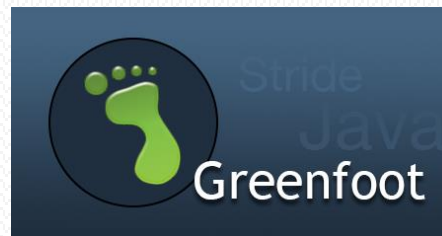


Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

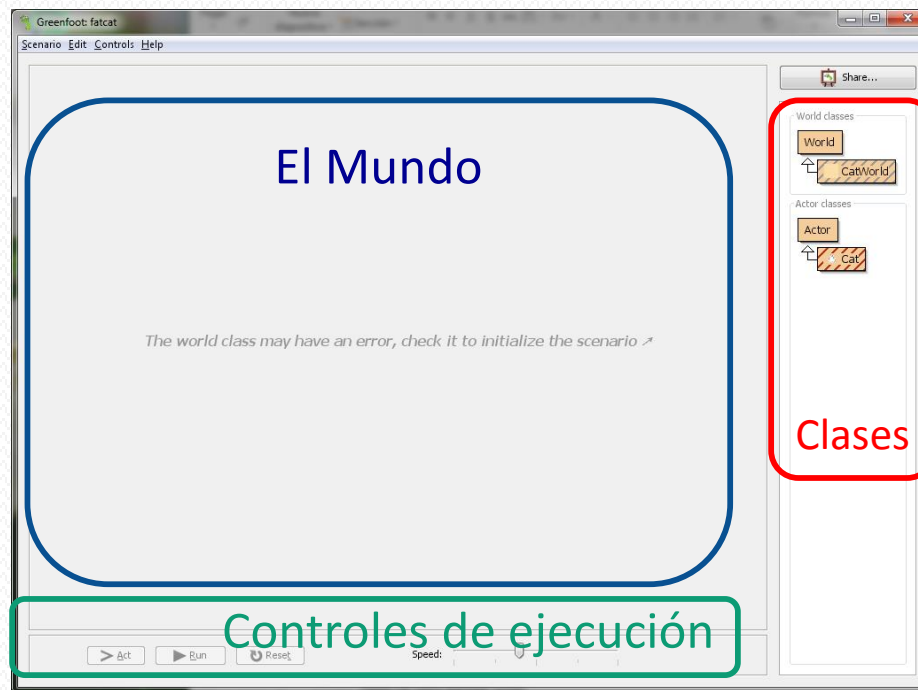
1. Descarga de PoliformaT el contenido de la carpeta [Tema 1/Actividad vídeo](#) a tu carpeta *W:\IIP\Tema 1*
2. Visualiza el vídeo [Saturday Cat Fever](#) y responde a las preguntas del examen PoliformaT *Actividad “Saturday Cat Fever”*
3. Utiliza un Entorno de Programación “smart” para reproducir los elementos (objetos) y la secuencia de acciones (algoritmo) que reproducen las del vídeo *Saturday Cat Fever*, las que has explicitado al realizar el examen PoliformaT del mismo nombre



Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

1. Descomprime el fichero *fatcat.zip* en *W:\IIP\Tema 1* y, para ejecutar *Greenfoot*, haz dos clics en *project* de la carpeta *fatcat*. Alternativamente, ejecuta desde *inicio* busca *Greenfoot* y ejecútalo; luego, abre desde su menu *Scenario>Open* la carpeta *fatcat*
2. Tendrías que ver la siguiente ventana:



Clase con rayas:

¡SIN COMPILAR!

Clase con rayas rojas:

!CON ERRORES!

