



EL SUBMARINO

NIVEL 2

PRESCO

**T**  
TEACHER SAM

# BOTÓN

EL RELOJITO SE USA PARA ESPERAR UN DETERMINADO TIEMPO PARA QUE SE ACTIVE UNA ACCIÓN.



99 = 10 SEGS

ENTONCES SI COLOCAMOS 99 NOS HARÁ ESPERAR 10 SEGS HASTA QUE LA ACCIÓN SE ACTIVE.

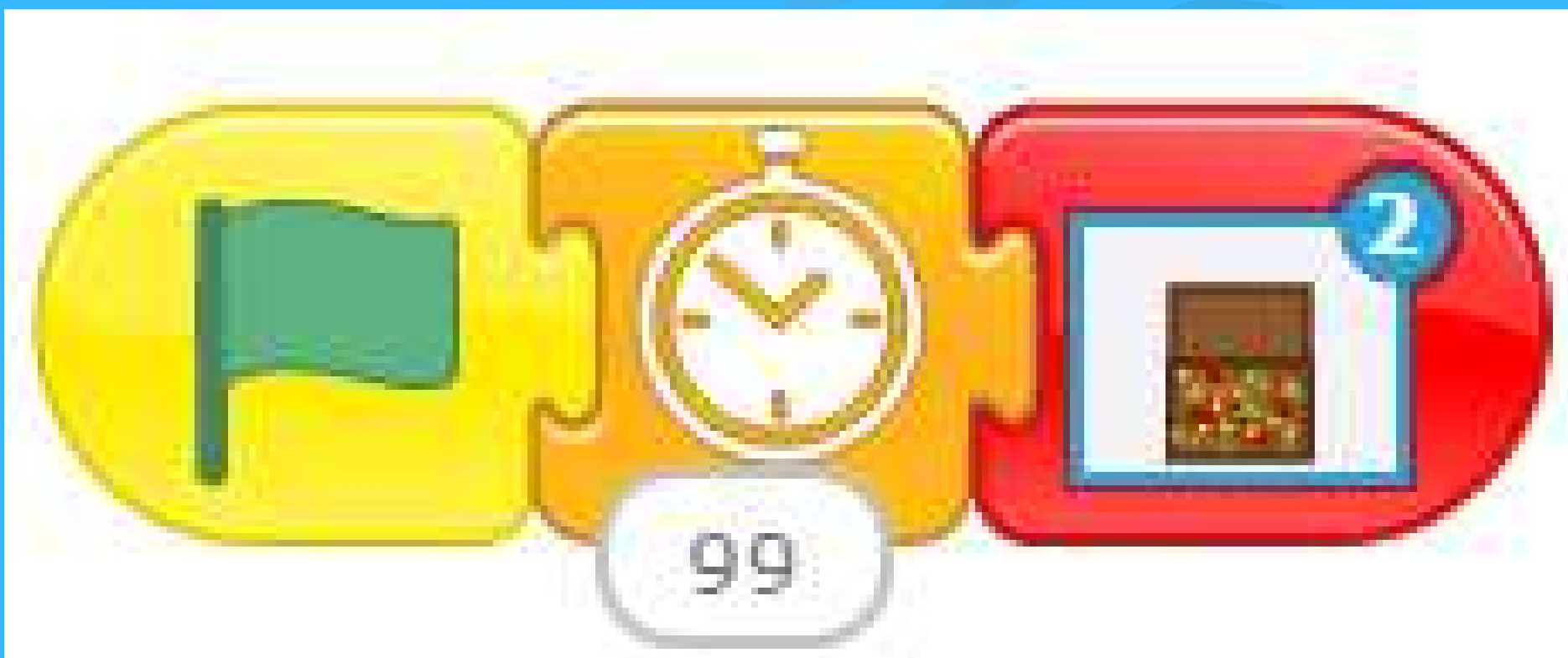
99 = 10 SEGS EN ESTE PROYECTO USAREMOS EL RELOJ PARA ESQUIVAR LOS ANIMALES MARINOS Y LLEGAR AL TESORO.

# BOTÓN

EL BOTÓN SIGUIENTE PÁGINA APARECE CUANDO TENEMOS 2 ESCENARIOS.

Ir a la página

NOS MUESTRA UNA VERSIÓN PEQUEÑITA DE NUESTRO SIGUIENTE ESCENARIO.



