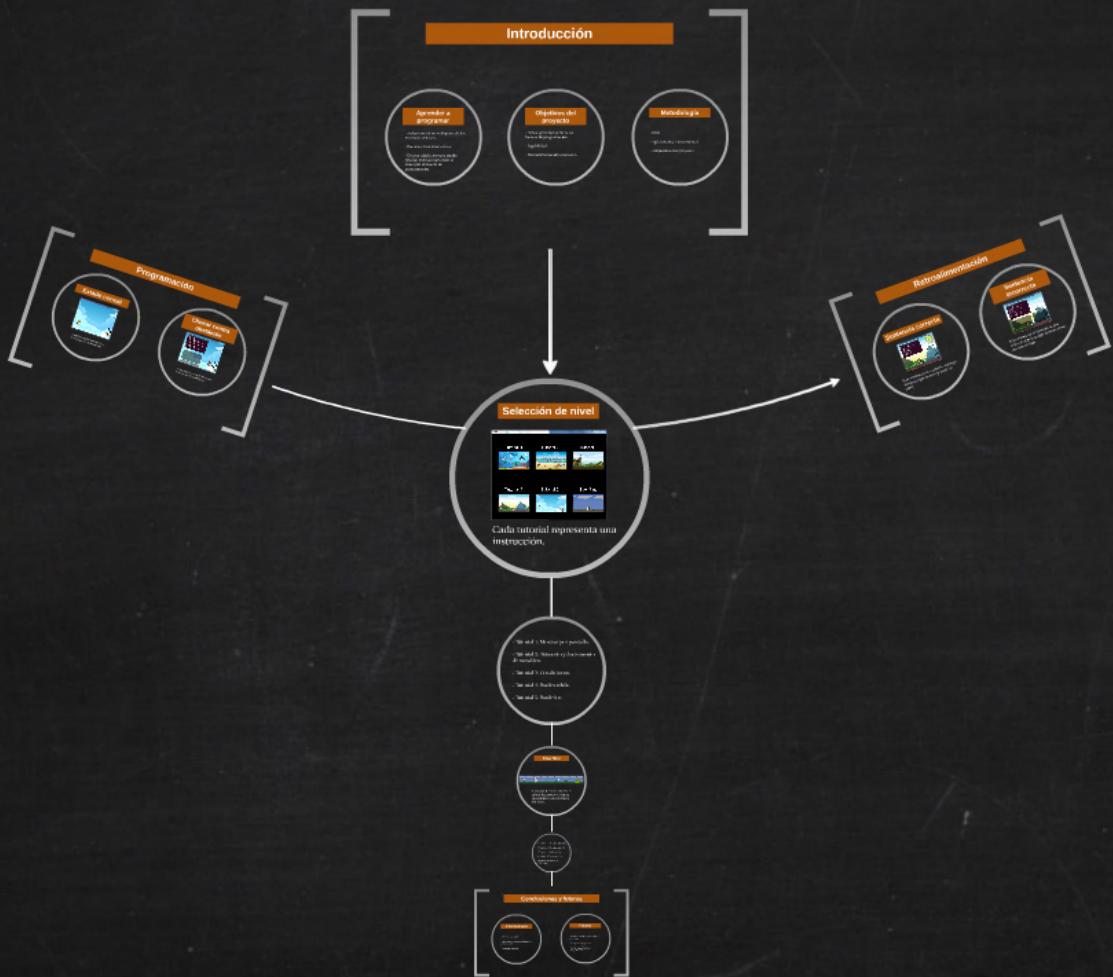
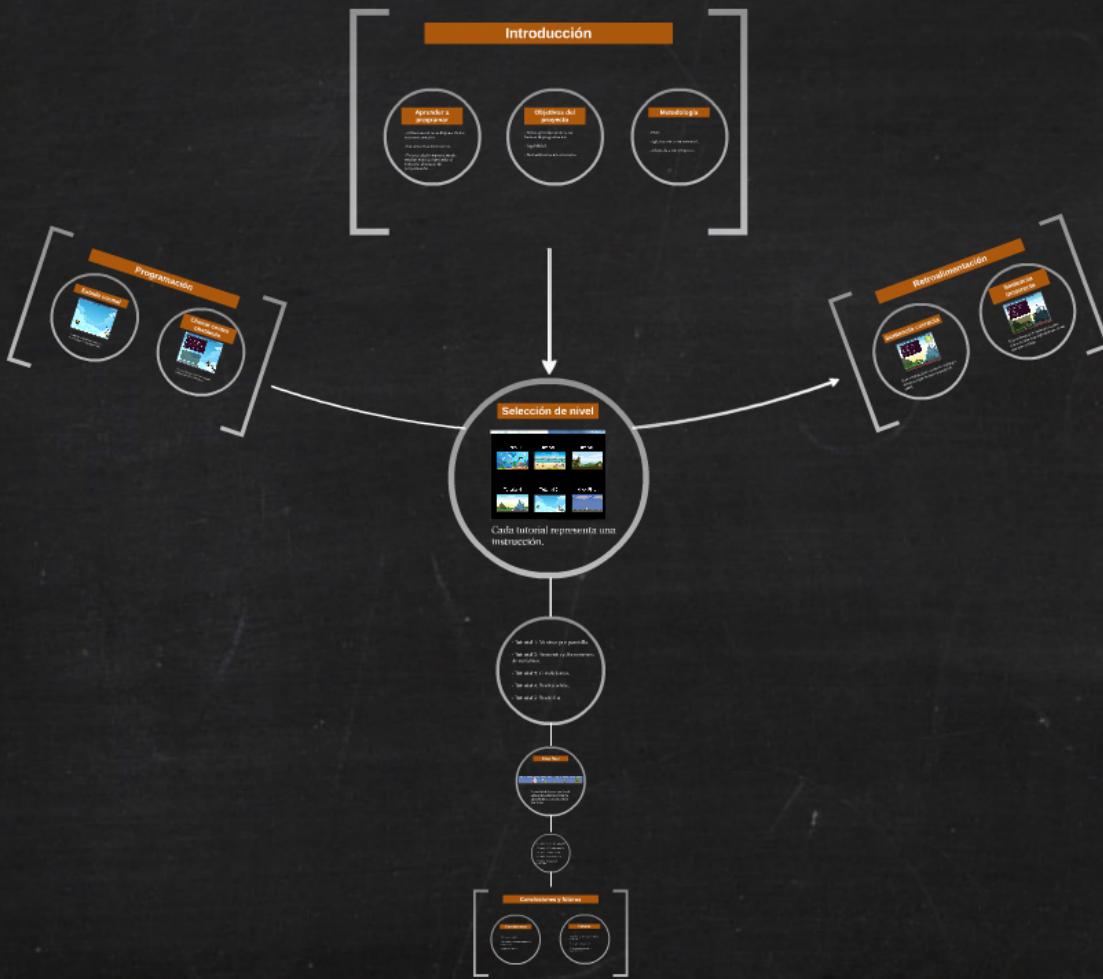


