











Collaudiamo il programma. Clic sulla bandierina verde per avviare il programma: viene mostrato lo *Sprite1*, cioè compare il messaggio iniziale. Premendo il tasto *spazio*, lo *Sprite1* viene nascosto e viene mostrato lo sprite *Mouse1* nella posizione di partenza. Agendo sui tasti freccia, si guida il topolino verso l'obiettivo: un suono segnala il successo nel gioco.



Salviamo il progetto con il nome *CacciaAlFormaggio*.