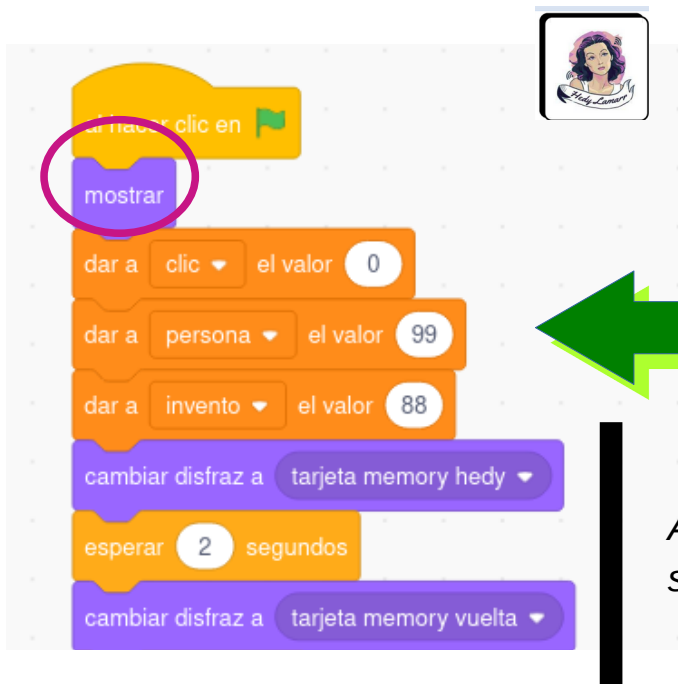




Memory

Comenzamos por el personaje de la diseñadora



Vamos a necesitar tres variables:

- clic (cuenta los clic)
- Persona e invento para asociarlos por parejas

Es muy importante que al empezar el programa le demos a todas las variables un valor

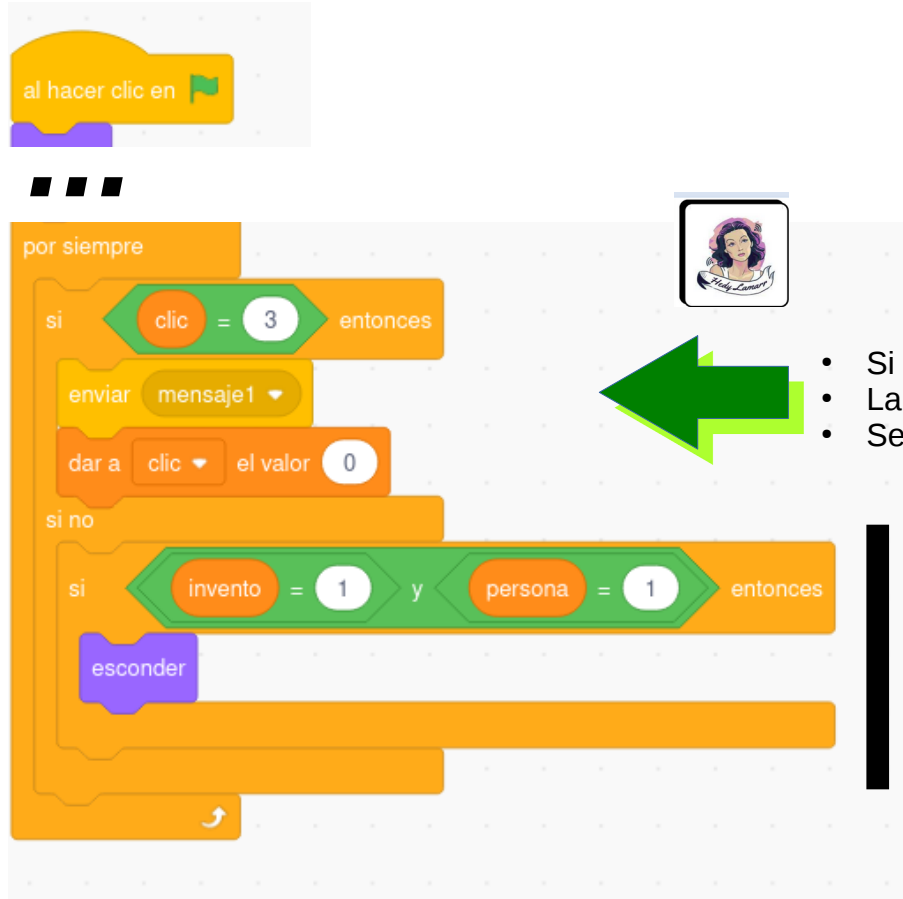
Aquí mostramos todas las tarjetas 2 segundos para comenzar el juego



Hay que contar las veces que se hace clic para poder darle la vuelta a todas si pulsas la tercera

Siempre que no sea el tercer clic, se dará la vuelta la carta para mostrar a la diseñadora

*Cada persona tiene un número que coincide con el número del invento
En este caso es el 1*



- Si hay tres clic se tienen dan todas las cartas la vuelta.
- La orden se envía como un mensaje a todas las cartas
- Se pone la variable clic a cero para volver a empezar

