Documentación: 28/06/2019

Hasta el momento, mi programa lleva avanzado 12 bloques, en los que se expresa que cuando un determinado botón esté seleccionado, por ejemplo, caballo, deberá poner a el sonido llamado “gallina1” con el origen, con un texto donde llamará al sonido correspondiente al animal, en este caso, el sonido se llama “caballo.mp3”.

Luego llamar a reproducir el sonido “gallina1”.

Esto permitirá que, al tocar cualquier animal, se reproducirá su determinado sonido.

