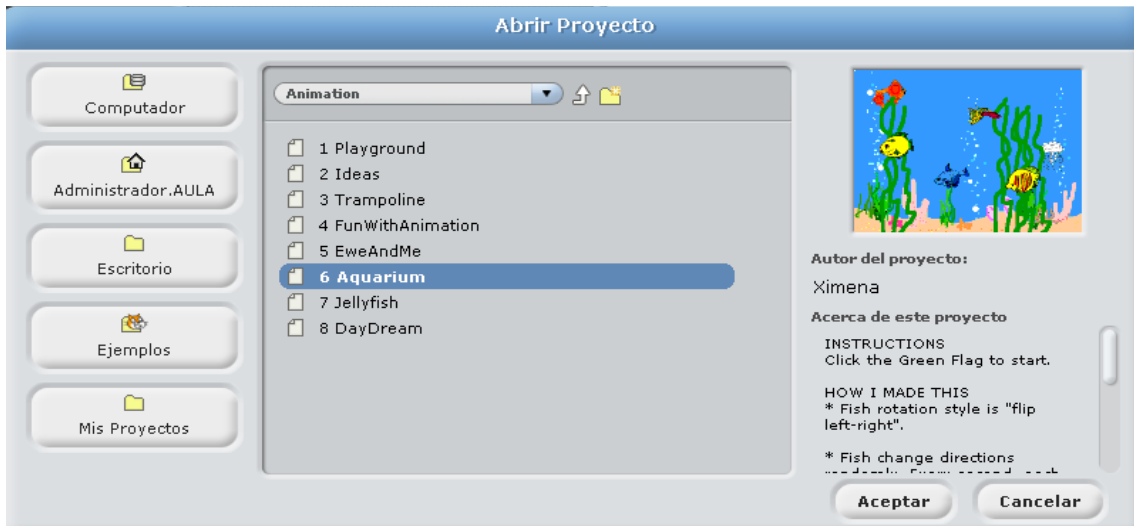


Ejemplo de programa

- 1) Abre el fichero llamado **Aquarium**, desde *Archivo-->Abrir*.

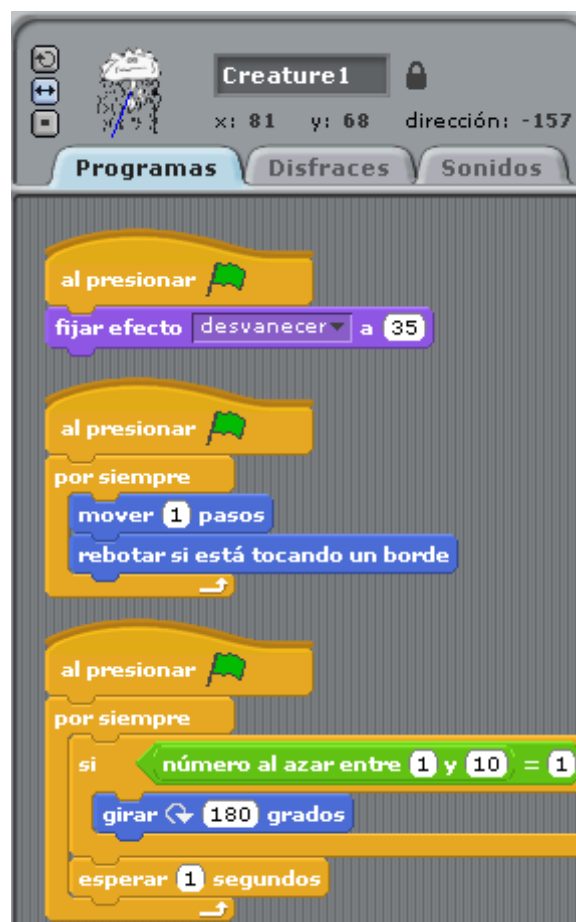


- 2) Observa los objetos que se han creado, cada uno de ellos tiene su lista propia lista de instrucciones.



3) Crea un documento llamado **Entorno_Programacion (Witer)** y responde las siguientes cuestiones.

- ¿Con que instrucción comienzan los programas de todos los objetos ?.
- Que tipo de instrucciones son las de color morado, azul y naranja, correspondiente al objeto medusa (Creature1).



- ¿Eres capaz de leer el programa de la medusa y comprenderlo?.
- ¿Para que sirve el bloque verde?.

4) Observa el código correspondiente al Escenario(Fondo).



- ¿Comprendes el funcionamiento?.
- Observa la pestaña *Fondos* del Escenario. ¿Cómo crea la animación del fondo?






Una vez pulsamos la bandera, se repite siempre:
Establece el fondo y espera un segundo.
El efecto logrado es que parece que hay burbujas
en el acuario.

5) Por último, haz clic en el pez amarillo y observa su código.



- ¿Comprendes su funcionamiento?.

El pez amarillo, una vez se pulsa sobre  realiza dos acciones

1. **El primer bloque**  *Avanza siempre un paso y rebota si esta en el borde.*
2. **El segundo bloque**  *Genera un número aleatorio entre 1 y 10, si es igual a 1, gira a la derecha 180 grado.
*Espera un segundo y vuelve a realizar la comprobación.**

Así se logra que el movimiento del pez parezca aleatorio. ¿Que instrucción modificarías para que el pez gire más frecuentemente?