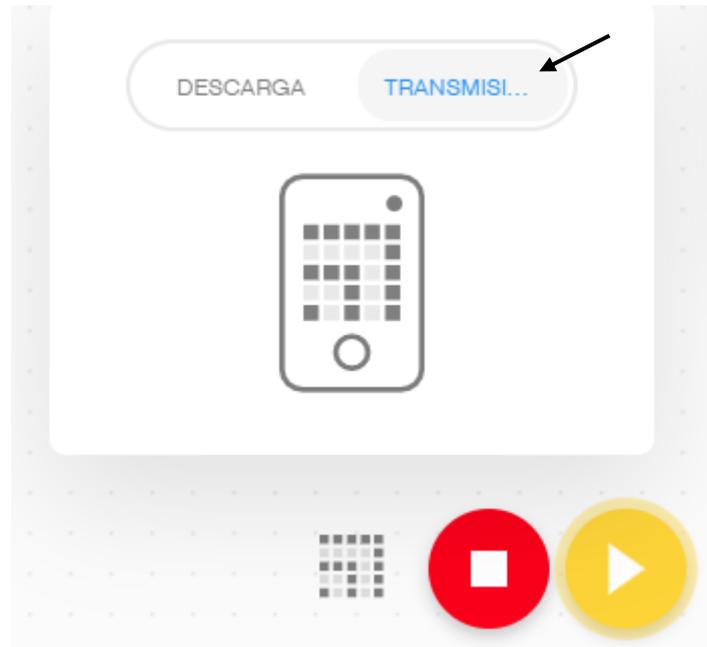


Capítulo 15 (Calentamiento)

En este capítulo no vamos a necesitar el Hub, ya que los resultados los vamos a obtener por pantalla.

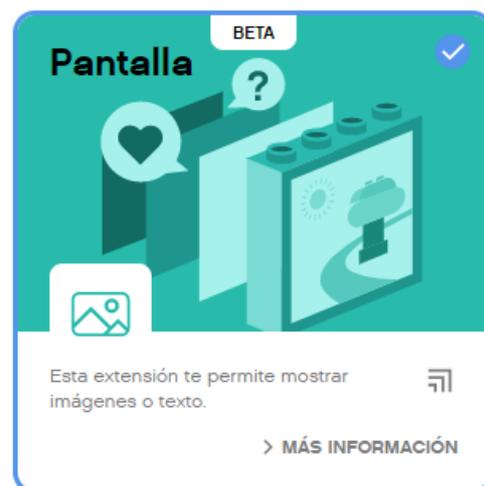
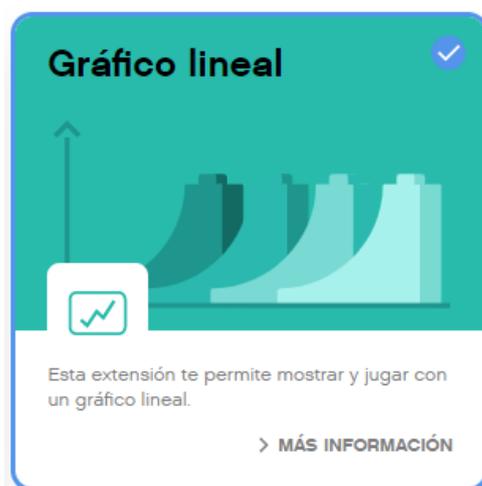


Para eso en la parte inferior derecha seleccionaremos el 0.



Seleccionaremos Transmisión.

Vamos a añadir dos grupos de bloques.



Observaremos dos grupos nuevos:

GRÁFICO ...



A collection of Scratch blocks for controlling a line graph. The blocks are:

- trazar 0 en la línea de color
- valor mín. de la línea de color
- borrar línea de color
- borrar gráfico lineal
- cronómetro del gráfico lineal
- restablecer cronómetro del gráfico lineal
- mostrar gráfico lineal a pantalla completa
- ocultar gráfico lineal

PANTALLA



A collection of Scratch blocks for controlling the screen. The blocks are:

- escribir Hola durante 2 segundos
- escribir Hola
- establecer imagen como Robot 1 durante 2 segundos
- establecer imagen como Robot 1
- siguiente imagen
- mostrar pantalla a pantalla completa
- ocultar pantalla

Cuando se inicia el programa

Declaramos una variable llamada Calorías con un valor inicial de 0.