# PROGRAMACIÓN

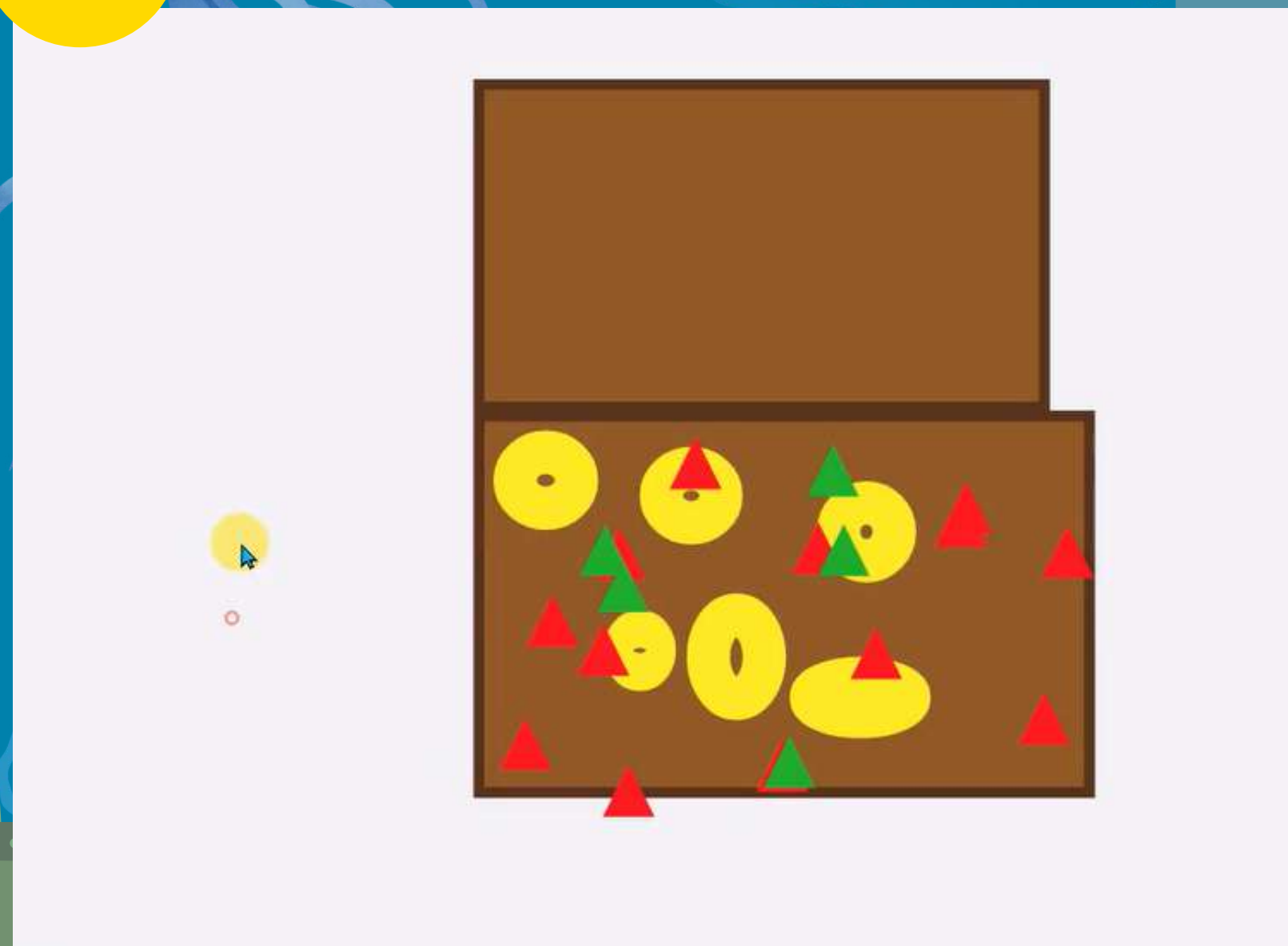
1

ESCENARIO 1



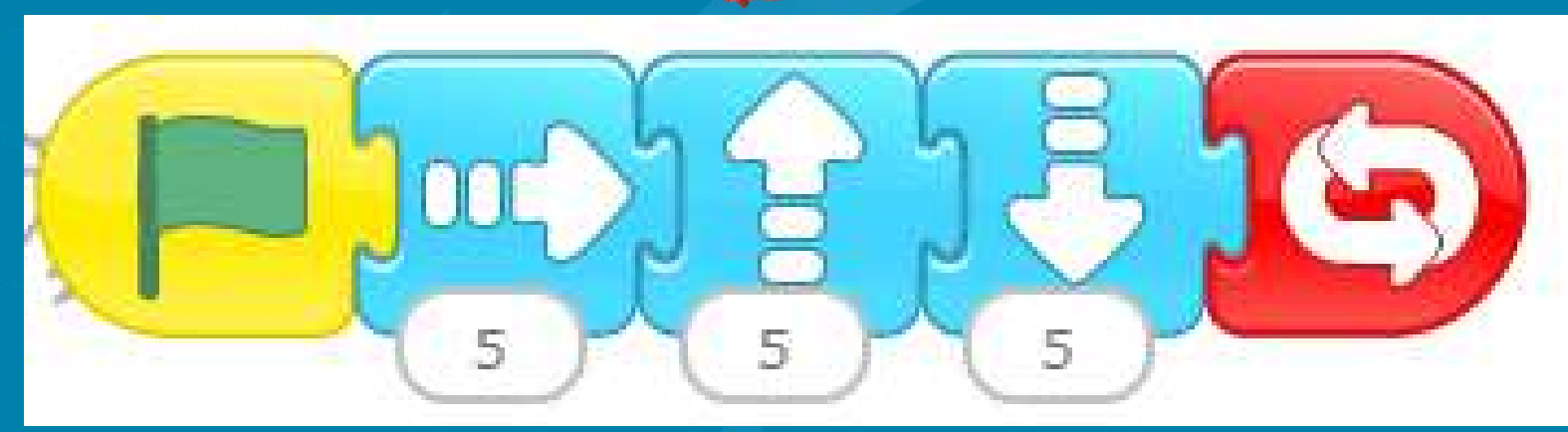
2

