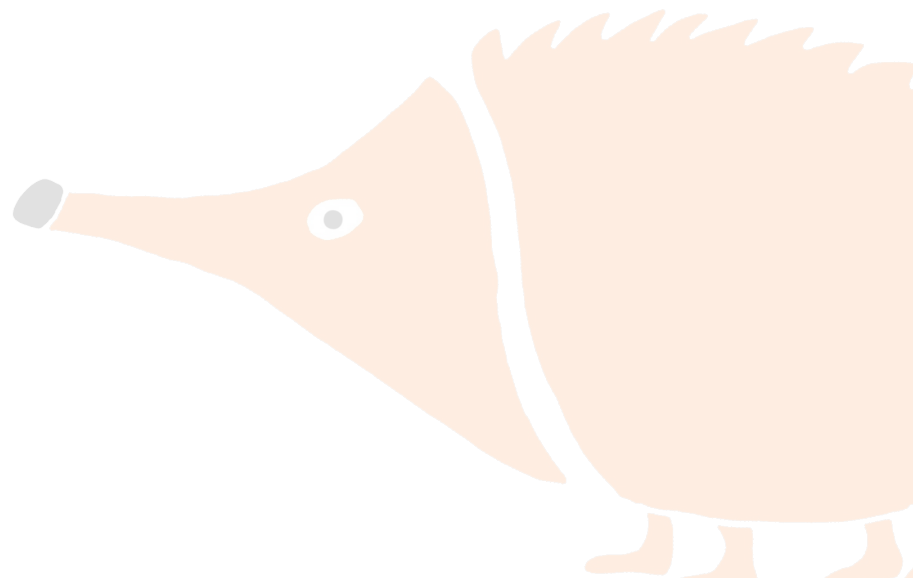


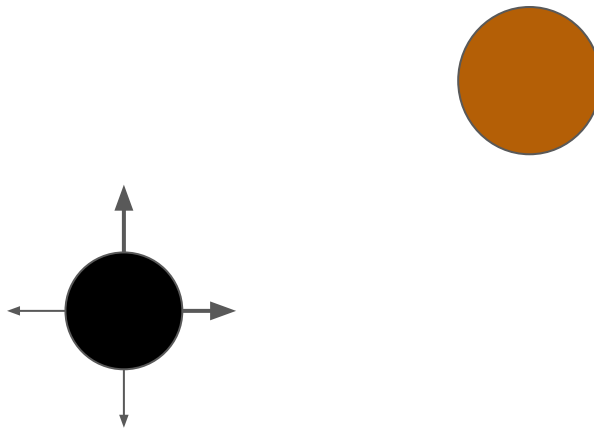
# PROXECTO xogo con acelerómetro



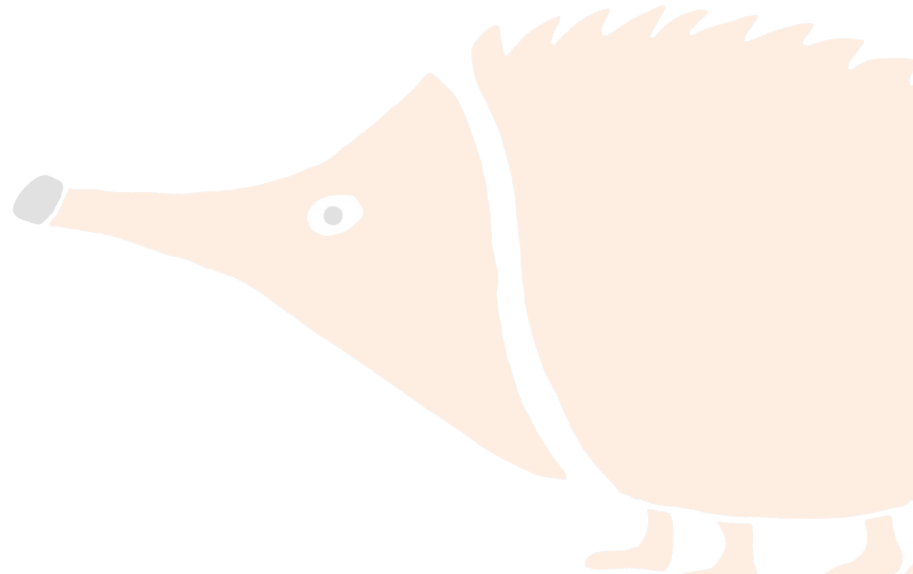
# Finalidade



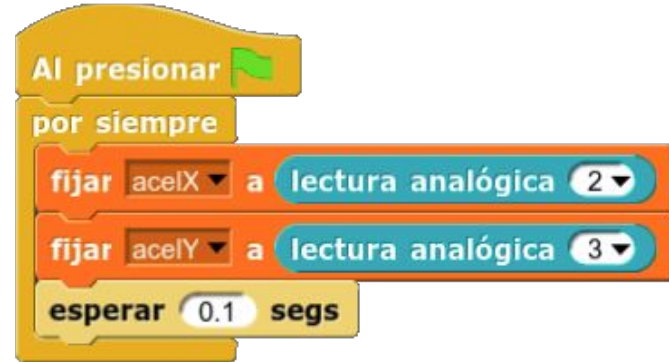
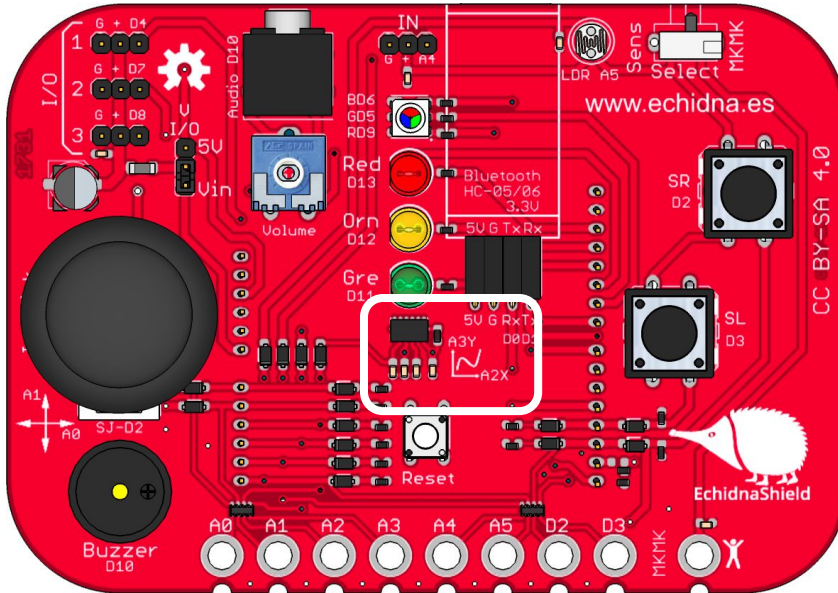
Realizar un xogo usando o acelerómetro



