

2.º

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

