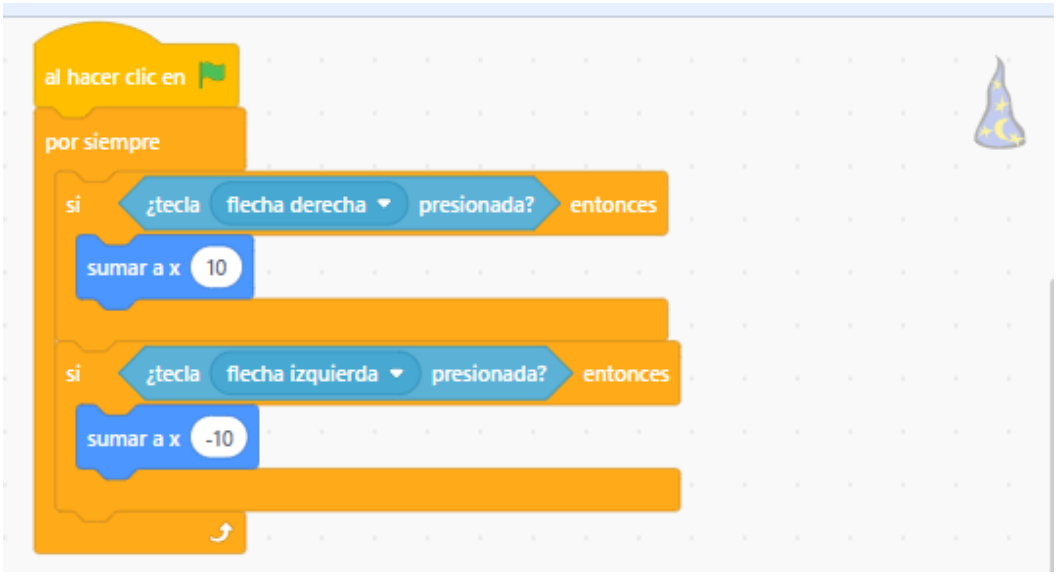
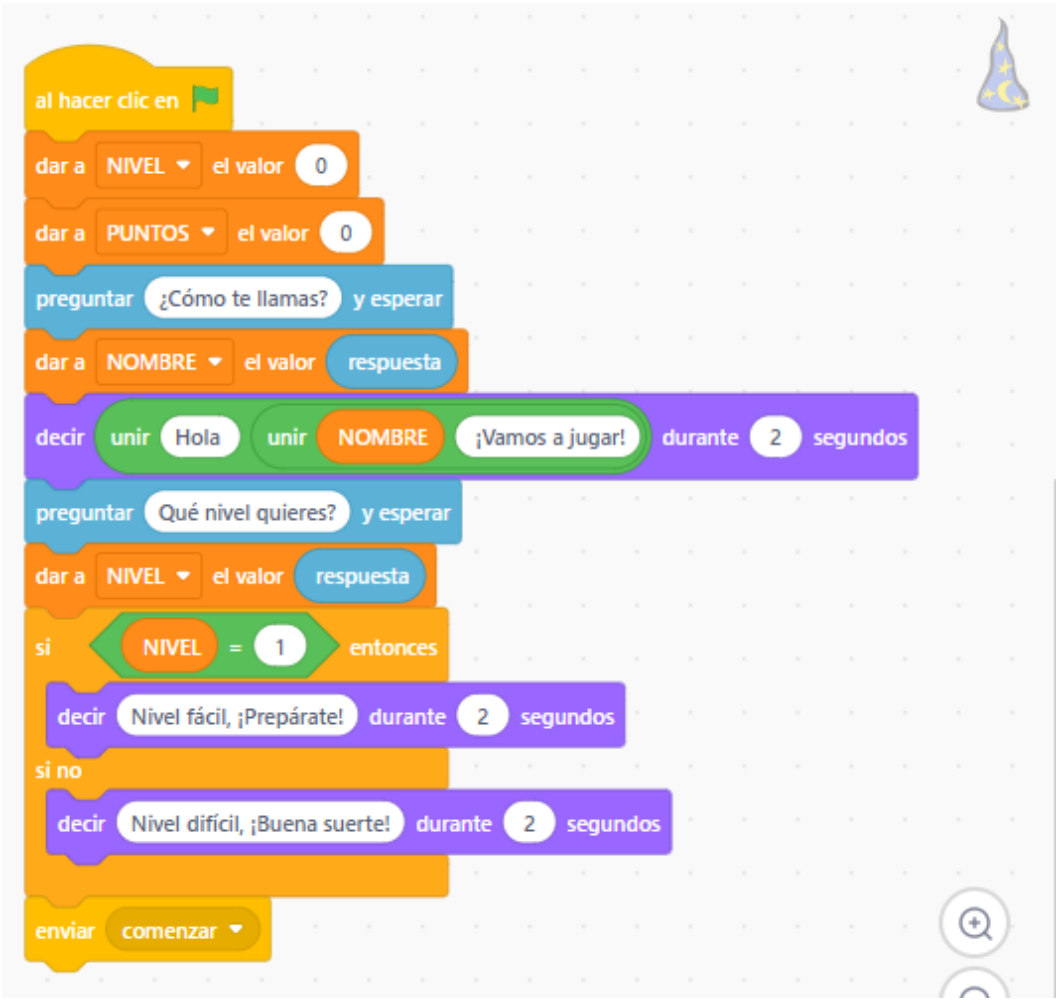
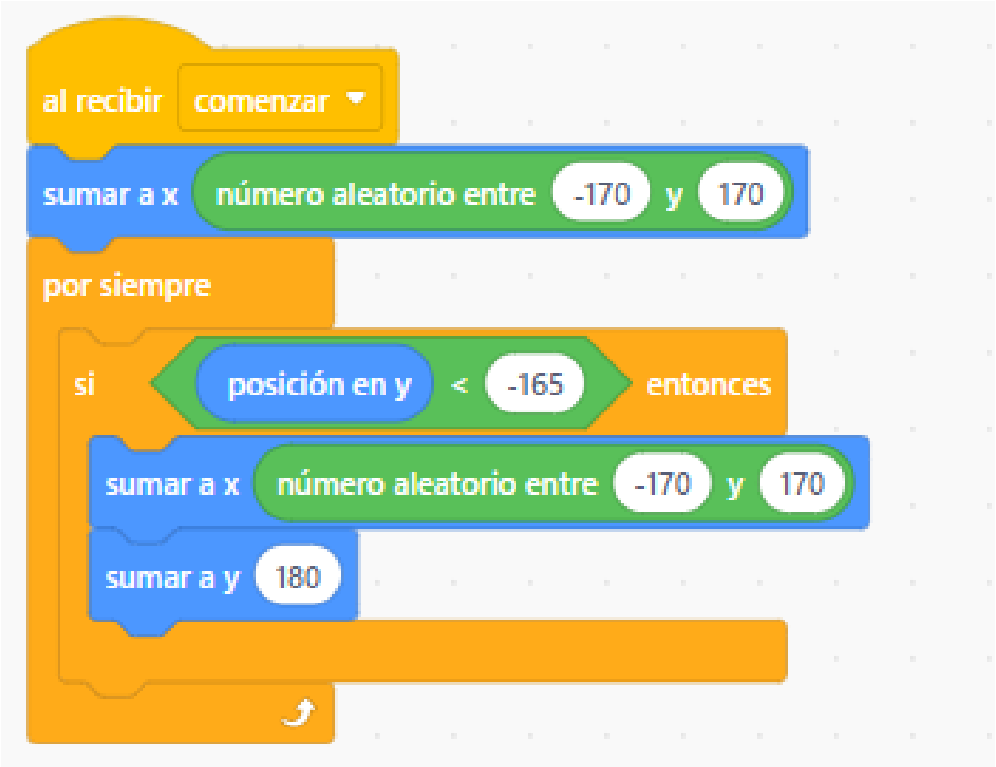
PROGRAMACIÓN GORRITO





PROGRAMACIÓN BALÓN






al recibir comenzar
por siempre
si NIVEL = 1 entonces
sumar a y -7
si NIVEL = 2 entonces
sumar a y -12


al hacer clic en
dar a VIDA el valor 3
por siempre
si posición en y < -165 entonces
sumar a VIDA -1
si VIDA = 0 entonces
detener todos