

## PRÁCTICA 6

Es hora de crear un proyecto concreto, pero esta vez sin instrucciones paso a paso. Te vamos proponer que realices una serie de juegos, para ello tu profesor/a mostrará en pantalla una versión del juego ya terminada y ejecutándose para que sepas exactamente que debes conseguir, si te quedas atascado con la programación tu profesor/a te irá dando pequeñas pistas para que puedas avanzar:

### 1. Juego “Perro perseguido por fantasmas”.



Fíjate que hay un perro y 6 fantasmas