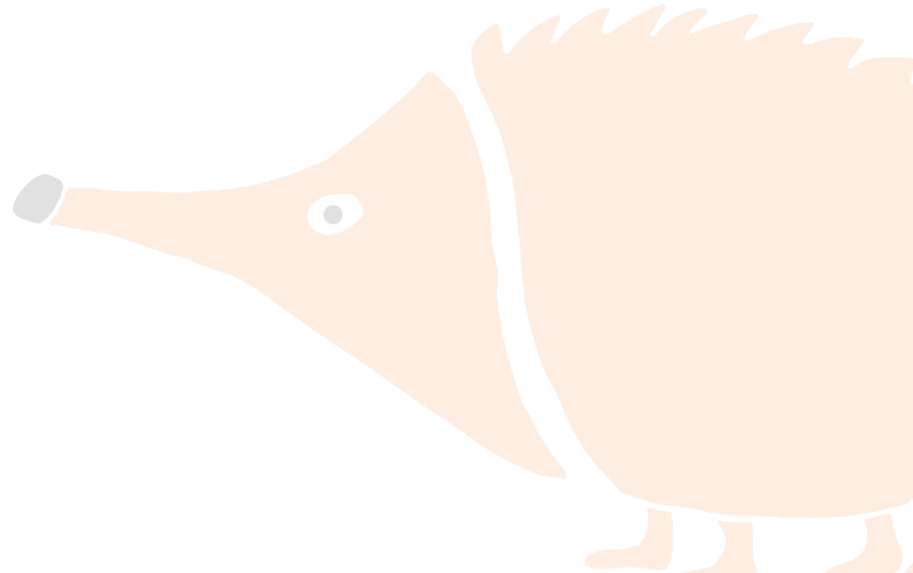


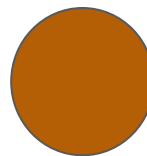
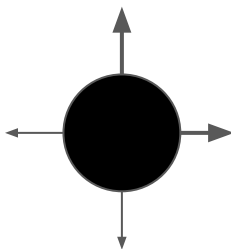
PROYECTO Juego con acelerómetro