ESCENARIO 2

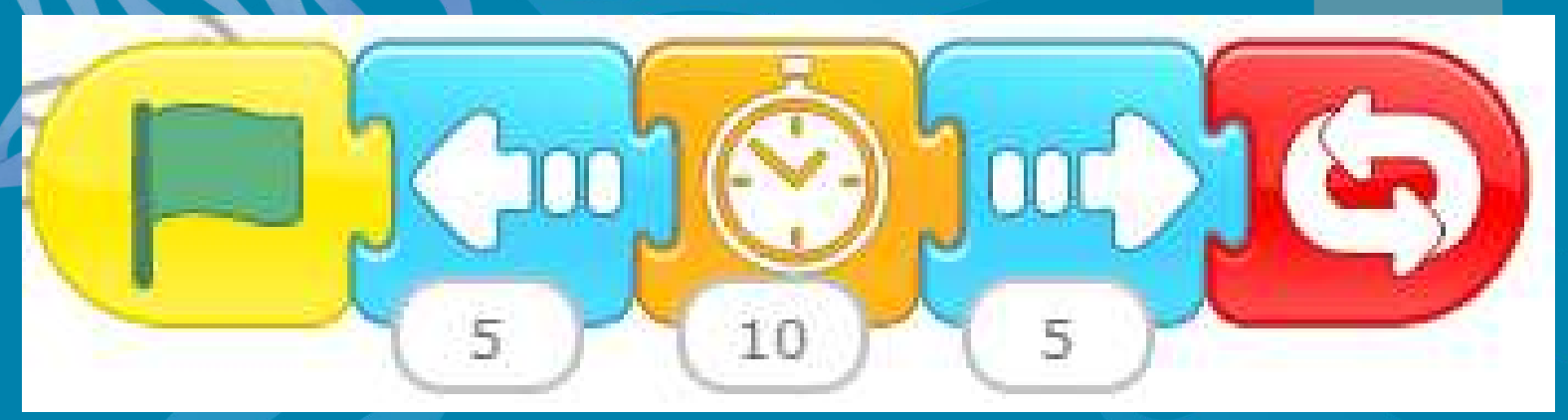


# PROGRAMACIÓN (PERSONAJES)

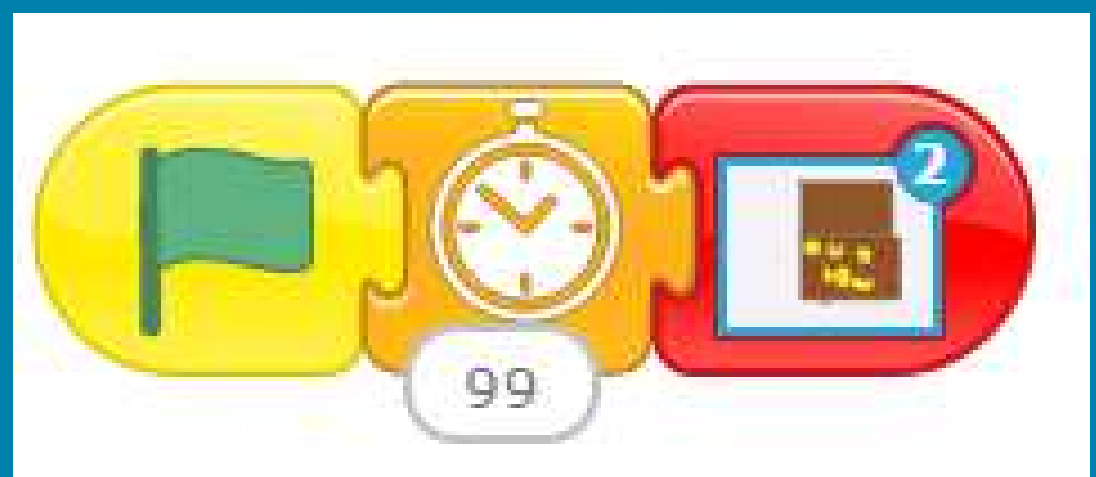
