



1859

UNLUniversidad
Nacional
de LojaCarrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

Reto 3: Quiz educativo (45 min)

Nombre : _____**Calificación:****Fecha:** _____

Instrucciones: Estimado futuro tutor es hora de averiguar cuanto aprendiste en este taller, para ello te propongo el siguiente reto. Panda, un agente interactivo inteligente, requiere ser programado para responder a estímulos físicos y verbales del usuario.

En este reto, el personaje deberá desplazarse automáticamente al detectar un movimiento corporal y, posteriormente, formular una pregunta que será respondida mediante reconocimiento de voz.

Para ello deberá realizar lo siguiente:

- Ingresar a la herramienta de mblock.
- De los bloques presentados deberán seleccionar los adecuados para resolver el reto presentado.
- Programar el desplazamiento automático del personaje Panda como respuesta al movimiento detectado.
- Establecer una condición para que, al alcanzar una posición determinada en el escenario, el personaje presente una pregunta.
- Implementar el reconocimiento de voz para capturar la respuesta del usuario.
- Programar la validación de la respuesta y generar una retroalimentación adecuada según sea correcta o incorrecta.