2.0

Coge el huevo



Un huevo (LED) va descendiendo por la pantalla y tenemos que cogerlo antes de que se rompa

- Este programa es algo más complicado, utiliza dos variables (huevo y cesta).
- El huevo sale de una posición aleatoria y va cayendo por la pantalla
- Con la inclinación de la micro:bit controlamos el movimiento de la cesta
- No lleva ningún control de si hemos acertado ni ningún tipo de puntuación

2.1

Coge el huevo

Œ

```
para siempre
                               al iniciar
ocultar x basketX ▼
eggX ▼ y eggY ▼
pausa (ms) 300 ▼
                     aceleración (mg)
                              max ▼ de -2 y accX ▼
 establecer eggY ▼
                      escoger al azar de 0
pausa (ms) (300 ▼
```

Juan Pedro Perianes

micro:bit