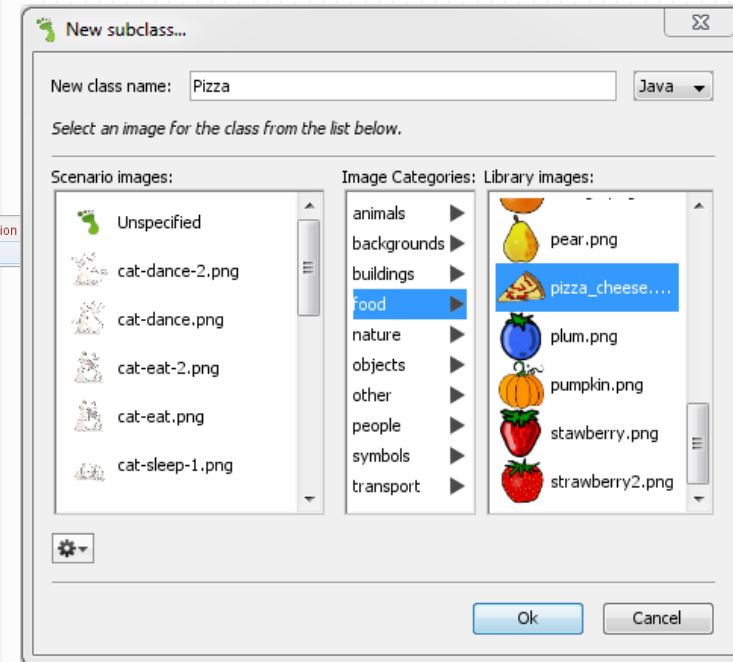
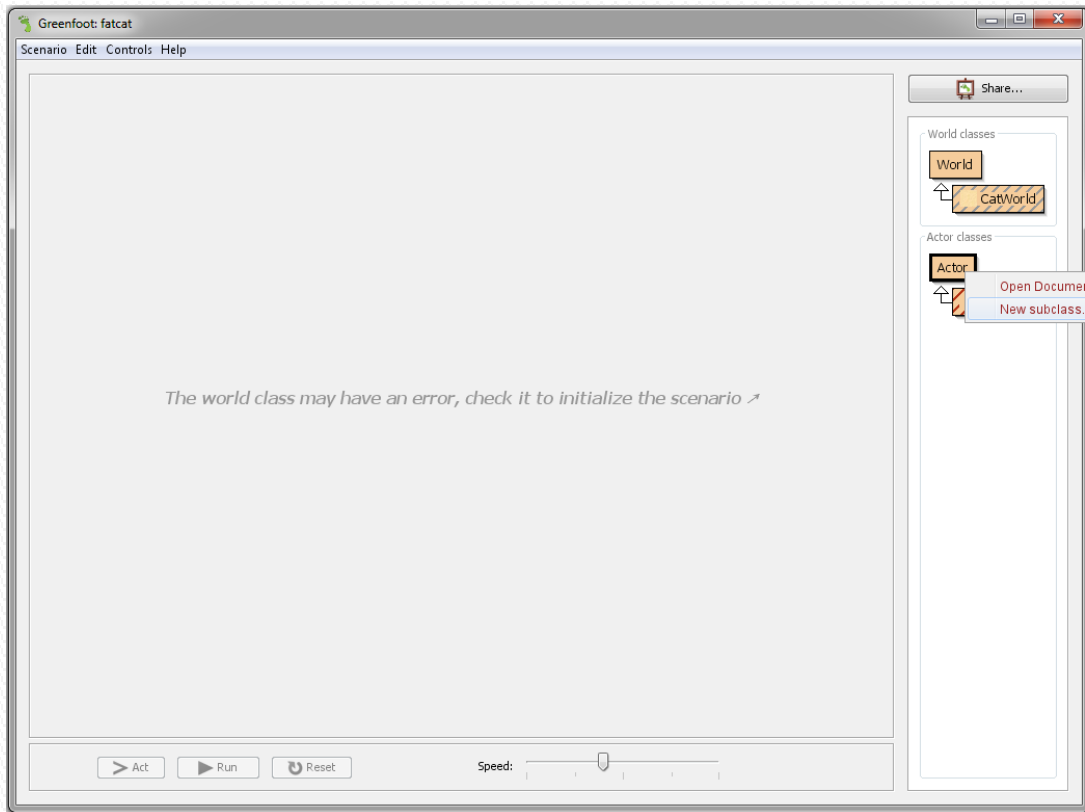
Clases

