

Aventura subacuática



Este es el código:



Primero vamos a agregar la extensión de pantalla.

Vamos a ejecutar dos tareas en paralelo:

1.- Tarea:

Queremos que muestre por pantalla el texto “Aventuras subacuáticas”

Espere un segundo.

Muestre por pantalla un paisaje marino.

Damos una potencia mínima a nuestro motor un 15%.

Ponemos en marcha el motor sin límite de tiempo, desde otra parte del programa lo detendremos.

2.- Tarea:

Hacemos un bucle que se repite 5 veces.

Ponemos en el un efecto de burbujeo de agua.

Terminado el bucle hacemos que se detenga el motor.

