

Conceptos fundamentales de Java

2-9: Expresiones

Proyecto

Este proyecto avanzará con el usuario a lo largo del curso. Después de cada lección, habrá más contenido para agregar hasta que se cree una animación completa que puede cargar en YouTube o exportar como un archivo de animación local.

Si no ha completado la tarea 8, descargue el archivo Fish_8.a3p que encontrará en Oracle iLearning en la computadora.

Objetivos de la lección:

- Crear una expresión para realizar una operación matemática
- Interpretar una expresión matemática

Instrucciones:

1. Abra Alice 3 en la computadora.
2. Mediante el separador My Projects o el separador File System, busque y abra el archivo Fish_8.a3p.
3. Mediante el comando Save As del menú File, cambie el nombre del archivo a Fish_9.a3p.
4. Si no está ya en el editor de código, utilice el botón Edit Code para ir al editor de código.

En esta lección, va a experimentar más con las expresiones de la animación. Ya ha utilizado expresiones para calcular la profundidad de los objetos y utilizar ese valor en los cálculos de distancia.

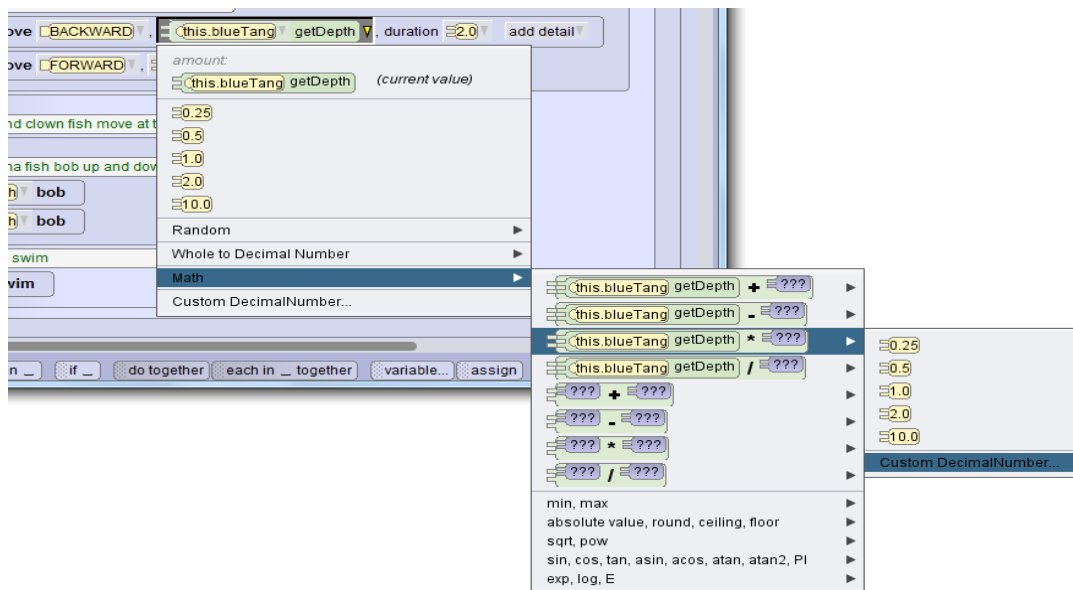
5. Actualmente ha estado utilizando un valor fijo para la distancia que nada el pez Blue Tang. Va a utilizar una función incorporada con una expresión para calcular la distancia.

Arrastre la función getDepth del pez Blue Tang al valor de marcador de posición de distancia (10).



6. Ahora haga clic en la función getDepth.

7. En la lista desplegable, seleccione Math, multiply y Custom Decimal number.



8. Seleccione 3 como número decimal personalizado en el teclado.
9. El pez debe nadar ahora 3 veces su propia longitud.
10. Tendrá que cambiar la línea de código de avance para que coincida con el código de retroceso.
11. Ejecute y pruebe el programa. Si desea cambiar el valor de 3 a algo de su elección, a continuación, hágalo a través de la flecha desplegable junto al valor del multiplicador.
12. Guarde el programa.
13. Salga de Alice 3.