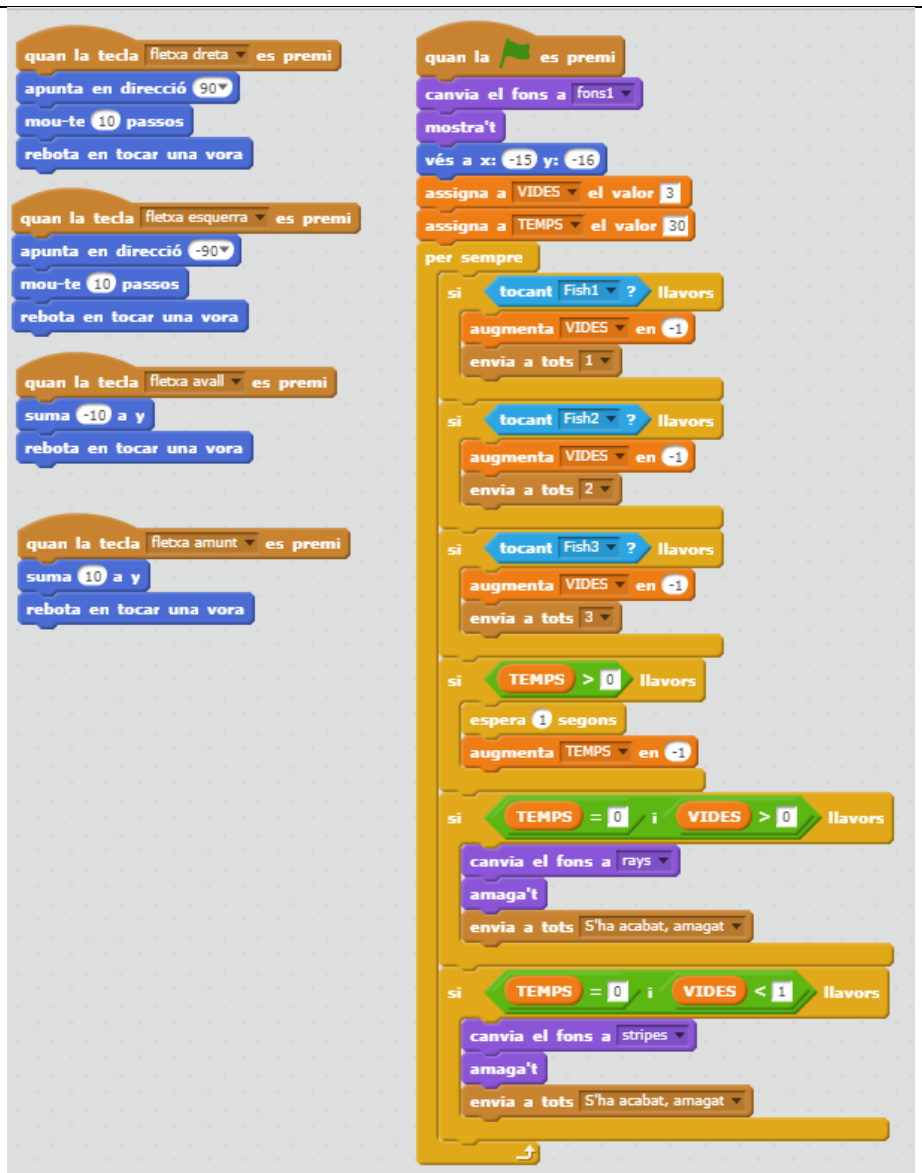
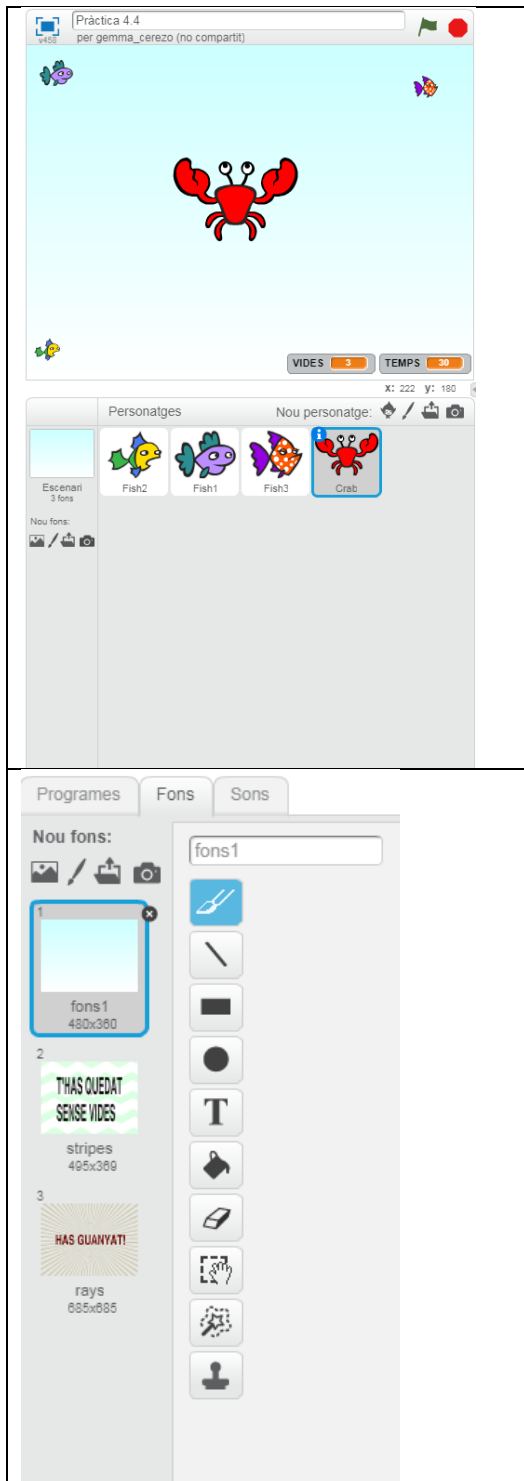
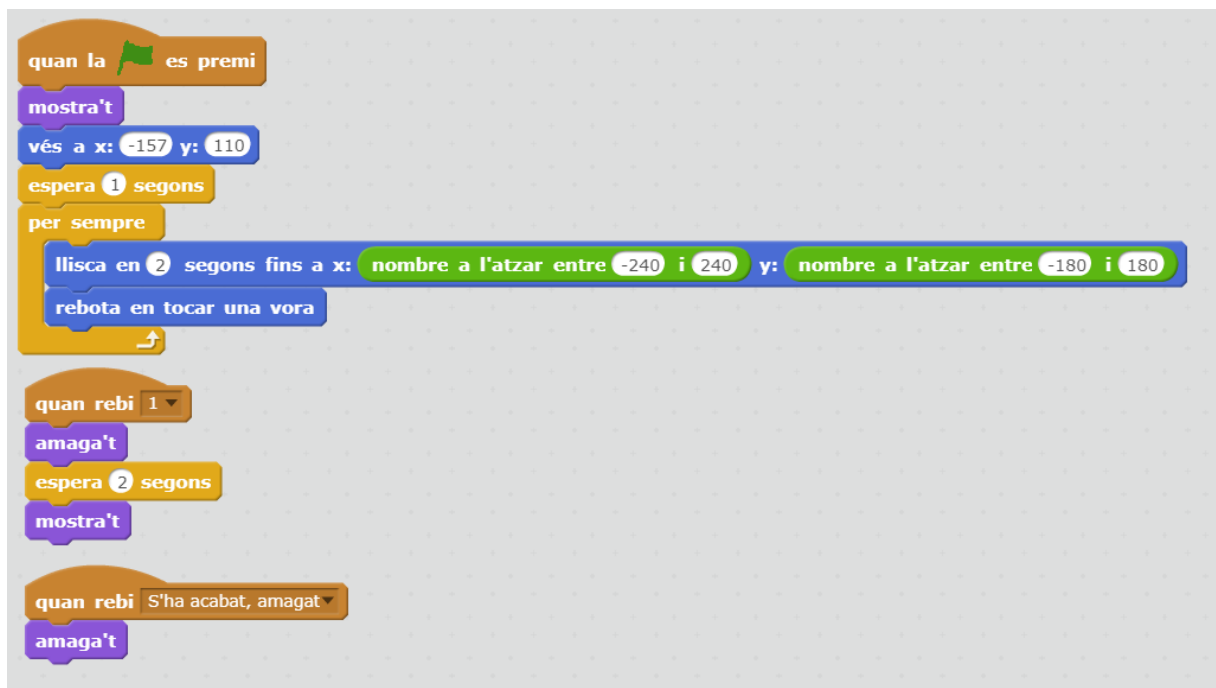


EXEMPLE 4.4

Abans de res has de crear la variable **TEMPS** i la variable **PUNTS** per a tots els personatges.



Els peixets també s'han de programar :



En el peixet 1 posarem « quan rebi 1 », però al 2 li posarem « quan rebi 2 » i així amb la resta.