1. Fíjate en la parte derecha de la ventana; según las respuestas del examen PoliformaT, ¿falta alguna clase?

Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

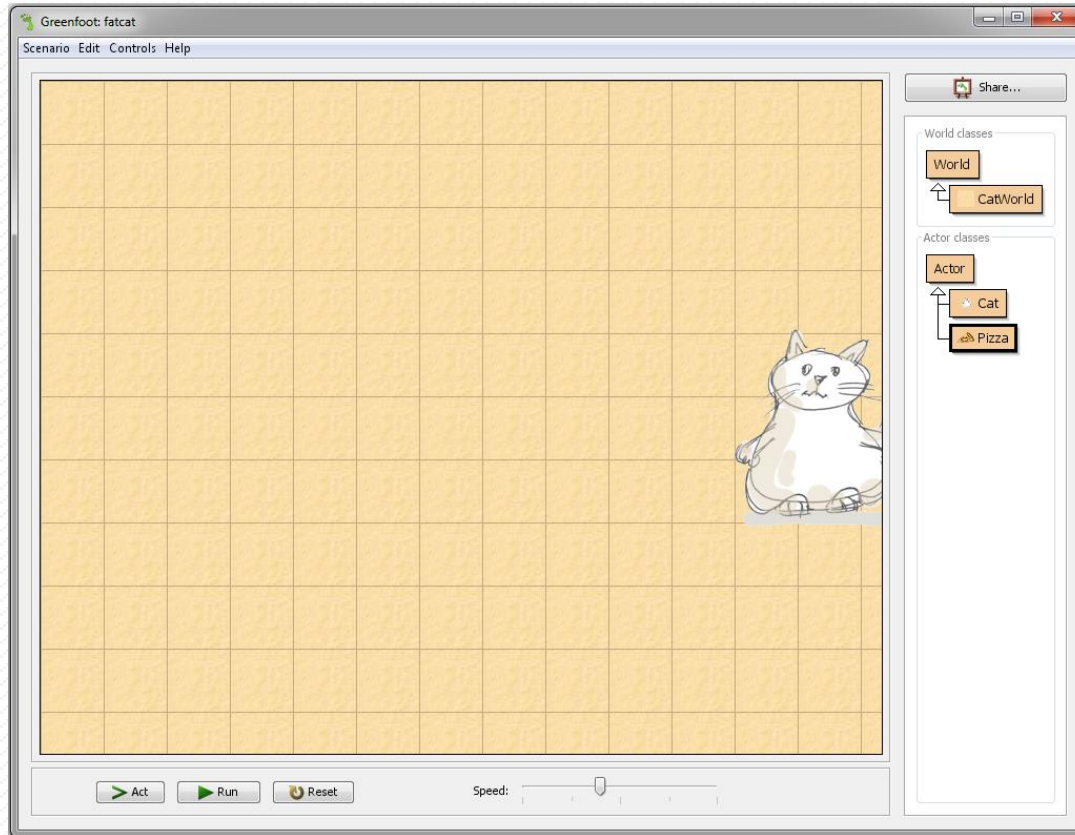
Crea la clase *Pizza* como subclase de *Actor* y asocia la imagen correspondiente de la categoría de imágenes *food*



Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

- Tendrás que ver la siguiente ventana:

