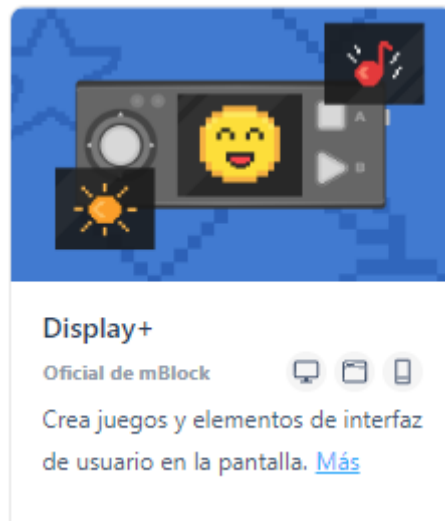


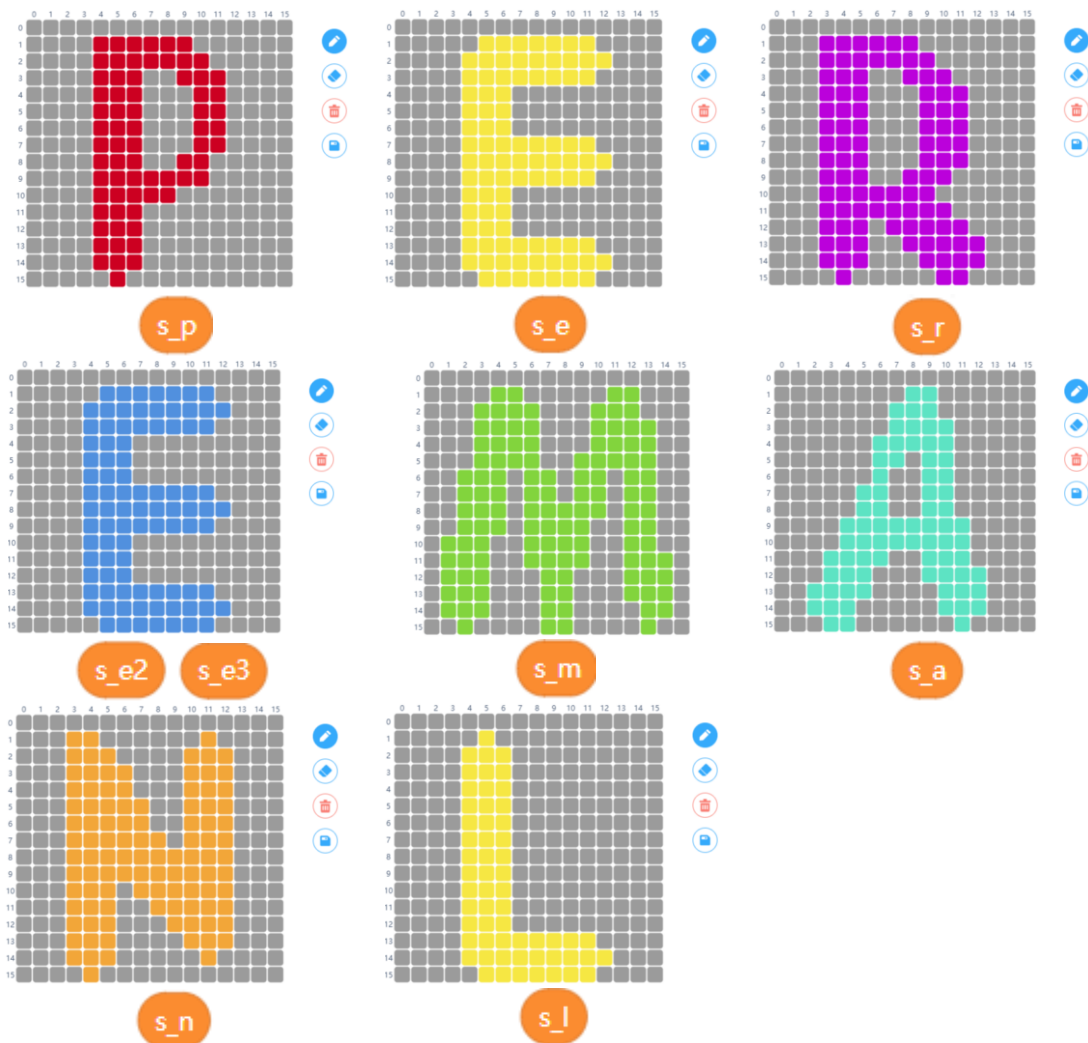
## Presentación en CyberPi

Lo primero será importar la extensión:

