

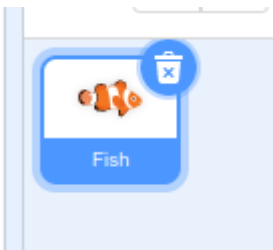
# Movimiento pez

## Vamos allá primer paso ....

El primer paso que vamos a hacer es:

### Realizar un programa para conseguir que el "pez persiga al ratón"

1. Crea un nuevo objeto predeterminado que se llama "Fish" (en biblioteca - sección animales) Puedes borrar el gato que sale por defecto.
2. Crear un programa que siempre persiga la posición del ratón. Suele venir bien definir la posición inicial donde quieres que empiece tu objeto. Si no, empezará donde acabó la última vez que se ejecutó el programa.



Guárdalo que lo utilizaremos más adelante

## Solución



---

Revision #3

Created 1 February 2022 12:25:07 by Equipo CATEDU

Updated 19 June 2023 13:09:31 by Ana López Floría