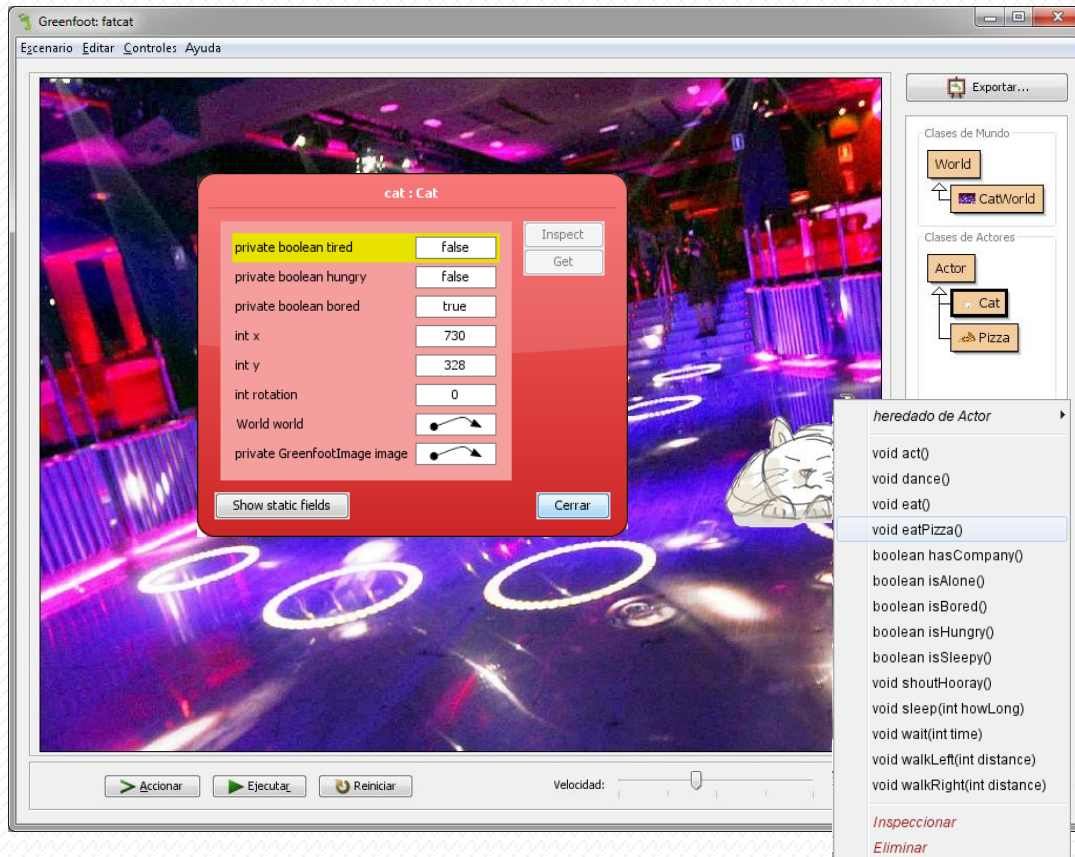


1. ¿Qué diferencias ves respecto a la imagen inicial del vídeo?
2. Para hacer que el escenario sea el de la discoteca, haz clic en *Set image* de *CatWorld* (*interior_discoteca.png*) y, después, *Save the World*
3. Aparece un *Cat* pero NO está durmiendo... Haz *Set image* (*cat-sleep-2.png*) y, después, *Save the World*

Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

- Tendrás que ver la siguiente ventana :