Borrar línea de color amarillo.

Mostrar pantalla como ventana

Mostrar gráfico lineal como ventana.

Restablecer cronómetro del gráfico lineal.

La grafica la trazaremos con los valores de la variable calorías con una línea amarilla.



A continuación vamos a crear dos funciones

Exercise2

Exercise1





Estas funciones las podremos llamar las veces que sean necesarias.

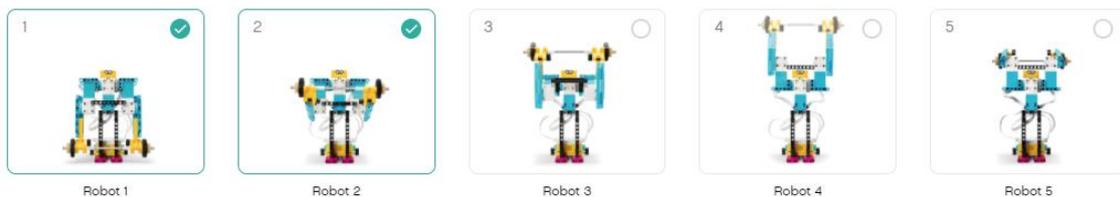
La función Exercise1

Bucle que se repite 3 veces.

Establecemos como imagen el robot1 durante 0.5 segundos.

Para establecer otra imagen, seleccionamos el cuadro combinado y de este añadir imagen.

Fondos



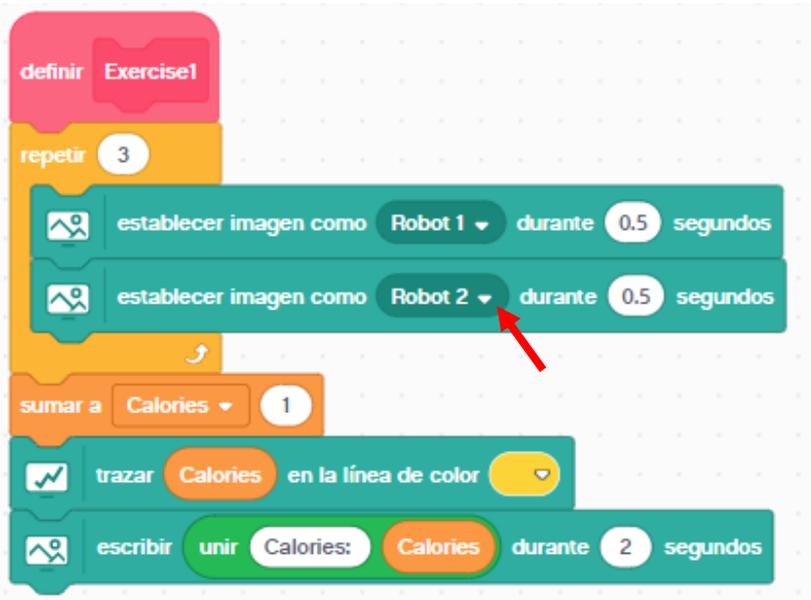
Marcamos el Robot 2.

Que trace gráfica con una línea de color amarillo el valor de la variable calorías.

Escribir el texto calorías más el valor de la variable calorías durante 2 segundos.

Fuera del bucle

Sumar a la variable Calories +1



Ahora vamos a escribir la función Exercise2

Un bucle que se tiene que repetir 3 veces

Mostrar robot1 durante 0.5 segundos.

Mostrar robot2 durante 0.5 segundos.

Mostrar robot3 durante 0.5 segundos.

