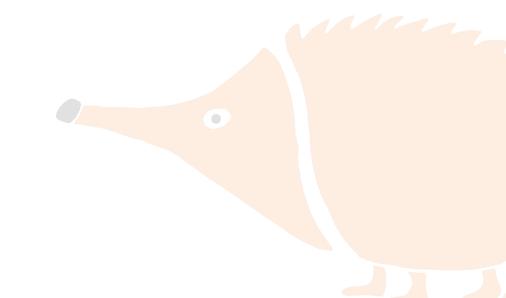
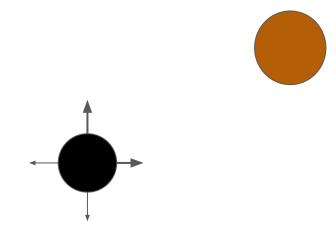
PROXECTO xogo con acelerómetro



Finalidade



Realizar un xogo usando o acelerómetro



OBXECTIVO 1: Mover a bola pola pantalla

Leer o sensor



```
www.echidna.es
```

```
Al presionar

por siempre

fijar acelX v a lectura analógica 2 v

fijar acelY v a lectura analógica 3 v

esperar 0.1 segs
```

Apuntar os valores que proporciona o acelerómetro nas diferentes posicions da placa

Mover o cursor pola pantalla



```
cuando se pulse

por siempre

si acelX > 400

cambiar x en 10
```

Engadir:

- Axustar o umbral
- Movimento no eixo X negativo
- Movimento no eixo Y positivo e negativo
- Ajustar o rápido que queremos que se mova

Movimento proporcional



```
Arquivo→ Bibliotecas→ Scale between ranges

apuntar en dirección 90 ▼

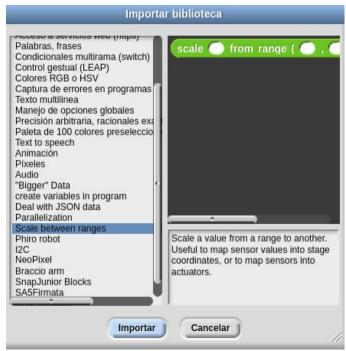
mover scale acelX from range ( 350 , 500 ) to range ( 0 , 10 )

pasos
```

Movimento proporcional

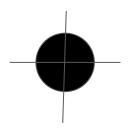






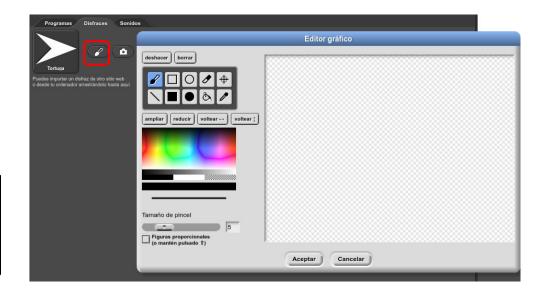
Cambiar o disfrace





Disfraces → Debuxar un novo disfrace

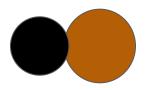
Atención: situar o centro do disfrace



OBXECTIVO 2: Detectar que a bola chega a un punto

Detección

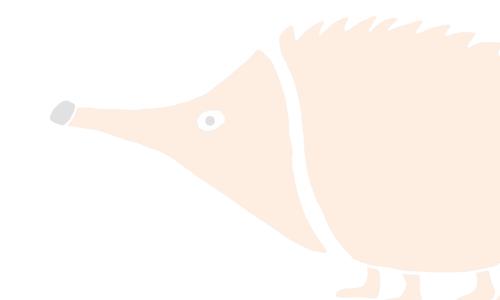




esperar hasta que (¿tocando bola ?)

Qué pasa cuando toca o círculo? Inventa algo. Pista: Podes usar bloques da paleta Apariencia.

OBXECTIVO 3: Crear un xogo



Xogo



Inventa un xogo, algunhas opcións poden ser:

- Crea un xogo tipo labirinto
- Crear inimigos que impidan chegar o obxectivo
- Engadir "trucos" cando premes os pulsadores, como que corra máis, salte, dispare...
- Engadir chaves....

LICENCIA Y CRÉDITOS



Esta guía distribúese baixo licenza:

Recoñecemento- Compartir Igual Creative commons 4.0

É obra de Jorge Lobo, Jose Pujol e Xabier Rosas

