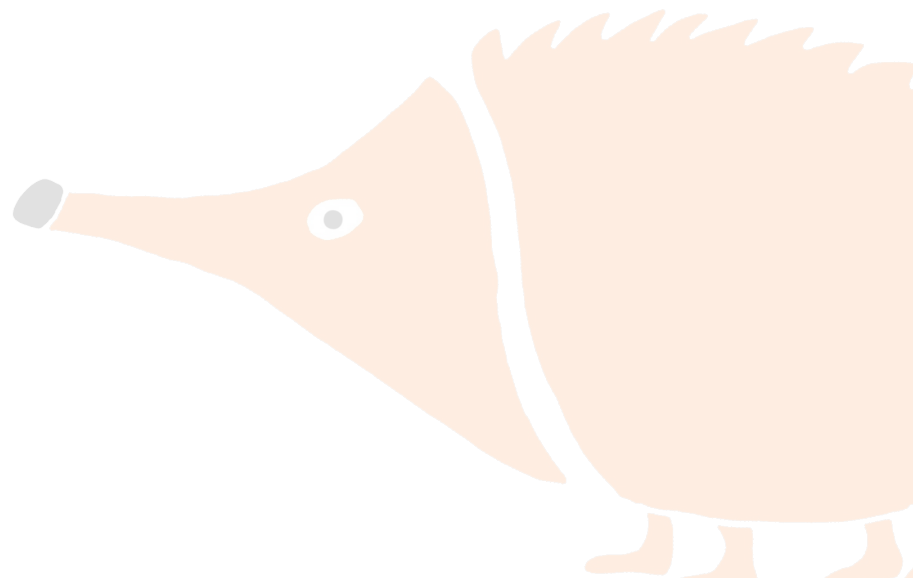


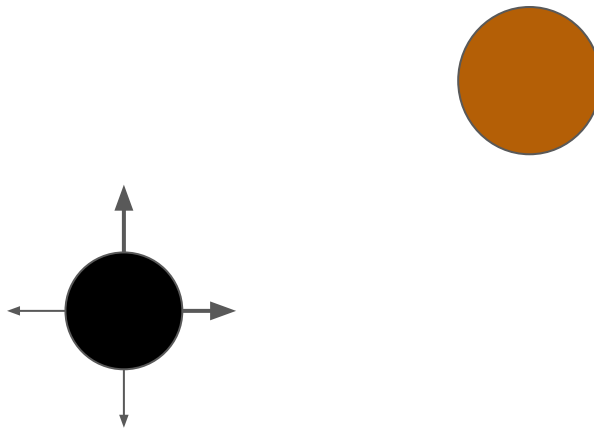
PROXECTO xogo con acelerómetro



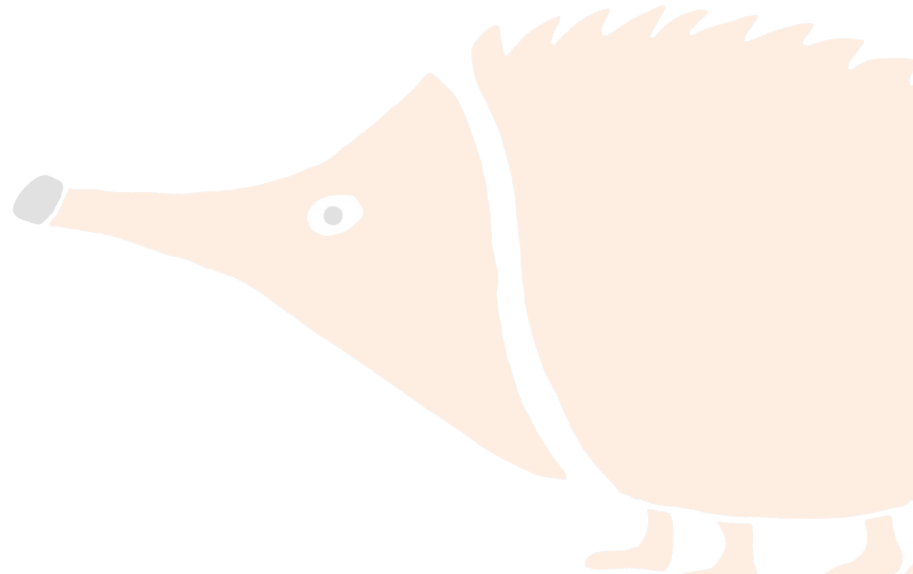
Finalidade



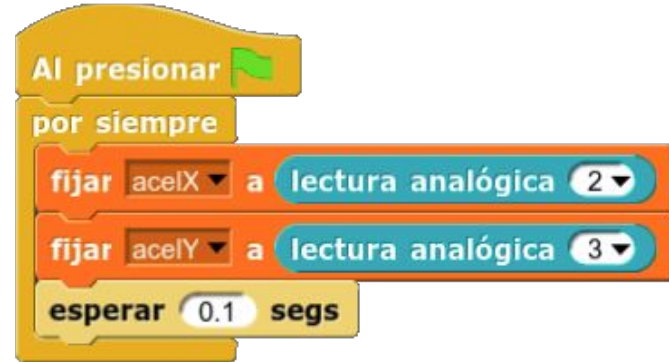
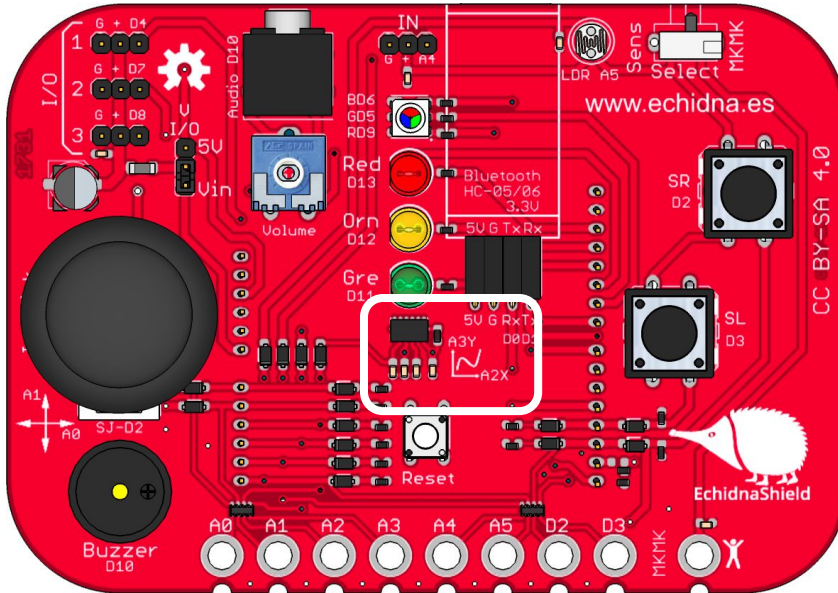
Realizar un xogo usando o acelerómetro



