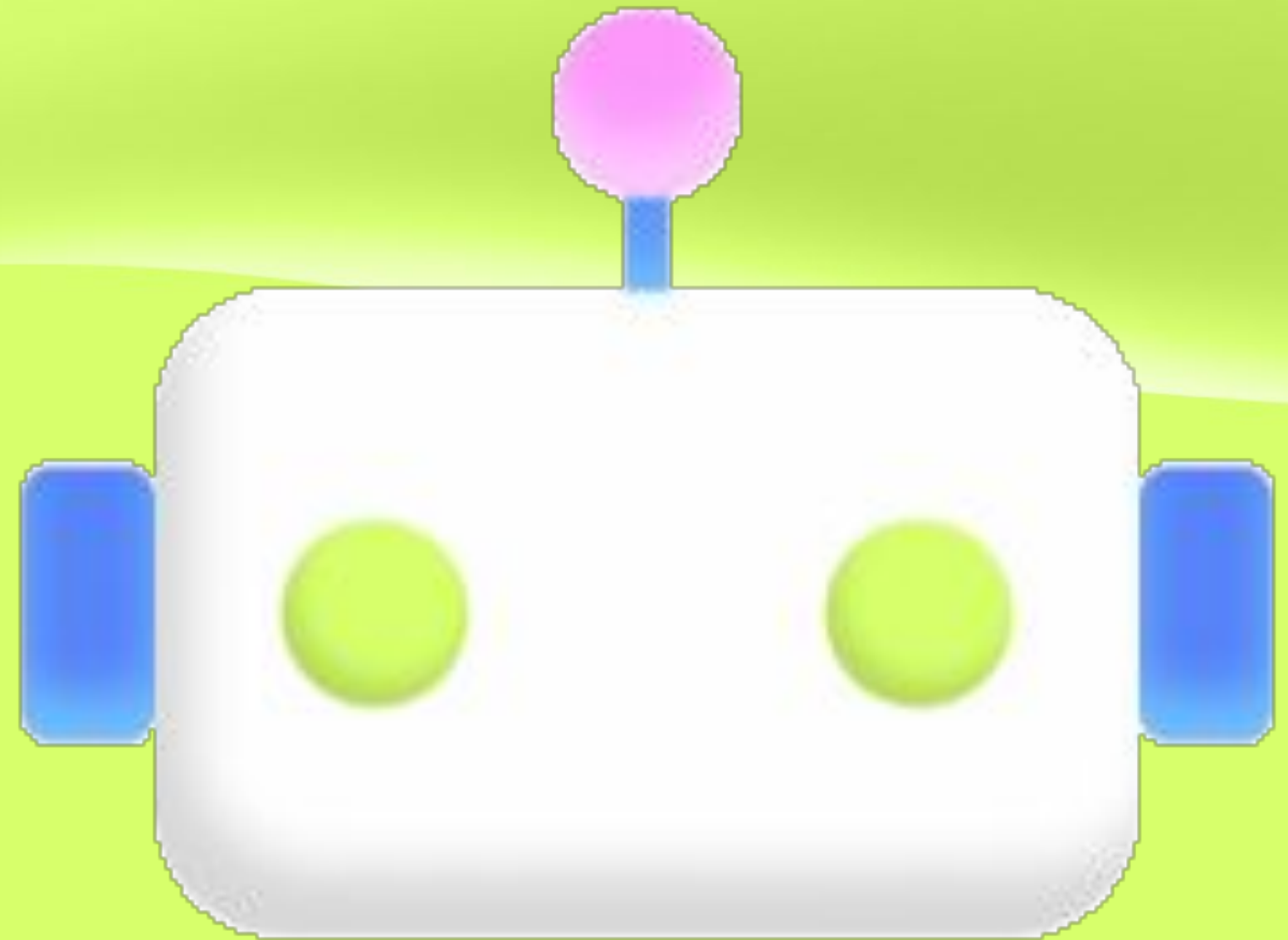


Python Global



¡Tiempo de proyectos!

Hoy ¡Empezaremos a trabajar en nuestros primeros proyectos!.

Esto significa que tenemos que revisar todo lo que hemos aprendido hasta ahora.

¡Tiempo de proyectos!