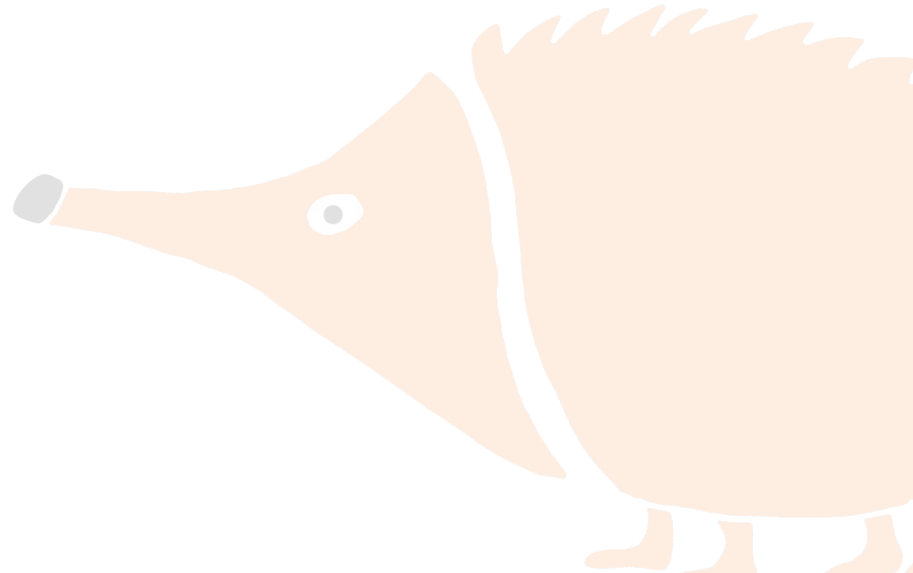
Finalidad



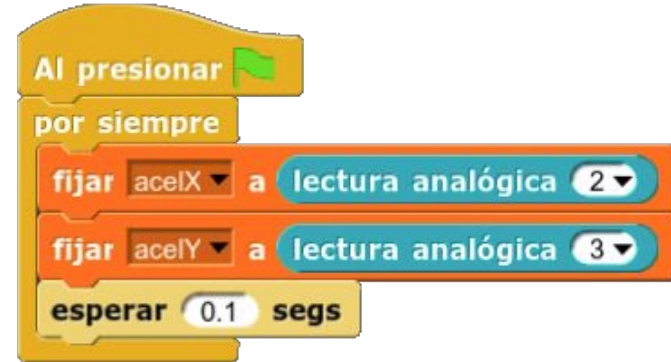
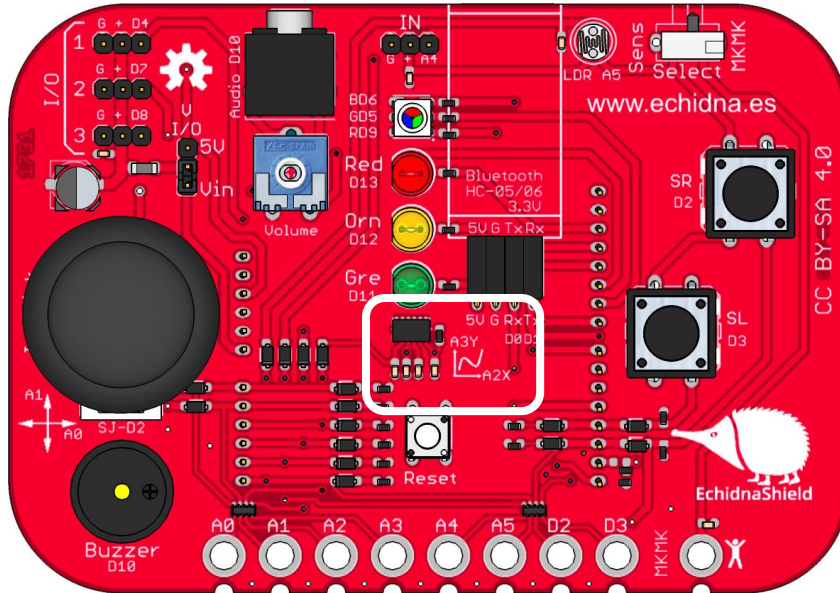
Realizar un juego usando el acelerómetro



OBJETIVO 1: Mover la bola por la pantalla



Leer el sensor



Apuntar los valores que proporciona el acelerómetro en las diferentes posiciones de la placa

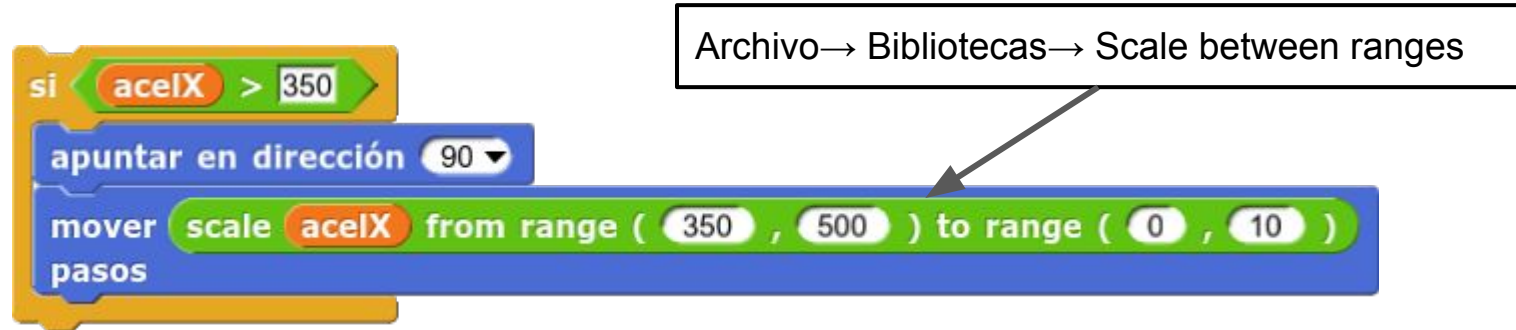
Mover el cursor por la pantalla



Añadir:

- Ajustar el umbral
- Movimiento en el eje X negativo
- Movimiento en el eje Y positivo y negativo
- Ajustar lo rápido que queremos que se mueva