1



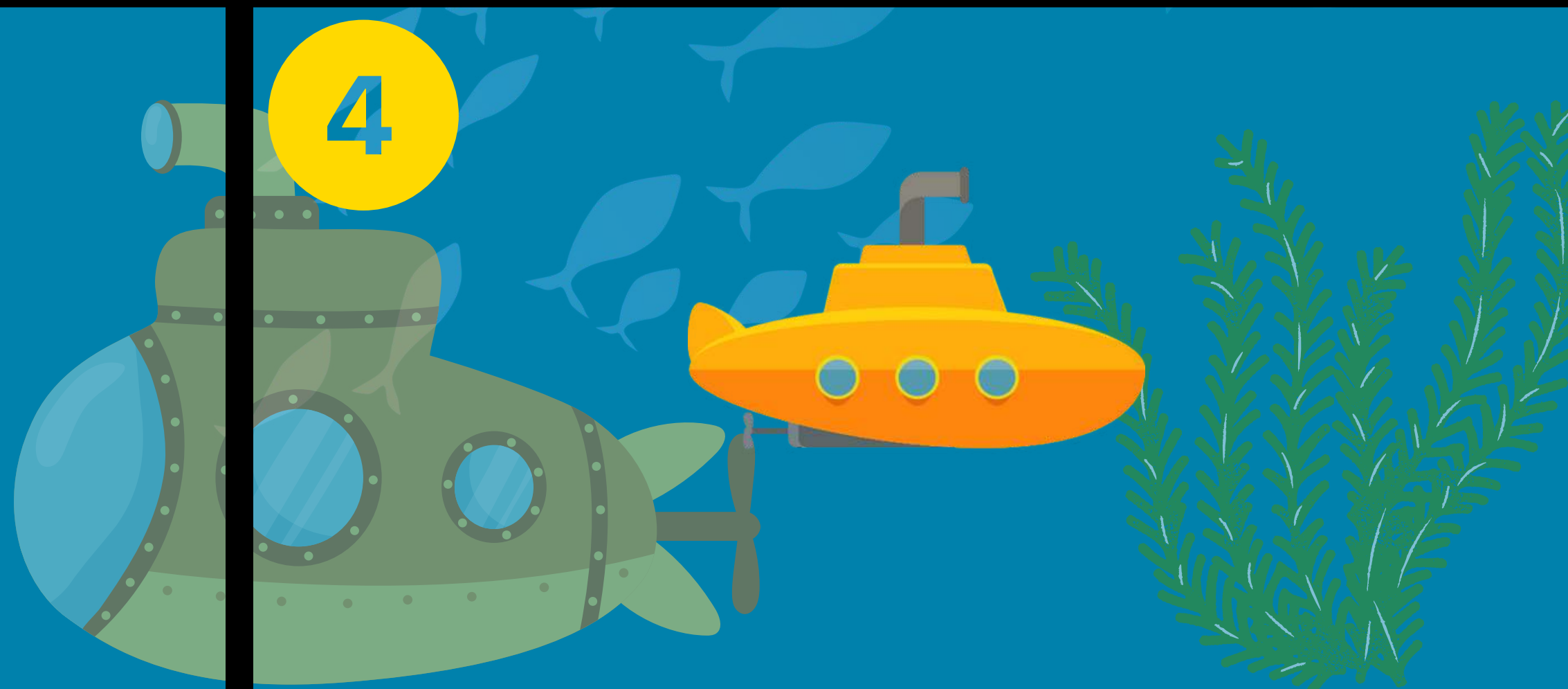
2



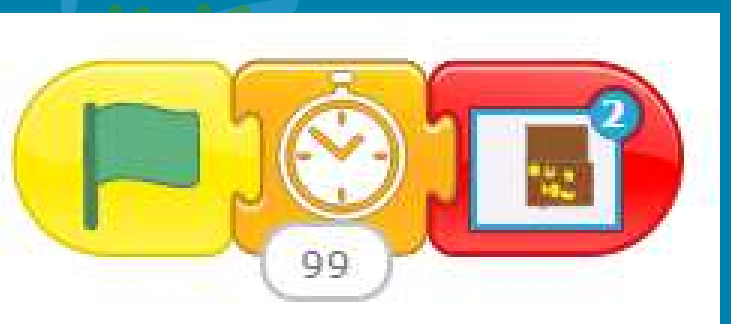
3



4