En el caso de que no sea el tercer clic y hayamos hecho clic en el invento 1, entonces se esconde la carta



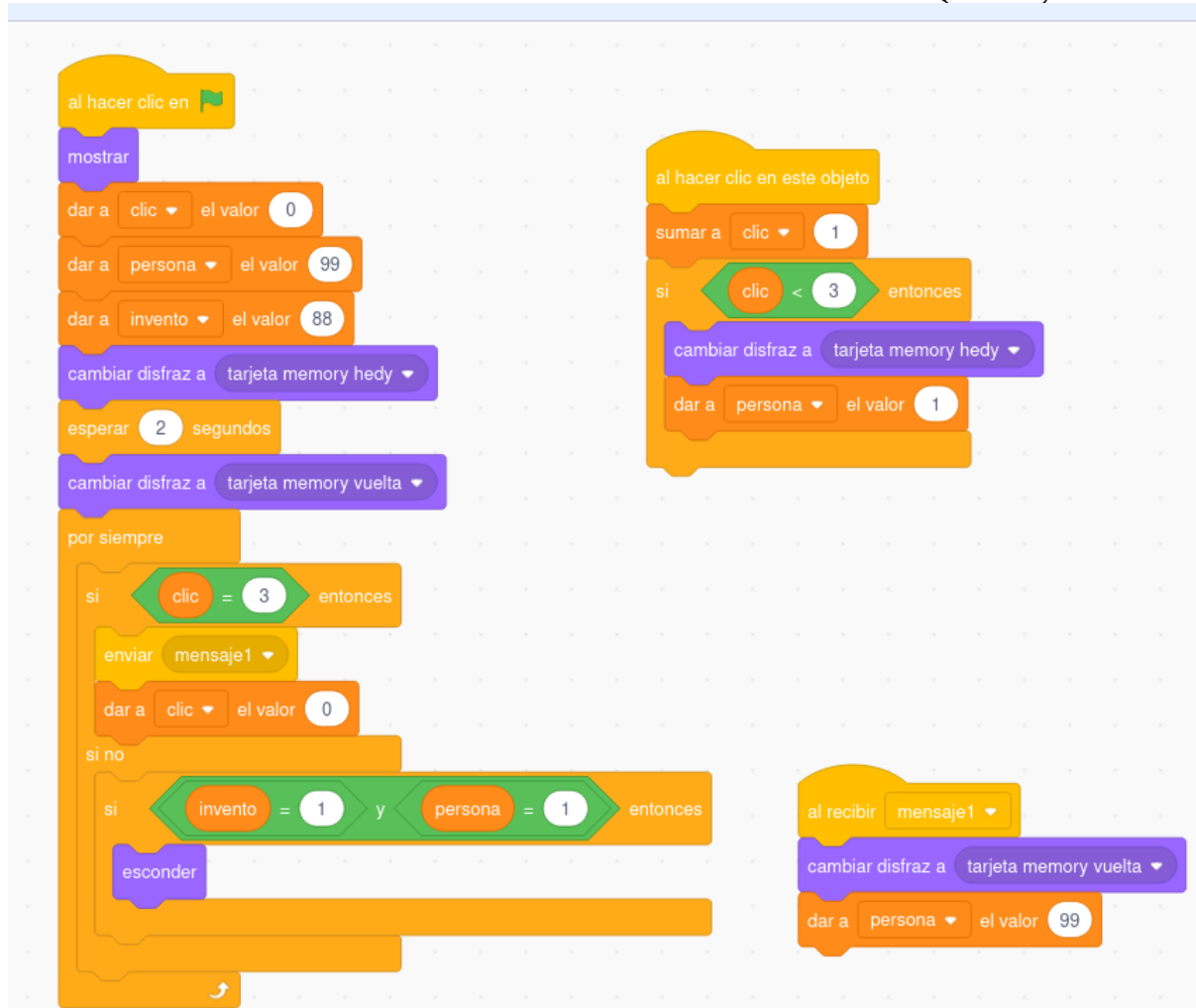
Casi terminamos este personaje...



Quando reciba el mensaje1 tienen que darse todas la vuelta y además pones persona a 99 como al inicio, para volver a empezar



Aquí lo tienes completo





Ahora tenemos que hacer el otro personaje (juego)



```
al hacer clic en [bandera]
mostrar
cambiar disfraz a [tarjeta memory wifi ▾]
esperar 2 segundos
cambiar disfraz a [tarjeta memory vuelta ▾]
```

```
por siempre
  si clic = 3 entonces
    enviar mensaje1
    dar a clic el valor 0
  si no
    si invento = 1 y persona = 1 entonces
      esconder
```

```
al hacer clic en este objeto
sumar a clic 1
si clic < 3 entonces
  cambiar disfraz a [tarjeta memory wifi ▾]
  dar a invento el valor 1
```

```
al recibir mensaje1
  cambiar disfraz a [tarjeta memory vuelta ▾]
  dar a invento el valor 88
```





Y ahora.... Todos los demás



No olvides que:

persona= 1 e invento=1

persona= 2 e invento=2

persona= 3 e invento=3