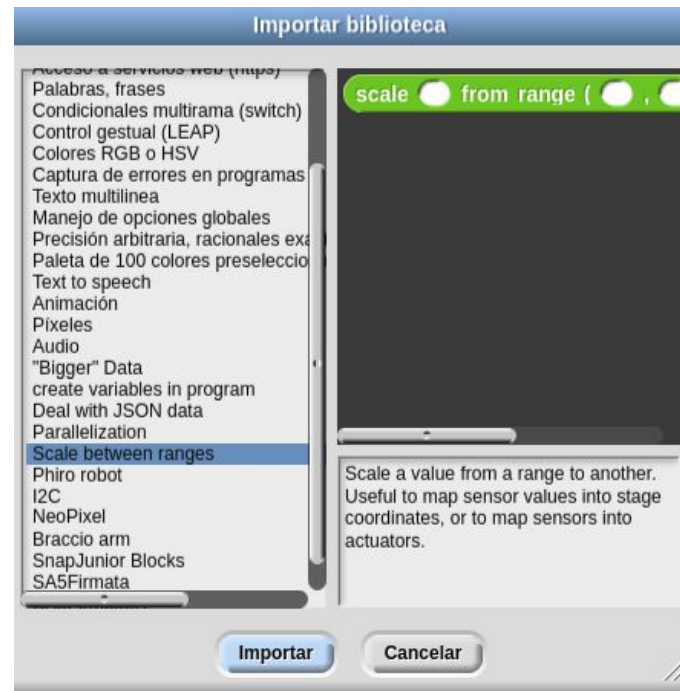
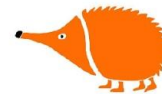
Movimiento proporcional



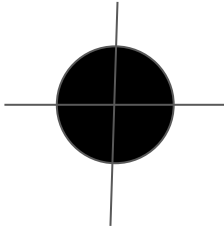
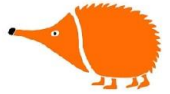
Añadir :

- Movimiento Eje X negativo
- Movimiento en el eje Y positivo y negativo
- Ajustar lo rápido que queremos que se mueva

