

CREAR HISTORIAS

Crea 4 objetos con forma de botón.

Crea cinco fondos.

En cada uno de los objetos debe haber un código de programación parecido al siguiente:



Donde pantalla4 se cambia en cada objeto por el nombre del fondo que quieres que se vea. (Habrá pantalla1,2,3,4)

En el escenario debes hacer que al principio se vea un fondo y que haya un código de programación que cambie el fondo al recibir pantalla1, 2, 3 o 4.



Con esta orientación trata de contar una pequeña historia.