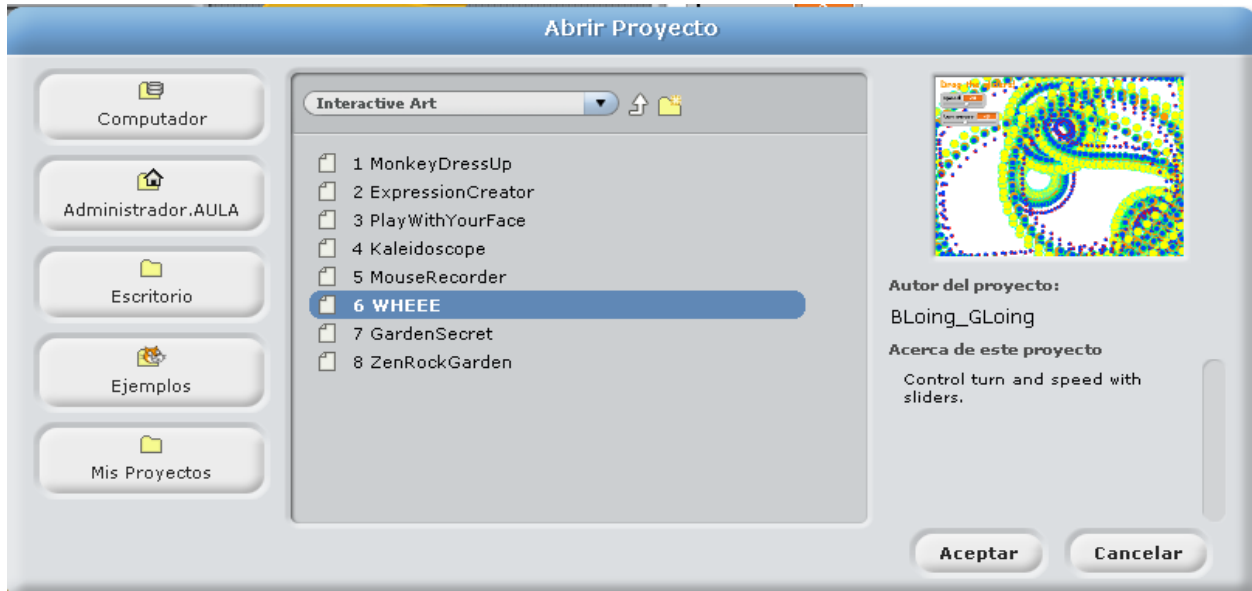


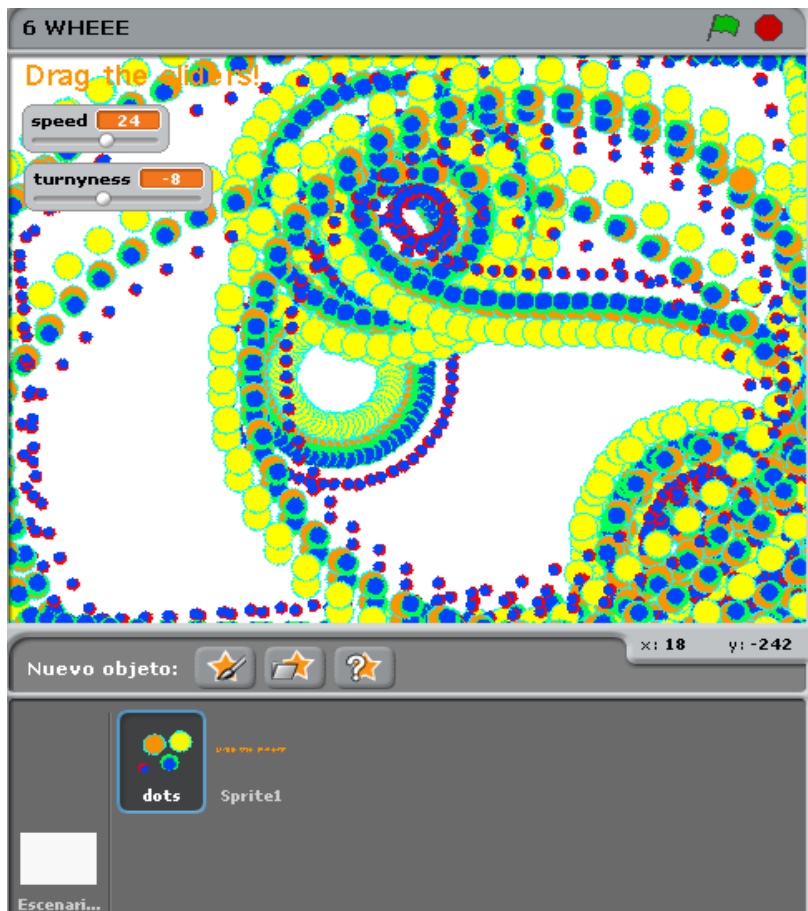
Trabajando con variables

1) Abre el fichero llamado **6.Wheee** desde *Archivo-->Abrir*.