Coding for KIDS



Coding for KIDS



Introducción

Aprender a programar

- Ardua tarea si no se dispone de los recursos correctos.
- Recursos más interactivos.
- En una edad temprana puede resultar más fácil aprender el concepto abstracto de programación.

Objetivos del proyecto

- Niños aprendan sentencias básicas de programación.
- Jugabilidad.
- Retroalimentación al usuario.

Metodología

- FDD.
- Ágil, iterativa e incremental.
- Adaptada a este proyecto.

Aprender a programar

- Ardua tarea si no se dispone de los recursos correctos.
- Recursos más interactivos.
- En una edad temprana puede resultar más fácil aprender el concepto abstracto de programación.

Objetivos del proyecto

- Niños aprendan sentencias básicas de programación.
- Jugabilidad.
- Retroalimentación al usuario.

Metodología

- FDD.
- Ágil, iterativa e incremental.
- Adaptada a este proyecto.

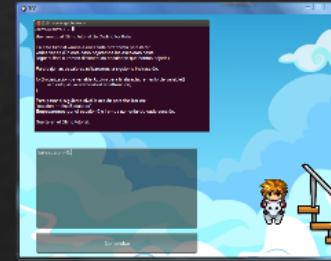
Programación

Estado normal



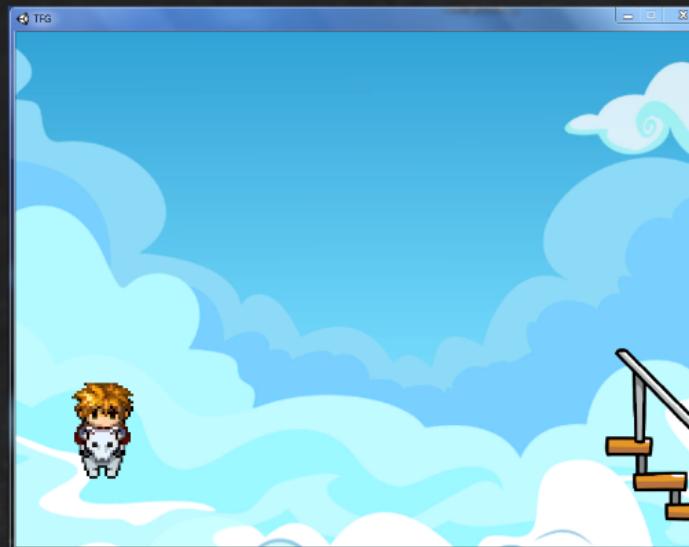
Total libertad de movimiento hasta chocar con obstáculo.