OBJECTIVO 1: Mover a bola pola pantalla



Leer o sensor



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

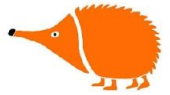
Mover o cursor pola pantalla



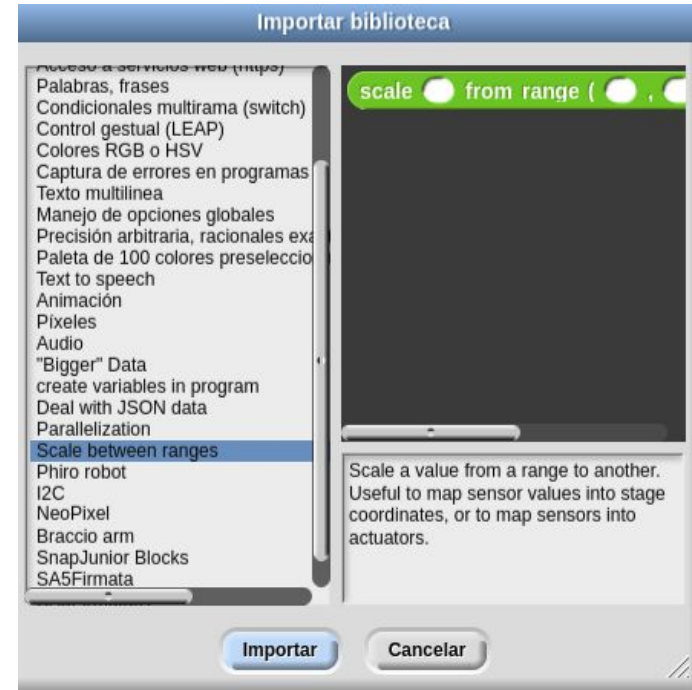
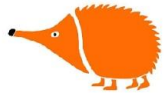
Engadir:

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

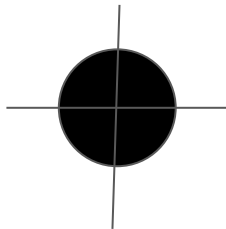
Movimiento proporcional



Movimiento proporcional

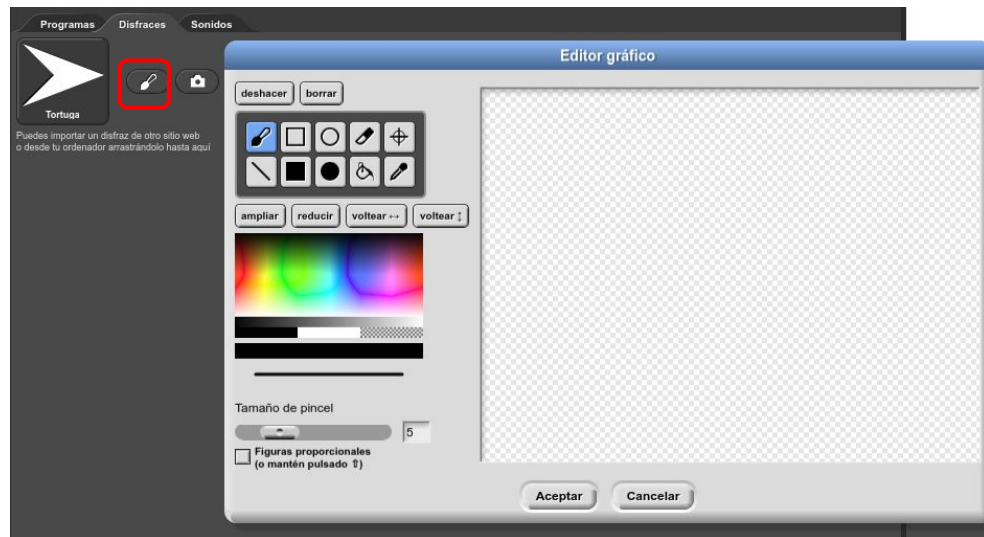


Cambiar o disfrace

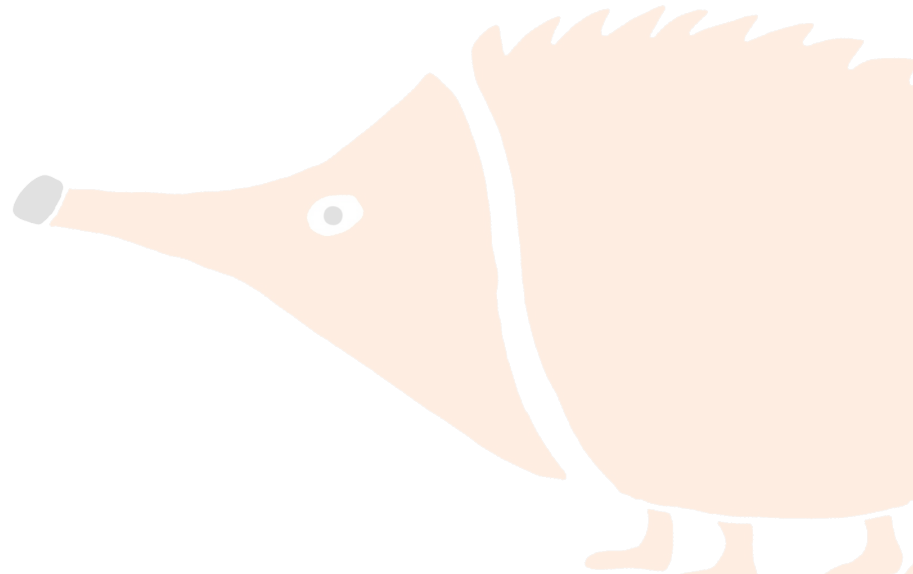


Disfraces→ Debuxar un novo disface

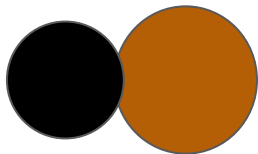
Atención: situar o centro do disface



OBJETIVO 2: Detectar que a bola chega
a um ponto



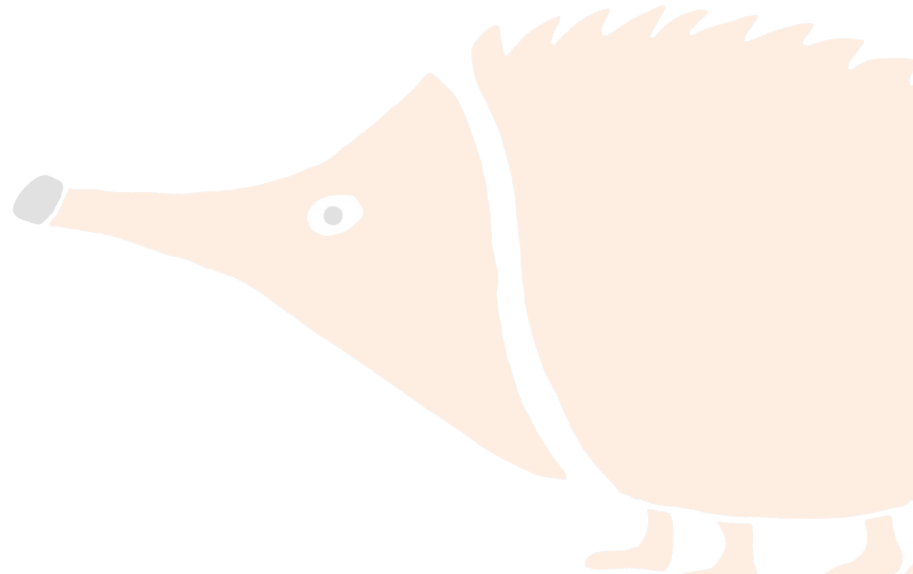
Detección



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





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....



Esta guía distribúese baixo licenza:

Recoñecemento- Compartir Igual Creative commons 4.0

É obra de Jorge Lobo, Jose Pujol e Xabier Rosas