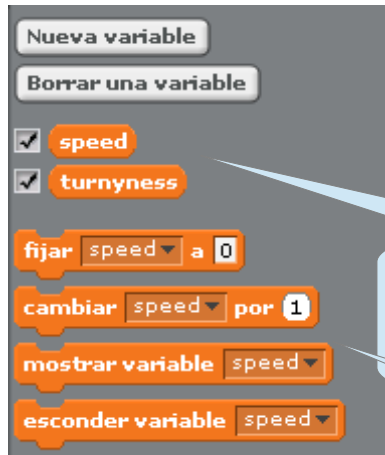
2) Observa los objetos creados.

- **Escenario**
- **Dots(Puntos)**
- **Sprite1 (Frase)**
- En la pantalla aparecen dos variables: **Speed** y **Turnyness**



3) Haz clic sobre

- El *escenario* y observa su código. ***Sí, está vacío.***
- El objeto **Dots**. Mira sus *disfraces*, solo tiene uno.
- El botón **Variables**

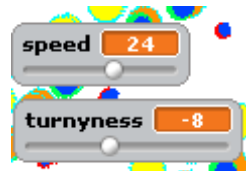


Observa las dos variables

Estas son las instrucciones posibles

4) Comprueba el programa, haciendo clic sobre 

- Mediante los deslizadores que tienes en la pantalla comprueba su funcionamiento



- Estas son las dos variables que se definieron en el botón **Variables**

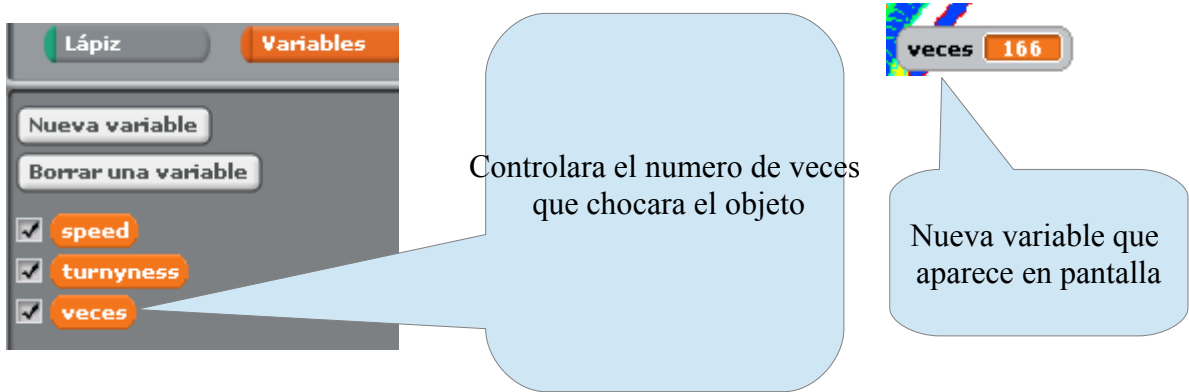
Variables

Ahora vamos a realizar las siguientes modificaciones para practicar con el concepto de *variables*, *mensajes* (ya visto en otro ejemplo) e inserción de objetos (ya visto también anteriormente). **Pretendemos:**


Poner un objeto en pantalla, de forma que cuando los botones que están en movimiento los toquen 5 veces este desaparezca de la pantalla y en otro lugar aparezca un nuevo objeto, en ese momento finaliza la ejecución del programa.

5) Realiza las siguientes acciones:

- Ves al botón **Variables** y define una *nueva variable* llamada **veces**.