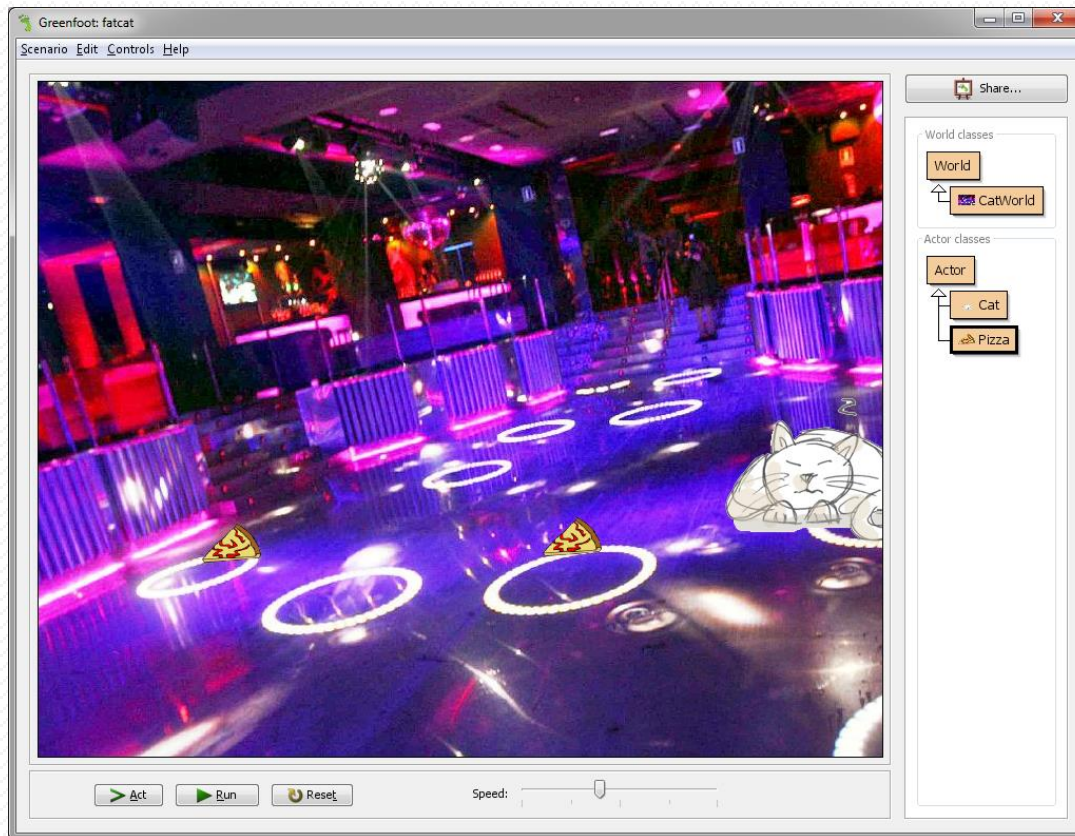


1. Inspecciona el objeto *Cat* para ver su estado (atributos)
2. Fíjate en las acciones que puede realizar (métodos) y cómo cambia su estado cuando se ejecutan; por ejemplo, *dance()*
3. Ejecuta *eatPizza()*, qué ocurre?
4. Crea dos objetos *Pizza* y añádelos aprox. en las posiciones que aparecen en el vídeo. Después, *Save the World*

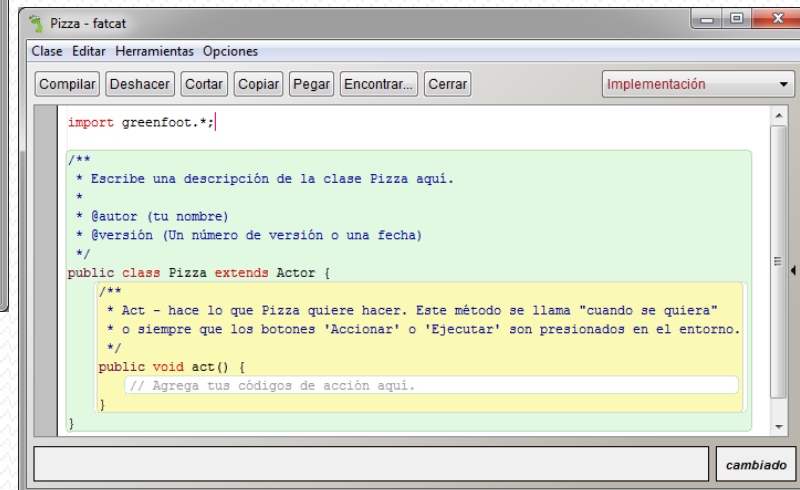
Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

- Tendrás que ver la siguiente ventana :



1. Inspecciona uno de los objetos *Pizza* para ver su estado
2. ¿Puede cambiar de estado al ejecutar *act()*, su único método?
3. Abre el editor de la clase *Pizza* y comprueba que el método *act()* no tiene código asociado



Problemas, algoritmos y programas

Actividad 2: crear una animación que recree un vídeo

¿Qué secuencia de acciones (**algoritmo**) debemos aplicarle al *Cat* para conseguir un efecto parecido al del vídeo?

1. Abre el editor de la clase *Cat* y completa el método *act()* con la secuencia de acciones que debe realizar. Las acciones se escriben una detrás de otra y separadas por ;
2. Para saber qué acciones puede realizar nuestro *Cat* pulsa el botón derecho sobre el propio *Cat*. El gato tiene que hacer:
 - dormir un ratito, que traduciremos por *sleep(2);*
 - caminar un poco hacia la izquierda, que traduciremos por *walkLeft(6);*
 - decir *Hooray*
 - comer pizza
 - ...
3. Cuando termines, vuelve a Compilar, pulsa *Run* y comprueba si has obtenido un efecto parecido al del vídeo