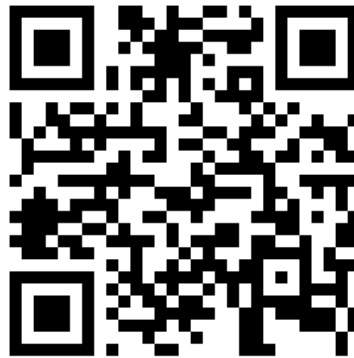


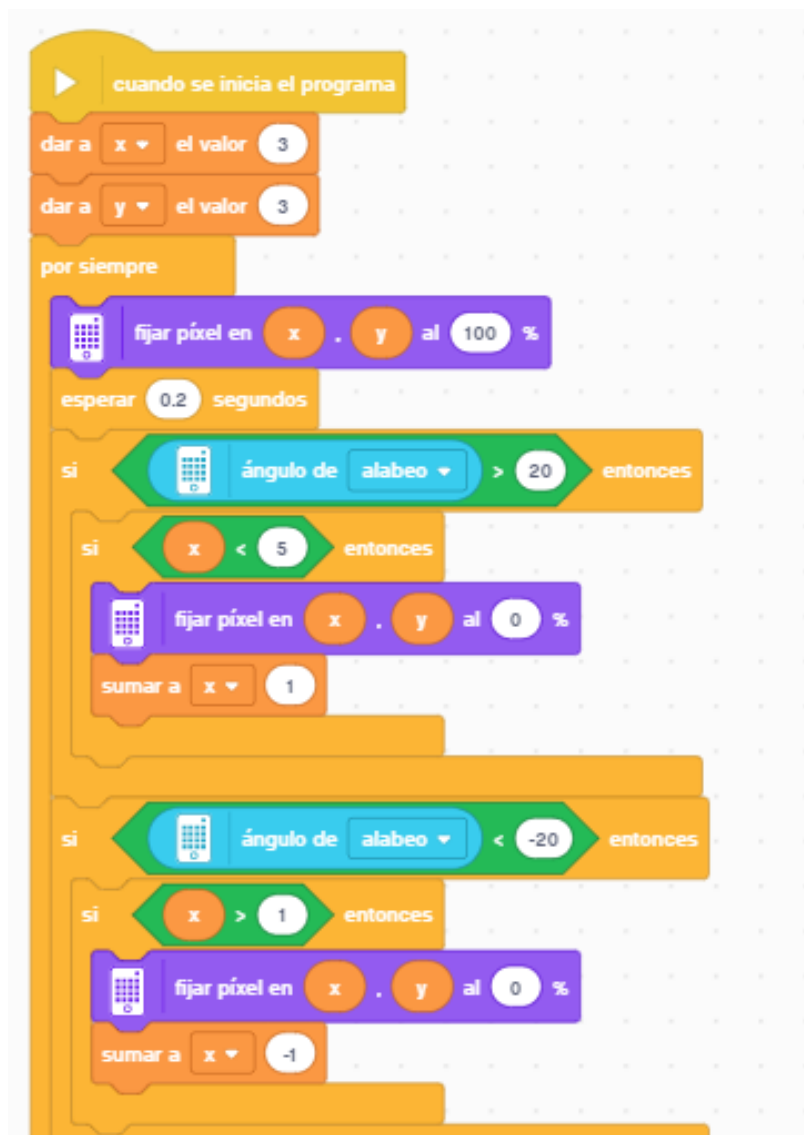
Capítulo 22 (Mueve la pelota)

Vamos a realizar un proyecto donde un led hará la función de pelota y este tiene que moverse según la inclinación del Hub.

El siguiente código QR verás lo que tiene que hacer el proyecto.



Este es el código en bloques:



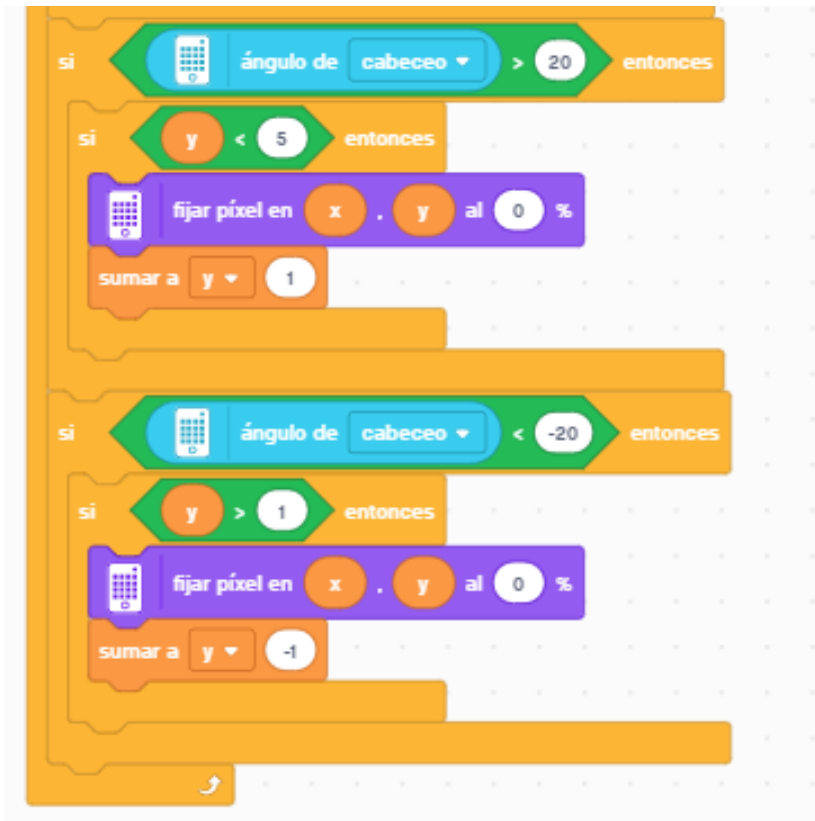
Lo primero que haremos será crear las variables x e y para inicializarlas con el valor 3, ya que es la coordenada del centro de la matriz de leds.

A continuación hacemos un bucle por siempre.

Que se encienda el led con las coordenadas que nos aportan las variables x e y.

Si ángulo alabeo es mayor de 20 y además la variable x es menor de 5, que borre el pixel que se mantiene encendido a la variable x le incrementamos su valor en 1 para que se encienda en la nueva posición el led.

Esto se tiene que repetir con ángulo menor de -20, cabeceo mayor de 20 y cabeceo menor de -20



con su correspondiente incremento o decremento de las variables x e y.

Además controlamos que si la pelotas se sitúa en un borde esta se tiene que quedar quieta.