Movimiento proporcional

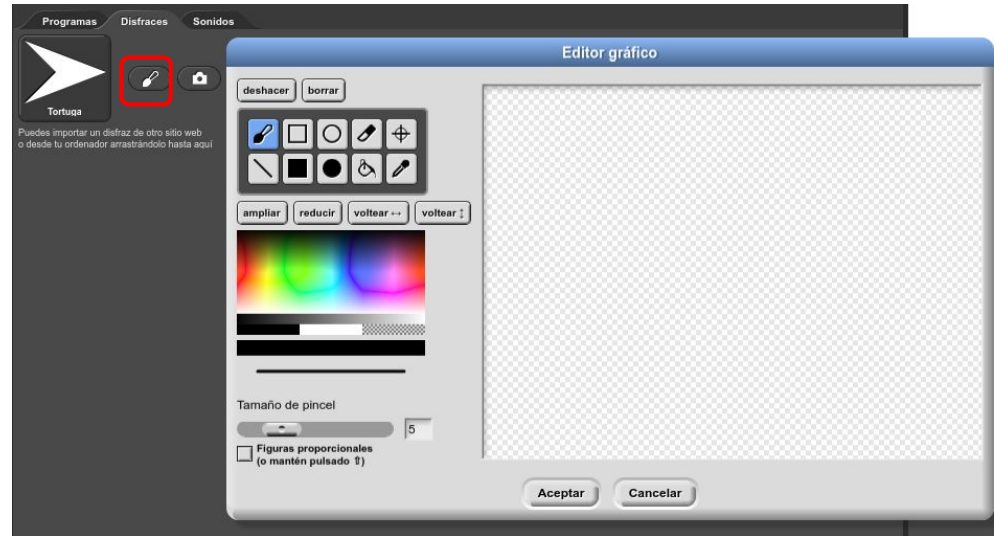


Cambiar el disfraz

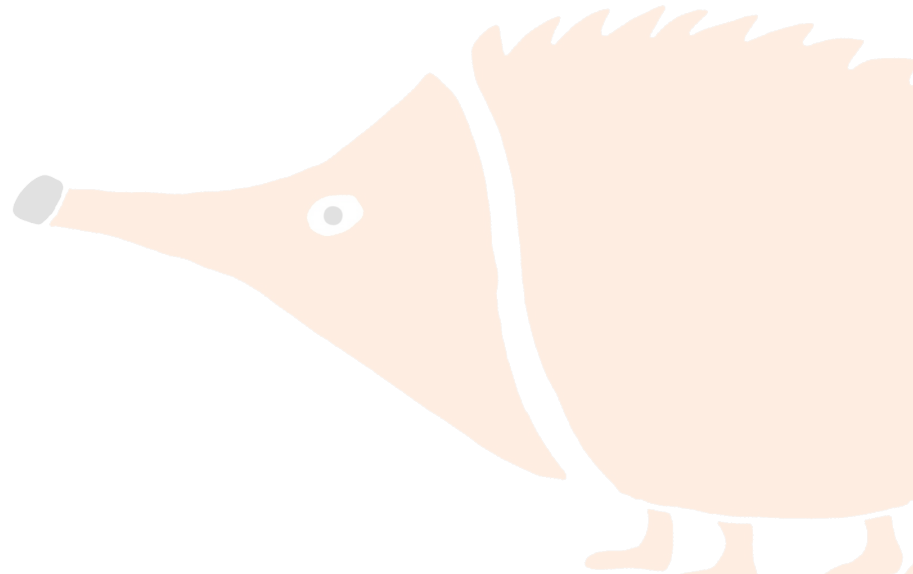


Disfraces→ Dibujar un nuevo disfraz

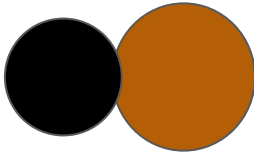
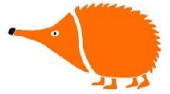
Atención: situar el centro el disfraz



OBJETIVO 2: Detectar que la bola llega
a un punto



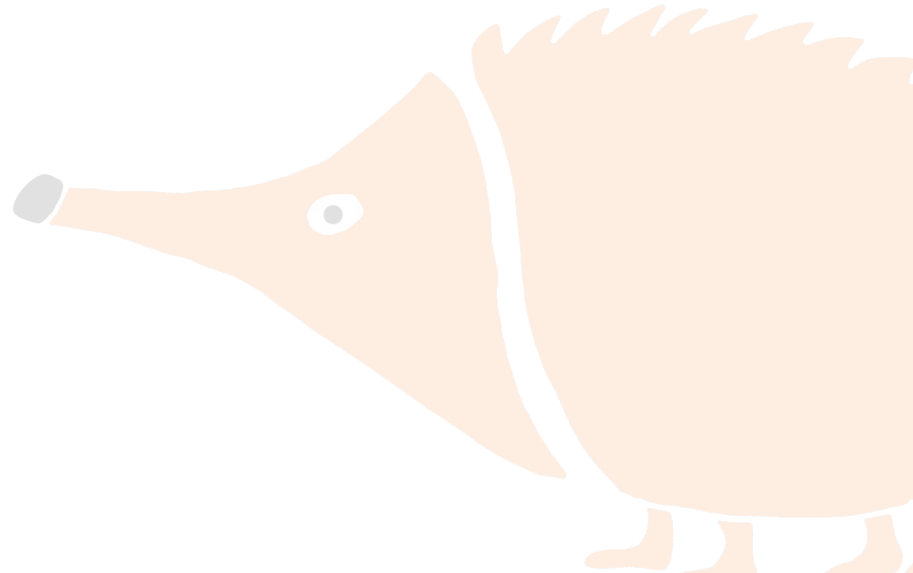
Detección



esperar hasta que **¿tocando** bola ▼ ?

¿Qué pasa cuando toca el círculo? Inventa algo
Pista: Puedes usar bloques de la paleta Apariencia

OBJETIVO 3: Crear un juego





Inventa un juego, algunas opciones pueden ser:

- Crear un juego tipo laberinto
- Crear enemigos que impidan llegar al objetivo
- Añadir “trucos” cuando presionas los pulsadores, como que corra más, salte, dispare...
- Añadir llaves....

LICENCIA Y CRÉDITOS



Esta guía se distribuye bajo licencia Reconocimiento- CompartirIgual Creative commons 4.0

Es obra de Jorge Lobo, Jose Pujol y Xabier Rosas

