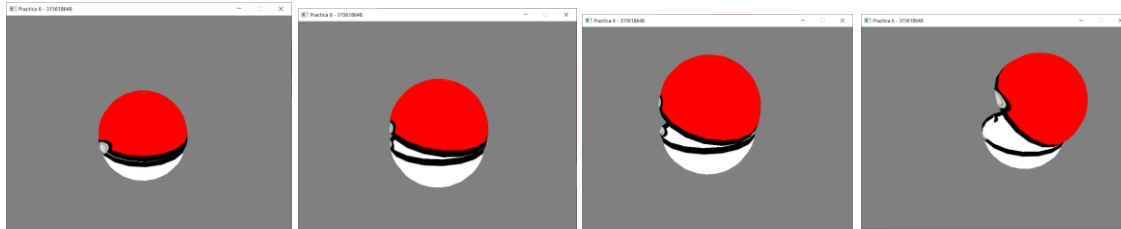


Práctica 6

Instrucciones

- Texturizar correctamente la pokeball generada en clase.
- Hacer que la animación se detenga o inicie con la tecla O.
- Mientras la animación este activa que abra y cierre la pokeball correctamente.

Al presionar la tecla O por primera vez:



Al presionar la tecla O nuevamente:

