

# Introducción a la Computación

Clase práctica 2: Introducción a Scratch 2

## Actividad 2

- Hacer un juego de **deporte**, el juego debe incluir:
  - Pantalla de inicio y fin
  - Gravedad
  - Puntaje
  - Algún cambio de escenario
  - Personajes que se muevan solos
  - Un personaje que pueda mover el jugador