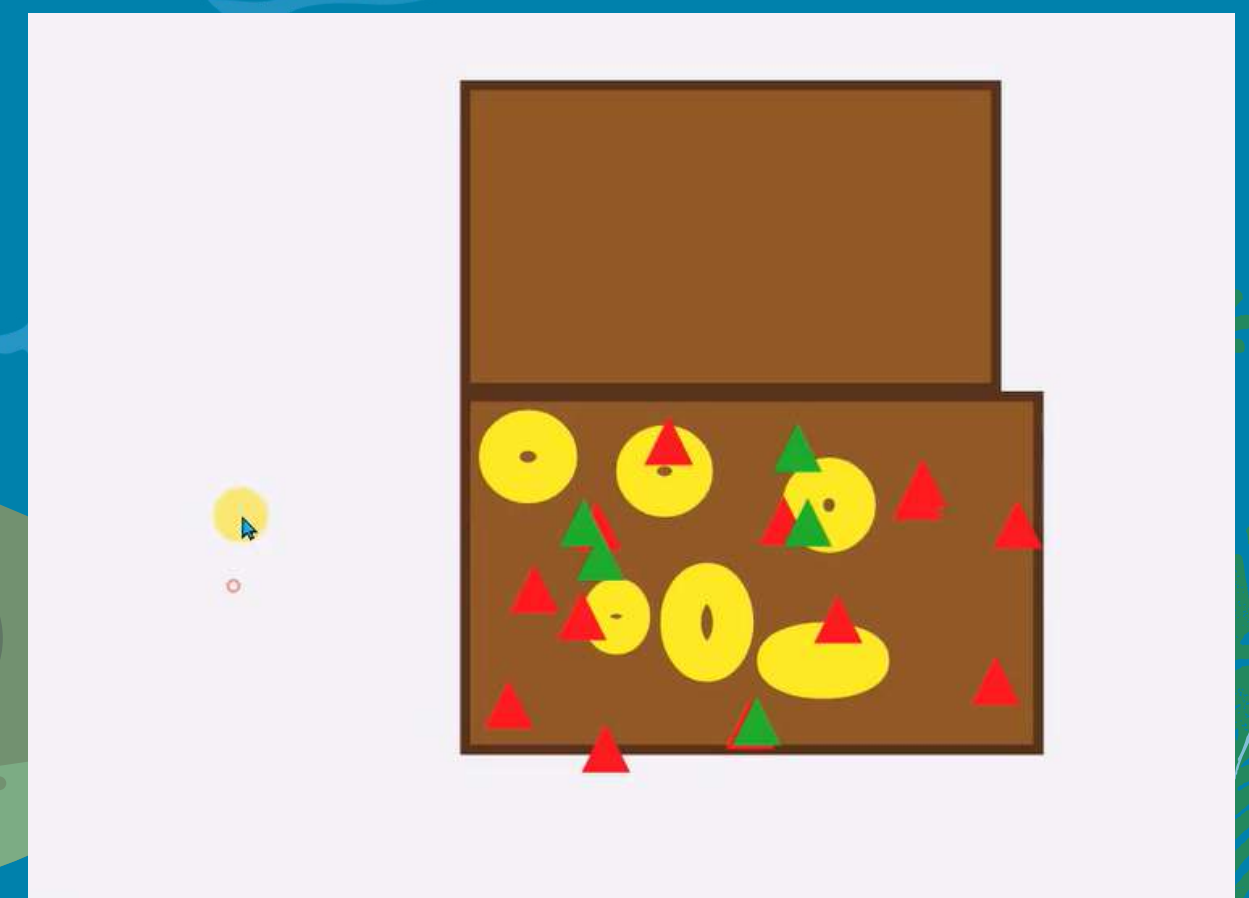
# PROGRAMACIÓN



## ESCENARIO 1



## ESCENARIO 2





**GRACIAS POR TU  
ATENCIÓN**