Chocar contra obstáculo



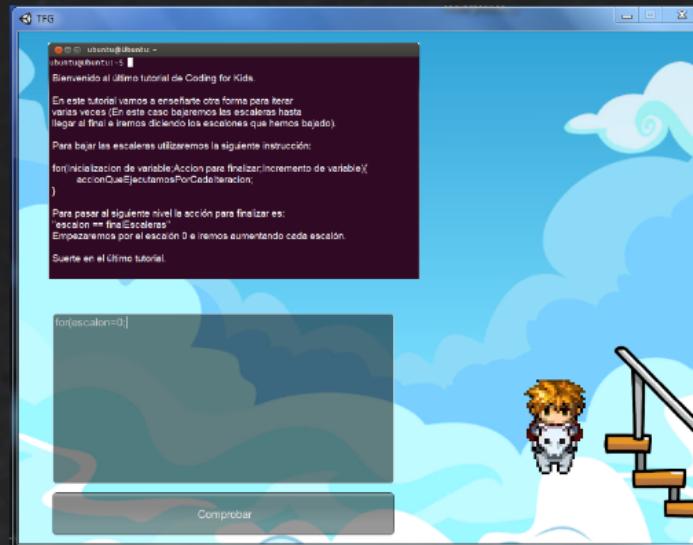
Al encontrarse con el obstáculo aparece el editor de texto.

Estado normal



Total libertad de movimiento
hasta chocar con obstáculo.

Chocar contra obstáculo



Al encontrarse con el obstáculo
aparece el editor de texto.

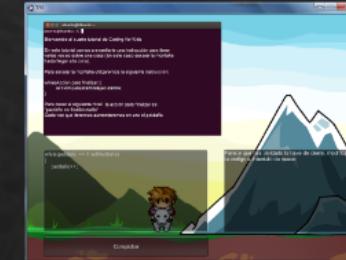
Retroalimentación

Sentencia correcta



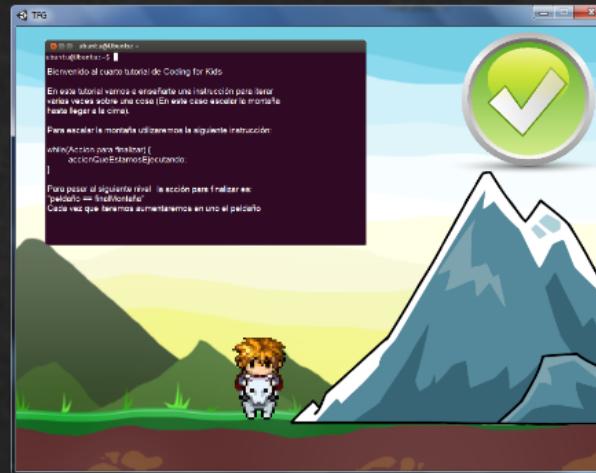
Si la sentencia es correcta, el juego mostrará que hemos pasado de nivel.

Sentencia incorrecta



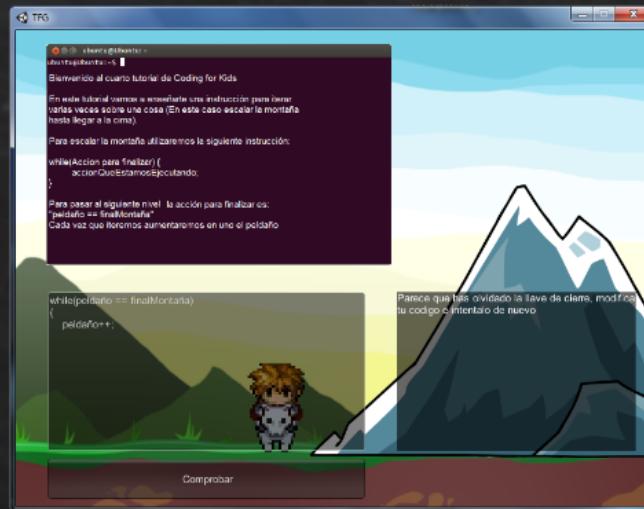
Si la sentencia es incorrecta nos avisa de que hay algo incorrecto en nuestro código.