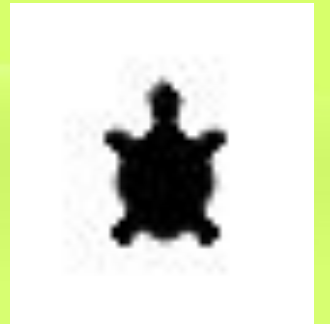


Tortuga

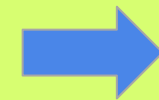
t.forward(100) o
t.fd(100) – la tortuga se
mueve hacia adelante



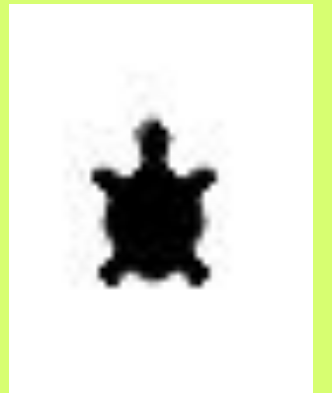
t.right(90) o **t.rt(90)** –
la tortuga rota a la
derecha



t.backward(100) o
t.bk(100) – la tortuga se
mueve hacia atrás





t.left(90) o **t.lt(90)** –
la tortuga rota a la
izquierda



Comandos

¿Qué queremos hacer?	Comando	Entre paréntesis	Ejemplo
Definir la velocidad de la Tortuga	<code>t.speed(1)</code>	Un valor: de 1 (lento) a 10 (muy rápido), 0 - velocidad máxima	
Dibujar un punto	<code>t.dot(20, "red")</code>	Dos valores: el tamaño y el color del punto	
Mover la tortuga a coordenadas específicas	<code>t.goto(100, -10)</code>	Dos valores: coordenadas x e y	
Cambiar el tamaño del lápiz	<code>t.width(20)</code>	Un valor: tamaño del lápiz	
Cambia el color del lápiz	<code>t.pencolor("red")</code>	Un valor: color	

Comandos

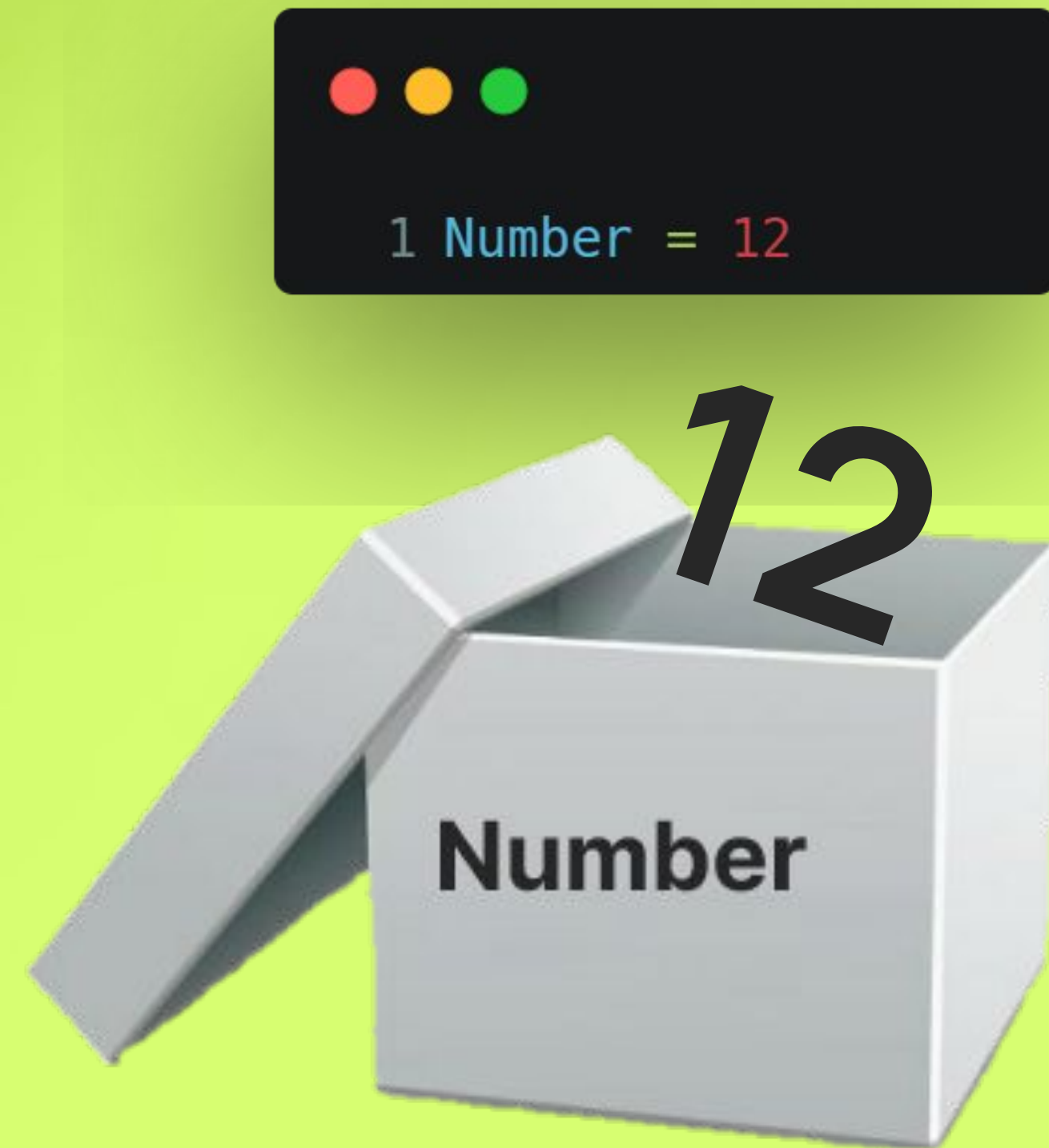
¿Qué queremos hacer?	Comando	Entre paréntesis	Ejemplo
Muestra el texto en la pantalla	<code>t.write("Hello")</code>	Un valor: texto a mostrar	
Cambia la forma de la tortuga	<code>t.shape("turtle")</code>	Un valor: turtle, arrow, square, circle, triangle, classic	
Estampa la forma de la tortuga	<code>t.stamp()</code>	No hay valor, el valor depende de la forma de la tortuga	
Rellenar el dibujo	<code>t.fill(1)</code> # Drawing <code>t.fill(0)</code>	Un valor: 1 - Comienzo del relleno; 0 - Fin del relleno.	
Dibuja un círculo	<code>t.circle(20)</code>	Un valor: El radio del círculo	

