

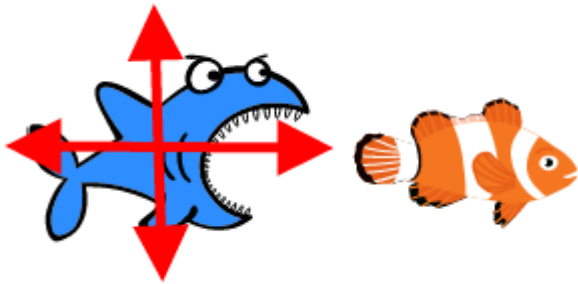
Movimiento tiburón

Segundo paso

Hora vamos a añadir un

****Un tiburón que se mueva según apretemos las teclas de flechas del teclado****

1. En el mismo programa, añade el objeto de la biblioteca Shark2
2. Haz un programa al objeto Shark 2 que se mueva según las flechas del teclado. Pista: ya lo vimos ;)



¡¡¡Guardarlo en el mismo fichero!!!

Solución



Revision #2

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

Updated 19 June 2023 13:16:25 by Ana López Floría