Sentencia correcta



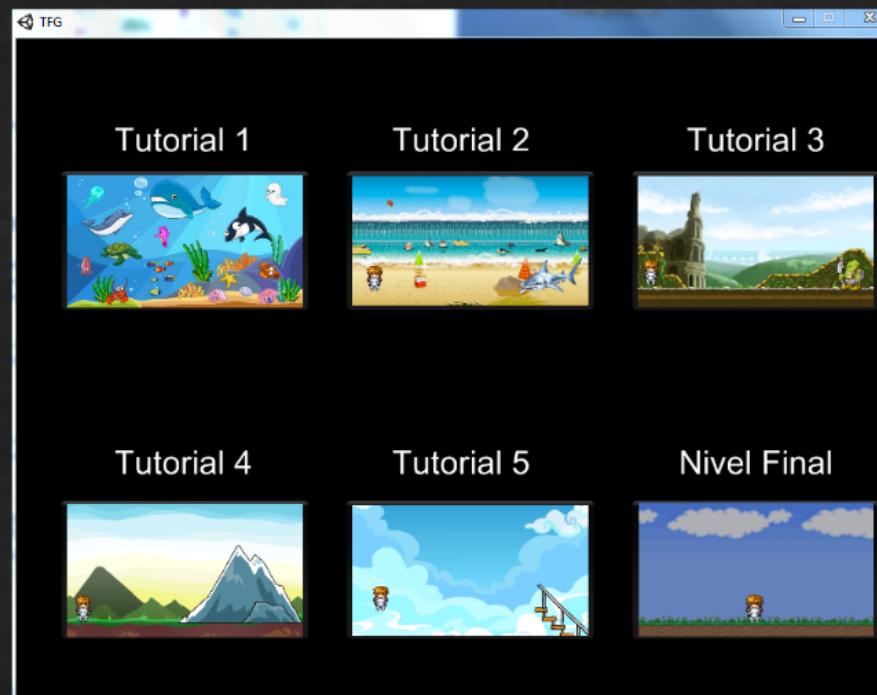
Si la sentencia es correcta, el juego mostrará que hemos pasado de nivel.

Sentencia incorrecta



Si la sentencia es incorrecta nos avisa de que hay algo incorrecto en nuestro código.

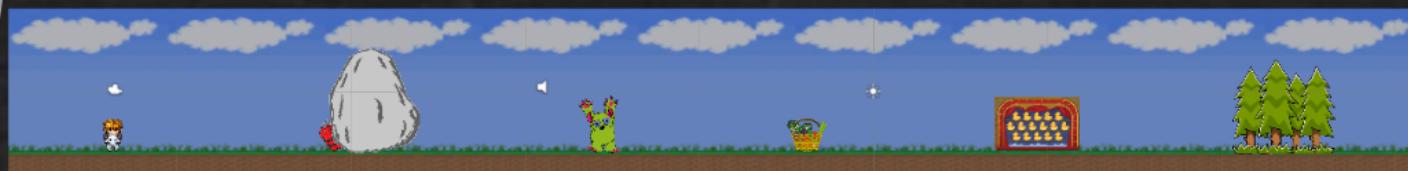
Selección de nivel



Cada tutorial representa una instrucción.

- Tutorial 1: Mostrar por pantalla.
- Tutorial 2: Aumento y decremento de variables.
- Tutorial 3: Condiciones.
- Tutorial 4: Bucles while.
- Tutorial 5: Bucle for.

Nivel final



La finalidad de este nivel es de aplicar los conocimientos ya aprendidos en los anteriores tutoriales.

- Obstáculo 1: Operador lógico AND
- Obstáculo 2: Operador lógico OR
- Obstáculo 3: Condición Sino
- Obstáculo 4: Bucles anidados
- Obstáculo 5: Bucles con condiciones

Conclusiones y futuros

Conclusiones

- Videojuego jugable.
- Aprendizaje sentencias básicas de programación.
- Retroalimentación.

Futuros

- Reutilización de partes en futuros proyectos.
- Incorporar compilador.
- Portar juego a móviles o navegador web.

Conclusiones

- Videojuego jugable.
- Aprendizaje sentencias básicas de programación.
- Retroalimentación.

Futuros

- Reutilización de partes en futuros proyectos.
- Incorporar compilador.
- Portar juego a móviles o navegador web.

Coding for KIDS

