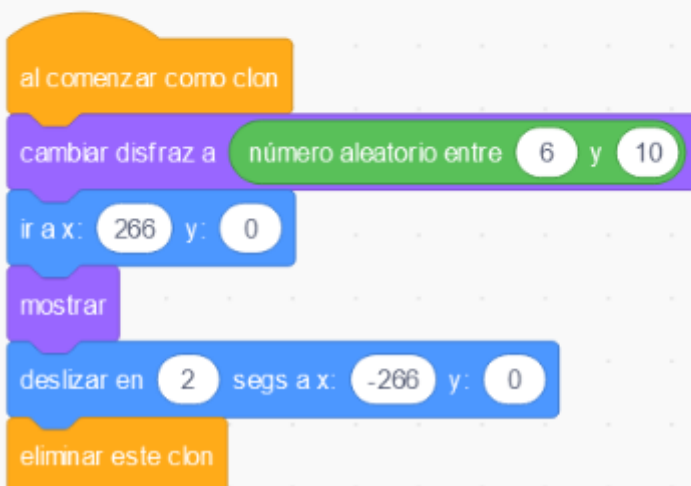


- Por último vamos a añadir una nueva capa de edificios que se moverá más rápido y estará colocada entre el gato y los edificios lentos.

Primero pulsamos con el botón derecho sobre el objeto edificios para **duplicar** el objeto y poder aprovechar el programa ya realizado.



- Seleccionamos el nuevo objeto Buildings2 y modificamos su programa para que se muevan más rápido y para que se visualicen entre el gato y los otros edificios.



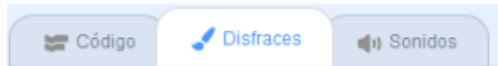
## Retos

1. Añade un fondo de noche con estrellas con el botón "Elige un fondo"



2. Añade al programa un objeto extra que se comporte como los edificios moviéndose de derecha a izquierda.

Primero elegiremos un objeto pájaro y a continuación en la pestaña disfraces



Pinchamos **debajo a la izquierda** en el botón "elige un disfraz"



Añadimos más pájaros, dragones y otros disfraces al objeto actual.

Por último repetimos el mismo programa que tenían los edificios para mover los nuevos disfraces por la pantalla.

3. Modifica el programa para que el gato vuele en la dirección contraria.

Dentro del objeto gato, pulsamos en la opción de dirección y fijamos el giro de izquierda a derecha pulsando en las dos flechas enfrentadas. De esta manera el gato no quedará boca arriba al girar en sentido contrario.