OBJECTIVO 1: Mover a bola pola pantalla



# Leer o sensor



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

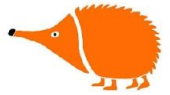
# Mover o cursor pola pantalla



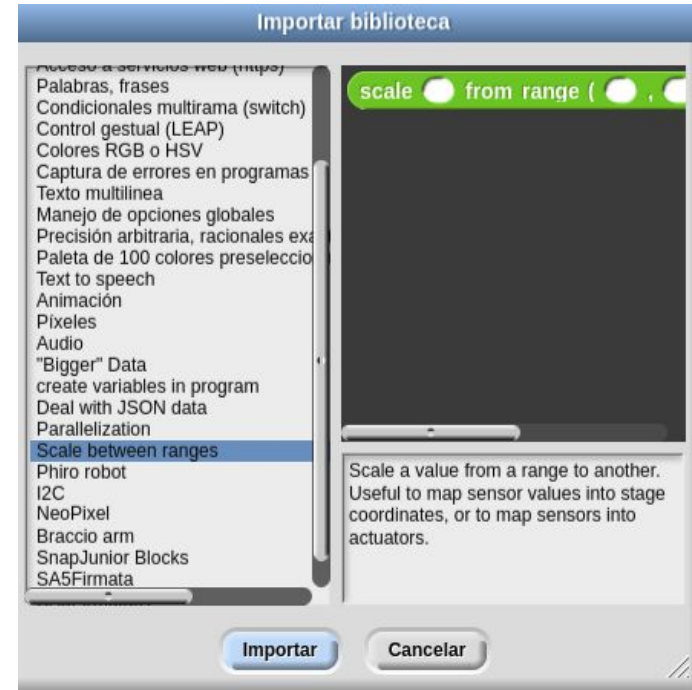
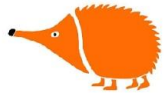
## Engadir:

