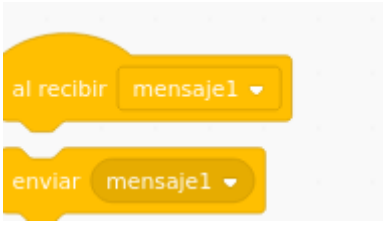
Mensajes

Podemos comunicar dos programas ya sean dentro del mismo objeto o entre diferentes objetos o con el escenario a través del envío de mensajes. Se puede enviar un mensaje desde un programa de un objeto a otro, para hacer en él alguna acción. Estos bloques se encuentran en "Eventos".



Caso práctico

Vamos a hacer que cuando el gato toque al perro, enviemos un mensaje desde un programa del gato hasta un programa del perro. Cuando el perro reciba el mensaje, lo cambiaremos de posición, a una posición aleatoria.

Solución

Al presionar Bandera, si el objeto **Gato** toca al perro (Dog1), envía un mensaje.
Programa a añadir en el gato.



Ese mensaje lo recibimos en el objeto **Dog1**, y hacemos que el perro se mueva a una posición aleatoria en pantalla.

Programa a añadir en el Perro:

Copyright 2026



Revision #4
Created 2022-02-01 12:25:05 CET by Equipo CATEDU
Updated 2023-06-28 13:58:26 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026