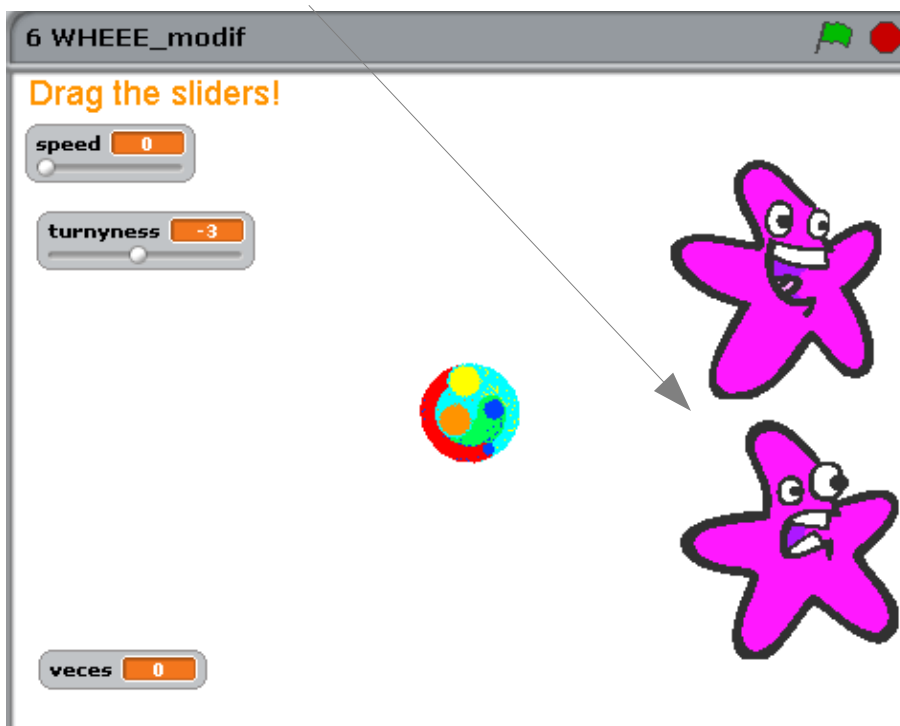


- Vamos a insertar dos nuevos objetos (estrellas de mar) de la biblioteca.

Haz clic en  y buscalos en la carpeta **Animals**. Cambiales el nombre a estos objetos por *asustado* y *alegre*.



Sítalos en la ventana en esta posición.

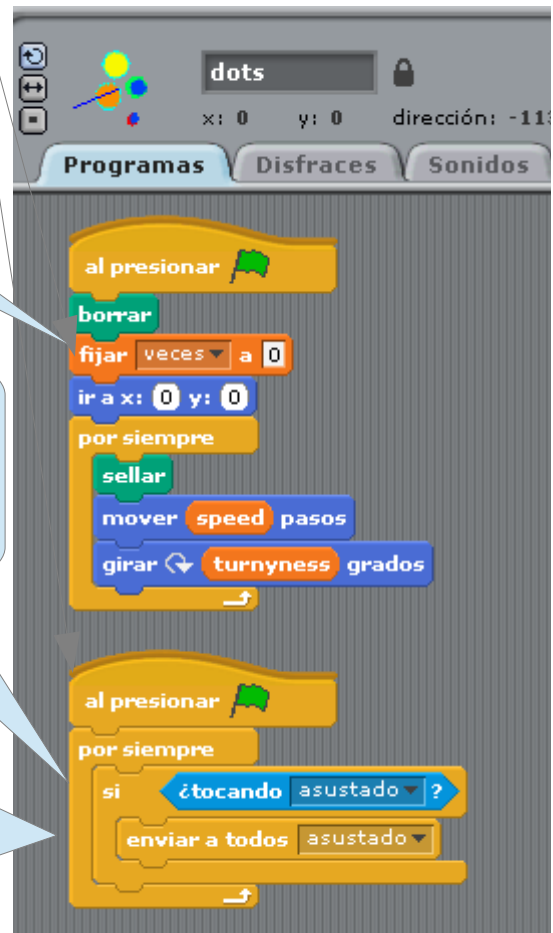


- Haz clic en el objeto **Dots** y añade este código de forma que obtengas :

Arrastra esta instrucción desde el botón **Variables**

Busca las instrucciones y encájalas unas dentro de otras

Si el objeto **Dots** toca el objeto **asustado**(estrella asustado) envía a todos los objetos el mensaje *asustado*



- Haz clic sobre el objeto **asustado** y copia el siguiente código



Incrementa 1 veces

Fíjate en el color de las instrucciones para poderlas construir

- Haz clic sobre el objeto **alegre** y copia este código



Ejecuta el programa y comprueba como las estrellas aparecen