

# Proyecto Final Scratch

JUANA VALENTINA MENDOZA SANTAMARÍA

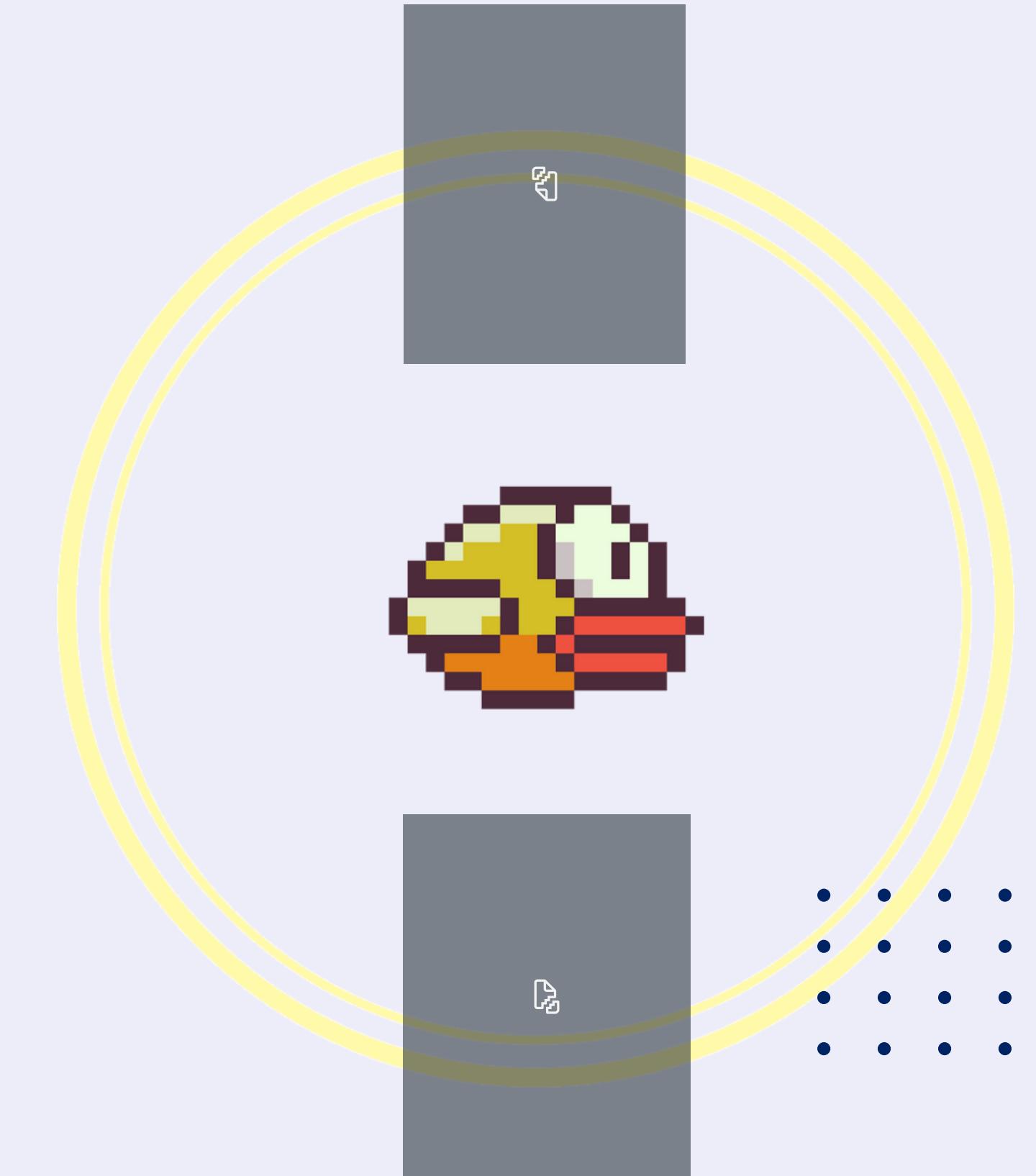
Samsung Innovation Campus



# Flappy Bird

---

- Registrar el nombre del usuario.
- Elegir entre dos niveles: fácil o difícil. En los niveles se deben de evitar las tuberías y alcanzar un cierto puntaje.
- Si se aprueba un nivel, se visualiza la vista de la información de la desarrolladora del juego. Posteriormente, se despliega la vista de los pasatiempos.
- Finalmente, se proyecta el usuario con su respectivo puntaje.



# Ganar: Nivel 1

---



# Ganar: Nivel 2

---



# Perder: Nivel 1

---



# Perder: Nivel 2

---



# VISUALIZACIÓN DEL CÓDIGO

