



Ty6Módulo de autoaprendizaje N°10

Tema: Distancia y dirección.

Objetivo: Orientar los objetos en diferentes direcciones.

Definición:

Cuando quieras mover un objeto, necesitas saber dos cosas: cuánta distancia y en qué dirección. Cada objeto tiene una flecha de dirección incorporada. Cuando un programa llega a un bloque de movimiento azul oscuro, ésta es la dirección en la que irán los objetos.

El gato persigue al raton

Vas a girar el gato en todas las direcciones posibles. Abre un nuevo proyecto en el editor Scratch. Crea este programa para el objeto del gato. Lee el programa. ¿Qué crees que hace? Haz clic en la bandera verde para ver si lo hace correctamente




Mueve el puntero del ratón alrededor del escenario y observa al gato girar, pero siempre mirando hacia el puntero. El bloque por siempre ejecuta apunta hacia "puntero del ratón" una y otra vez.



¡Atención! Si no funciona el programa, Cambia el tipo de rotación en las propiedades del objeto pulsando en la i del cuadro del sprite del gato

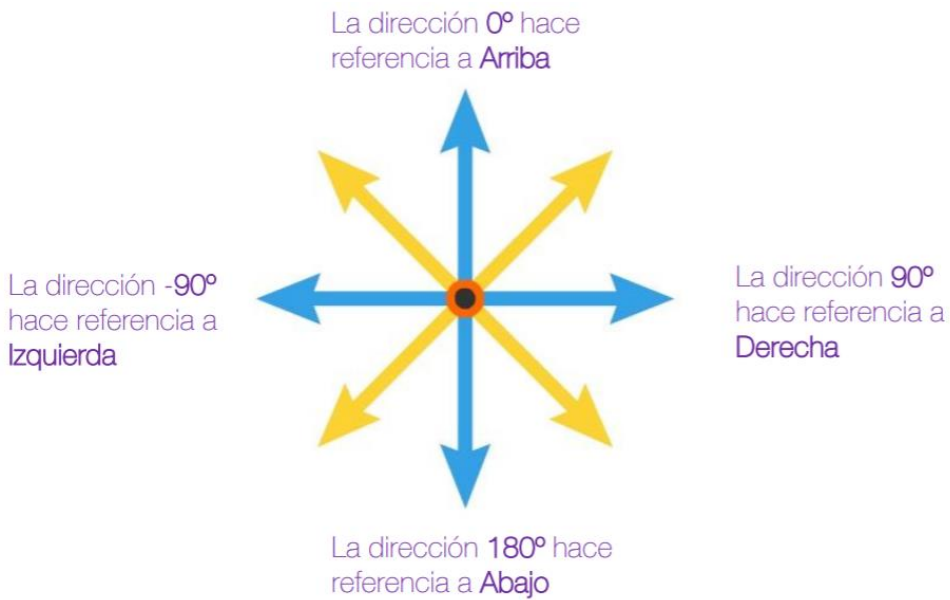
Los objetos ya saben donde ir

Cada objeto sabe en qué dirección apunta. La dirección de un objeto se muestra en el panel de

información del objeto cuando haces clic en la  situada en la esquina superior izquierda del objeto. A medida que el gato va girando, verás cambiar su valor de dirección y el puntero de línea azul se mueve alrededor del círculo de dirección



Que no se pierdan los sprites



Elegir la dirección de un objeto

También puedes ver la dirección de un objeto usando el desplegable en el bloque azul oscuro del tipo movimiento llamado "apuntar en dirección". Puedes hacer clic en el pequeño triángulo junto al número para obtener direcciones válidas, o simplemente haz clic en la ventana y escribe un número.

Selecciona o escribe un número diferente para cambiar la dirección



Despliega el menú para ver la opciones básicas

Rebotando de nuevo en los bordes

Añade el bloque "apuntar en dirección 45" al programa "rebotar en los bordes" realizado anteriormente. Sitúalo justo después del bloque de evento al presionar bandera verde, pero antes del bloque por siempre. Ejecuta el programa. El gato saldrá en diagonal. Intenta usar diferentes direcciones y estilos de rotación para qué ocurre.



1.- Ahora hazlo tú.

I. Ahora que revisaste el paso a paso te invito a ingreses a la aplicación para que puedas ejercitar ya que el próximo modulo comenzaremos los ejercicios.

2.- Revisa los resultados obtenidos

3.- Finalmente responde esta autoevaluación marcando la opción que corresponda luego de haber revisado tus respuestas.

Indicador	Sí	No
¿Revise el paso a paso?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Realice el paso a paso?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>