Variables

Piensa en una **variable** como si fuera una caja normal. Esta caja tiene una inscripción que nos dice lo que hay dentro.

La inscripción (**Number**) es el nombre de la variable.

Si abrimos la caja, veremos su contenido, el **número 12**




Trabajemos con la consola

Para mostrar algo en la consola, es necesario llamar al comando `print()`.

Este comando le permite dar salida a cualquier información que pongas entre los paréntesis.

`print()` puede dar salida a:

1. Cadenas;
2. Números;
3. Variables;
4. ¡Incluso resultados de operaciones matemáticas!



```
print('Hello, World')  
print(123)  
print(name)  
print(1 + 1)
```


Input()

1. Creando una variable con **input()** - crea una caja
2. Dejar que el usuario registre la información - poner algo en la caja
3. Ahora, la variable contiene la información del usuario - la caja almacena algo

¿Cómo funciona?

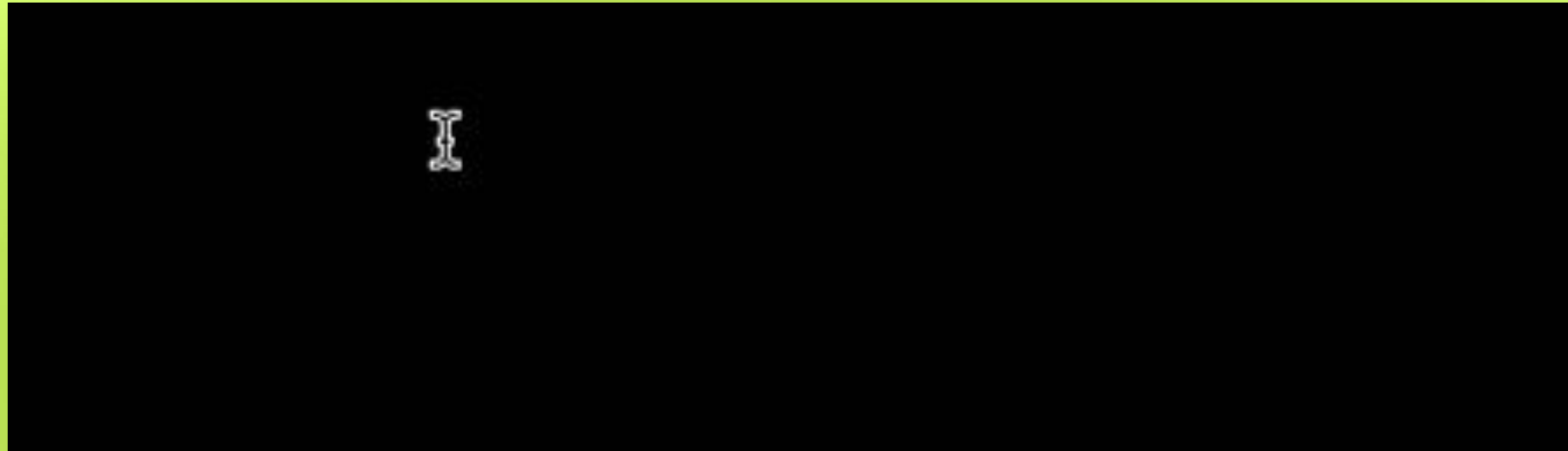
1

```
1 variable = input()
```



¿Cómo funciona?

2



¿Cómo funciona?

3

```
1 variable = input()  
2 print(variable)
```

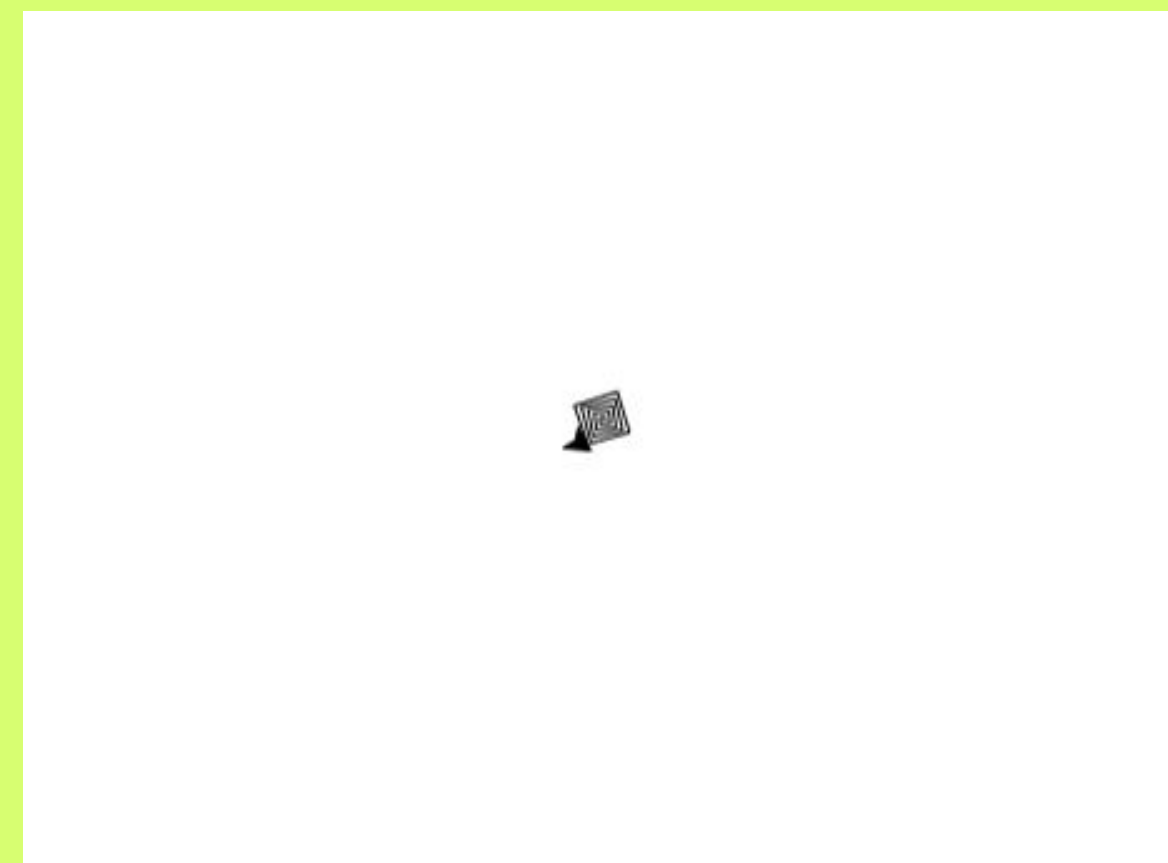
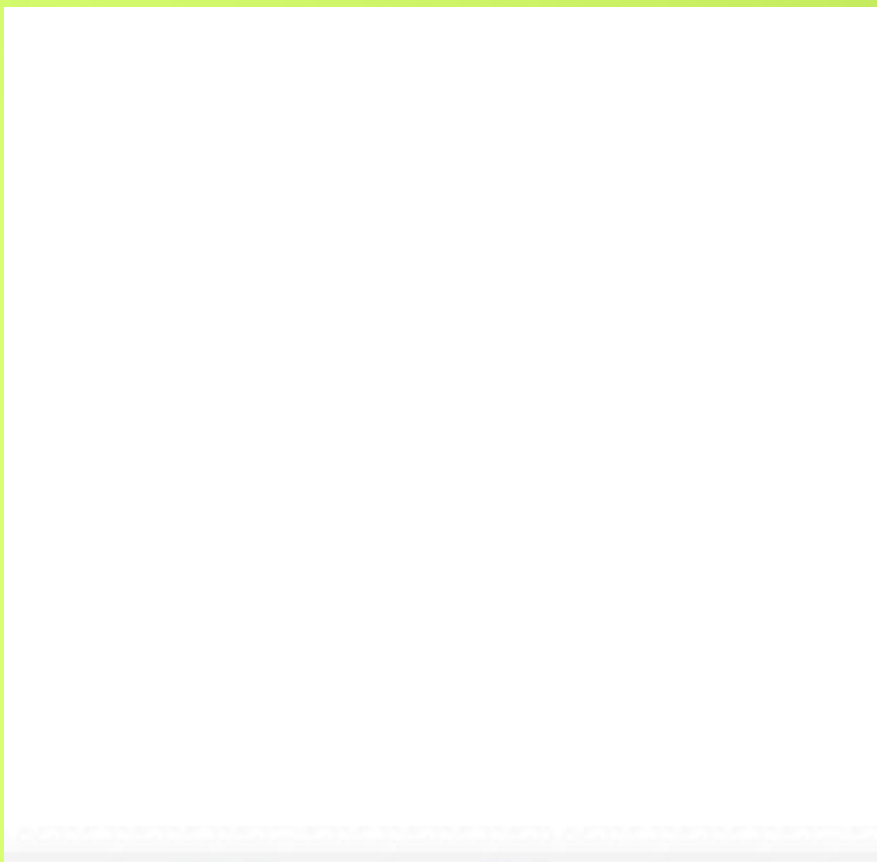