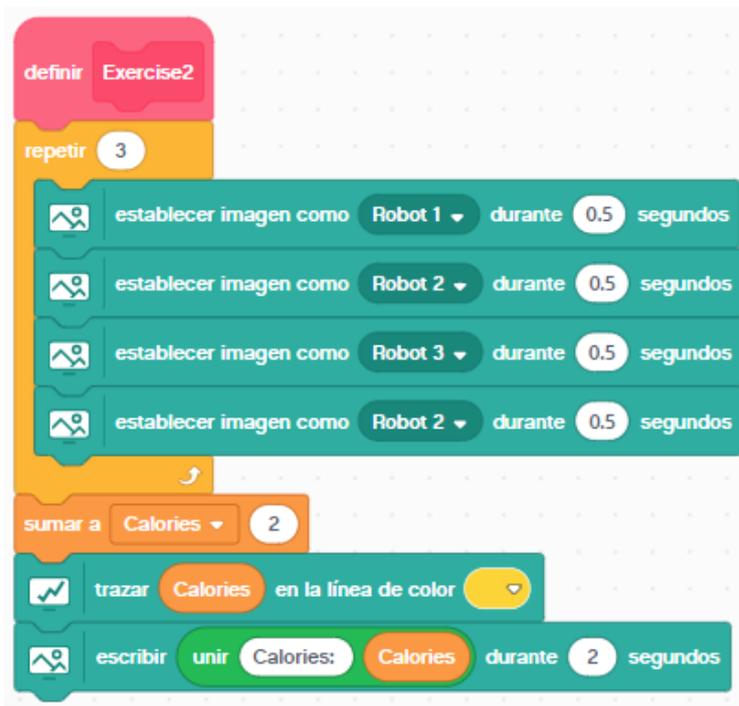
Mostrar robot2 durante 0.5 segundos.

Final de bucle

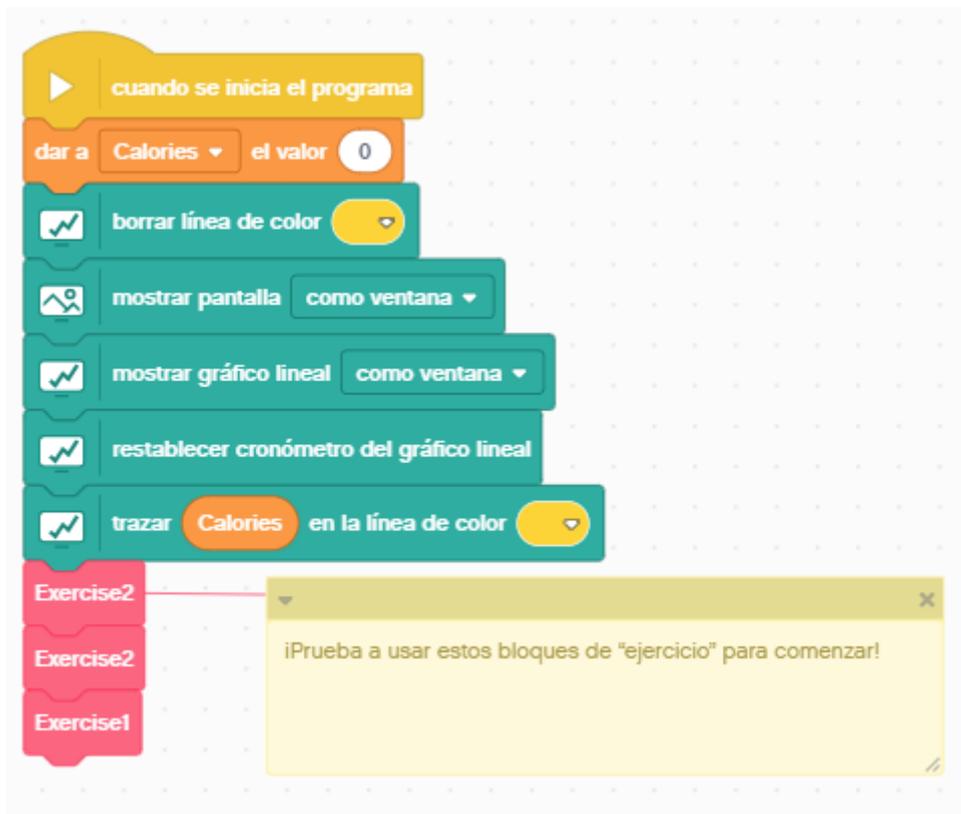
Sumar a la variable calories + 2

Trazar la variable calorías en la línea de color amarillo.

Escribir uniendo la palabra Calories: más el valor de la variable calorías.



Agregamos las funciones a la pila principal.



Vamos a ejecutar:

