

Apariencia

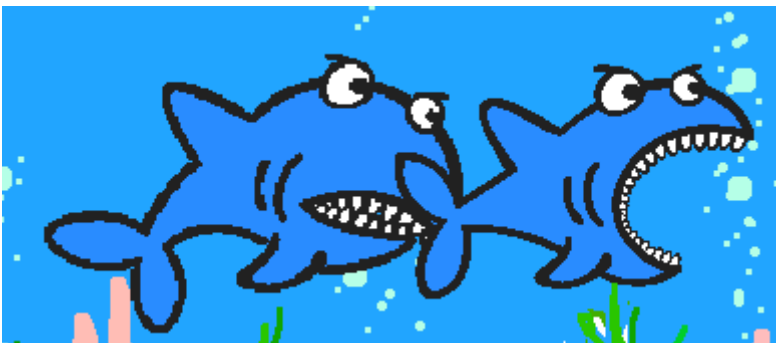
Tercer paso

Ahora lo que vamos a hacer es que ...

****El tiburón se desplace con sensación de estar "masticando" y poner un escenario adecuado****

Es decir, realizar un programa que:

1. El objeto **shark2** vaya cambiando de disfraz sin parar. Como hemos utilizado el sprite **shark2** predefinido de la biblioteca, tiene ya los disfraces de abrir y cerrar la boca.
2. Poner el escenario adecuado, hay uno predefinido de fondo marino (**Underwater1**).



Solución