Ejemplos de proyectos

Buen trabajo, ¡Hemos revisado la teoría! Ahora es el momento de pensar en ideas para nuestros proyectos. Veamos los proyectos del **HUB** para inspirarnos.



Ejemplos de proyectos con la Tortuga



Ejemplos de proyectos de juegos de texto

Entering a new world...

SIMULATION

Your Health: 100

Your Money: 20

The game has started

You will get a random weapon

Your weapon is fire 🔥

Your health: 50 ❤️

Your damage: 35

If you go right, you will meet a person with air magic ➡️

If you go left, you will meet a person with earth magic ⬅️

You can go left or right, choose direction

¡Empecemos!

Ahora, ¡Vamos a crear
nuestros propios
proyectos!

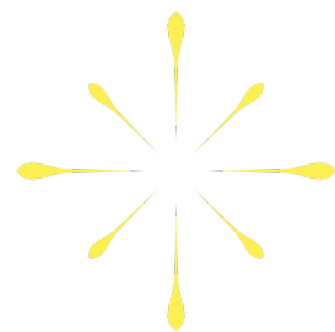
¡No olvides publicarlos
en nuestro **HUB**!





¡Fantástico trabajo!

Has completado el
módulo 1 con
gran éxito

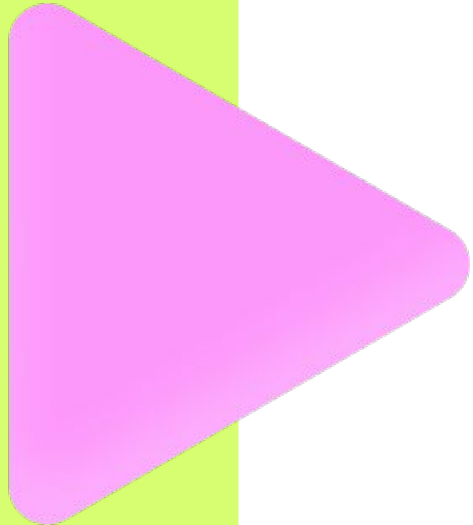


¿Qué habilidades han
adquirido?



- ▶ Variables
- ▶ Input() command
- ▶ Importancia de las tareas
- ▶ Conceptos básicos de programación
- ▶ Navegar por la plataforma





Con estos conocimientos podrás crear tu propio código básico para resolver tareas matemáticas sencillas



¡Nos vemos en el próximo
módulo!

