
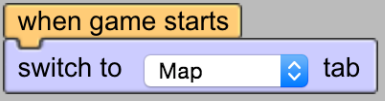
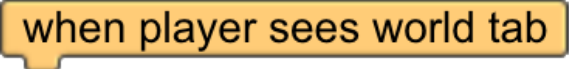
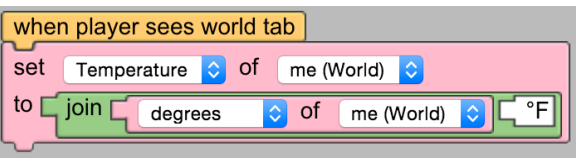

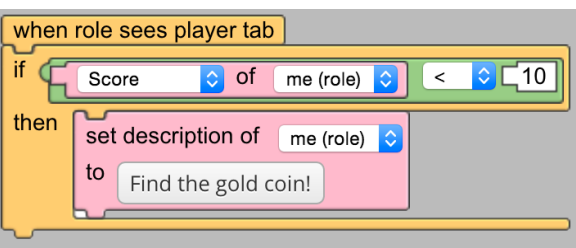

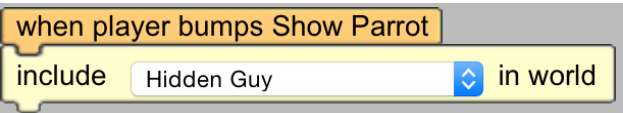
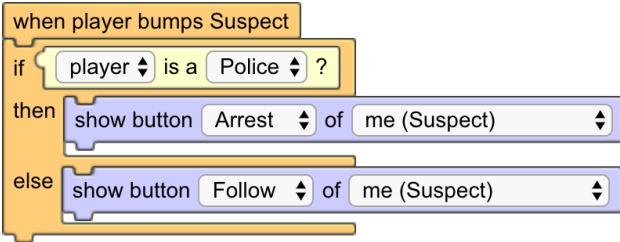

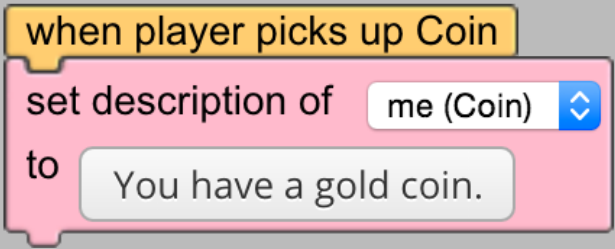

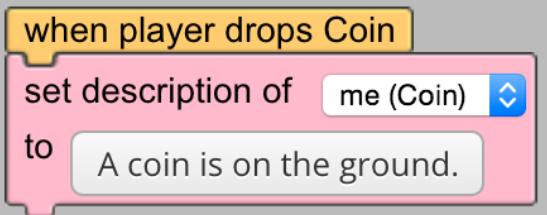

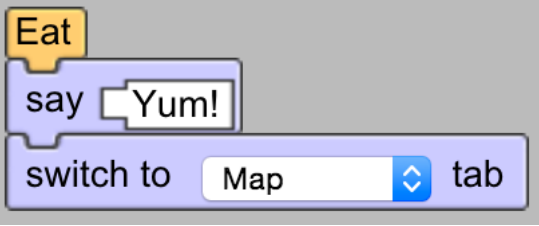
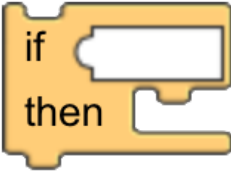
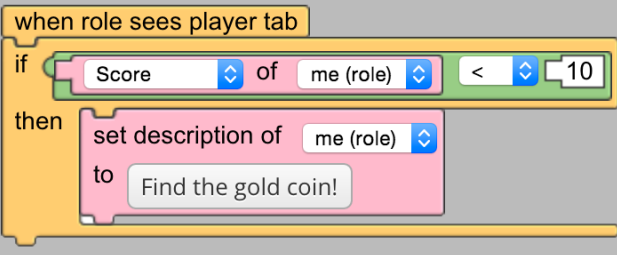
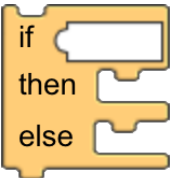
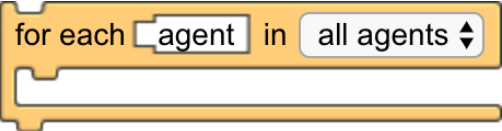


BLOQUES DE COMANDOS DE TALEBLAZER

Control

BLOQUE	¿QUÉ HACE?
	Ejecuta los bloques a continuación cuando comienza el juego.
	Empieza el juego en una pestaña diferente a la primera.
	Ejecuta los bloques a continuación cuando el jugador toca en la pestaña World (Mundo) .
	Permite mostrar la unidad (en este caso °F) para un rasgo de tipo numérico (en este caso temperatura).
	Ejecuta los bloques de comando debajo cuando el jugador toca la pestaña Player (Jugador) .
	Muestra una descripción en un contexto específico. Este bloque solo está disponible para scripts de roles del jugador.
	Ejecuta los bloques de comando debajo cuando el jugador se encuentra con el agente.
	Incluye un agente en el juego cuando el jugador se encuentra con otro agente.

	<p>Cuando el jugador se encuentra con un agente (en este caso el agente "Sospechoso") muestra diferentes botones dependiendo del rol del jugador. En este caso, si el jugador tiene el rol de "Policía", se muestra el botón "Arrestarlo"; en caso contrario se muestra el botón "Seguirlo".</p>
	<p>Ejecuta los comandos a continuación cuando el jugador agarra un objeto (un agente).</p>
	<p>Cambia la descripción de un agente (en este caso el agente "Moneda") cuando el jugador agarra el objeto-agente.</p>
	<p>Ejecuta los comandos a continuación cuando el jugador suelta un objeto (un agente).</p>
	<p>Cambia la descripción de un agente (en este caso el agente "Moneda") cuando el jugador suelta el objeto-agente.</p>
	<p>Ejecuta los comandos debajo cuando el jugador toca un botón.</p>
	<p>Da información y cierra el panel cuando el jugador toca un botón. El bloque Button Script (Script de botón) es el único bloque que puede renombrarse.</p> <p><i>El nombre del bloque nunca se le muestra al jugador. Para cambiar la etiqueta del botón hay que cambiar el nombre del botón.</i></p>

	<p>Si la condición es verdadera, se ejecutan los bloques de comandos dentro de la muesca "then" (entonces).</p>
	<p>Cuando el jugador toca en la pestaña Player (Jugador), verifica que el puntaje sea menor que 10; y si es menor que 10 ofrece información, en este caso "Find the gold coin!" (Encontraste la moneda dorada), cambiando la descripción del agente (en este caso el agente "Moneda").</p>
	<p>Si la condición es verdadera, se ejecutan los bloques de comandos dentro de la muesca "then" (entonces), si la condición NO es verdadera, entonces ejecutan los bloques de comandos dentro de la muesca "else" (si no).</p>
	<p>Ejecuta los bloques de comando dentro de la muesca para cada agente.</p>