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

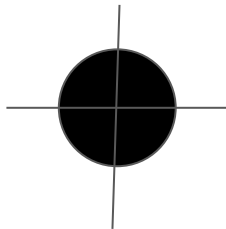
# Movimiento proporcional



# Movimiento proporcional

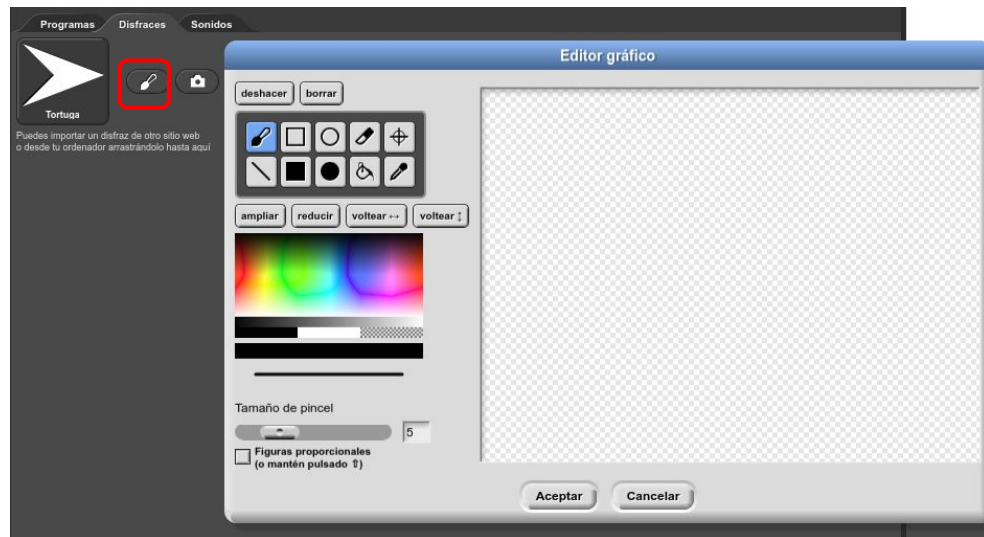


# Cambiar o disfrace



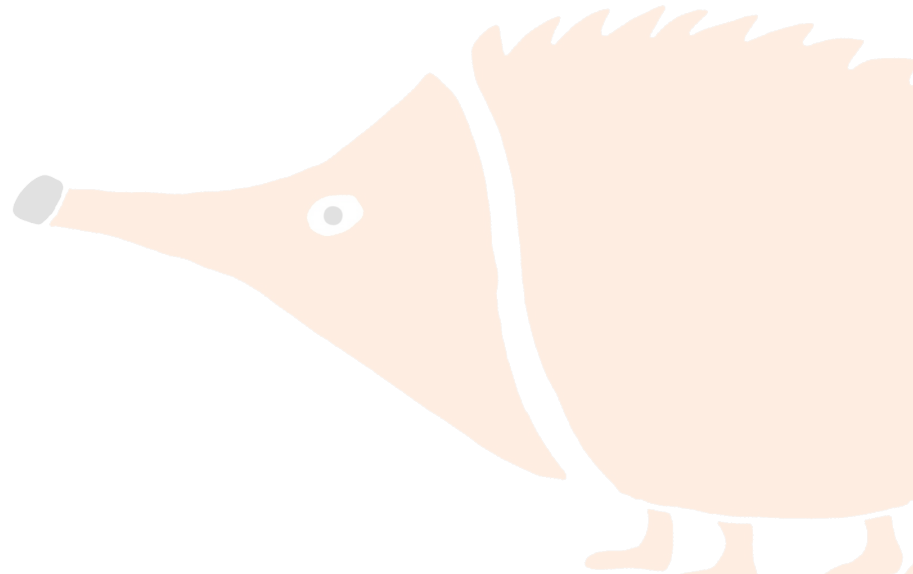
Disfraces→ Debuxar un novo disface

Atención: situar o centro do disface

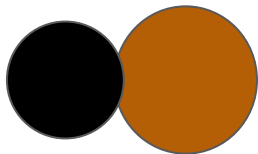




OBJETIVO 2: Detectar que a bola chega  
a um ponto



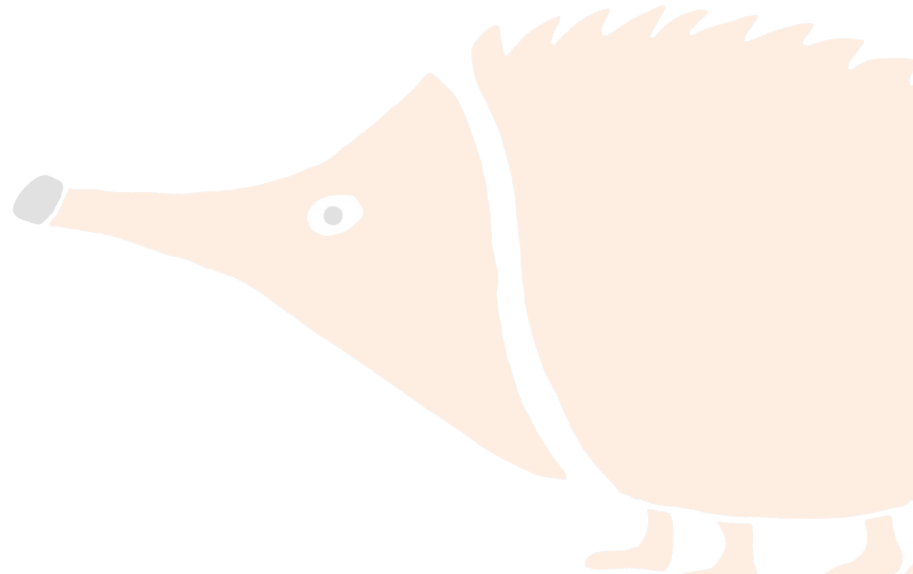
# Detección



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

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

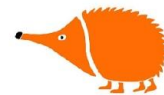
## OBXECTIVO 3: Crear un xogo





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