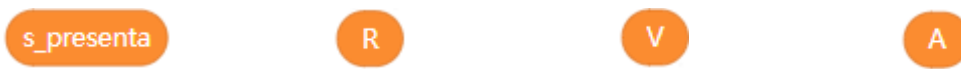


Nos agrega los grupos de bloques Objetos y Garabatos

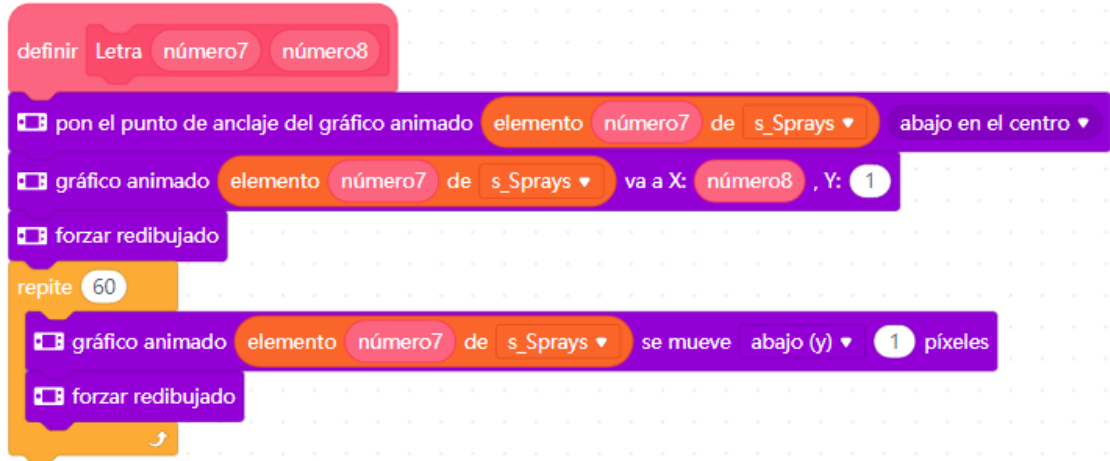
Vamos a crear los correspondientes gráficos que irán asociado a sus correspondientes variables.



Además de las variables:



Vamos a realizar el correspondiente Bloque que después iremos llamado.



Este bloque tiene dos entradas numéricas, el primer número será la posición de una variable de tipo lista, el segundo número la posición de la coordenada X, ya que cada letra sale de una determinada posición en la X pero para la Y todos tienen la misma.

Una vez asignada cada letra a su correspondiente gráfico esta se añade a la lista que contendrá 9 elementos.

s_Spray	s_p	s_e	s_r	s_e2	s_m	s_a	s_n	s_e3	s_l
Pos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9

### Mis Bloques (Letra)

Le decimos que el elemento (1 -9) de s\_Spray su punto de anclaje sea abajo en el centro.

Grafico animado que el elemento (1-9) de s\_Spray el punto de inicio X: entrará por parámetro e Y: 1

Forzar redibujado (muestra el resultado).

Agregamos un bucle que se repite 60 veces.

Dicha letra que se desplace un píxel hacia abajo.

Forzar redibujado (Esto hará una animación que la letra baja hasta llegar a su posición.

Este bloque se tendría que repetir 9 veces en nuestro código principal, gracias a él esto se simplifica mucho.

```

cuando CyberPi se inicia
  pon gráfico animado s_p a P
  añade desde s_p hasta s_Sprays
  Letra 1 10
  pon gráfico animado s_e a E
  añade desde s_e hasta s_Sprays
  Letra 2 20
  pon gráfico animado s_r a R
  añade desde s_r hasta s_Sprays
  Letra 3 32
  pon gráfico animado s_e2 a E
  añade desde s_e2 hasta s_Sprays
  Letra 4 42
  pon gráfico animado s_m a M
  añade desde s_m hasta s_Sprays
  Letra 5 65
  pon gráfico animado s_a a A
  añade desde s_a hasta s_Sprays
  Letra 6 80
  pon gráfico animado s_n a N
  añade desde s_n hasta s_Sprays
  Letra 7 92
  pon gráfico animado s_e3 a E
  añade desde s_e3 hasta s_Sprays
  Letra 8 103
  pon gráfico animado s_l a L
  añade desde s_l hasta s_Sprays
  Letra 9 114
  Cuadrado
  Presenta
  detener todos

```

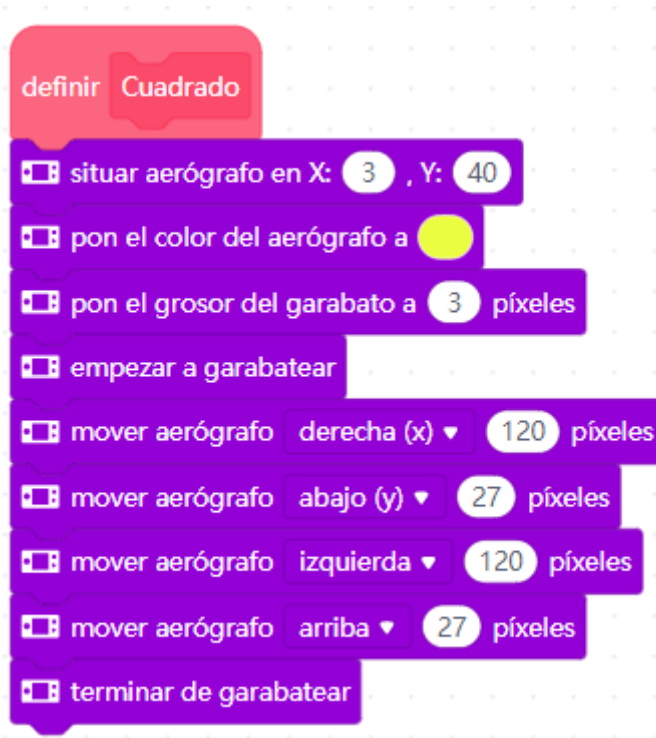
Explicando una parte del código, se entenderá el resto ya que lo repetimos 9 veces.

A la variable s\_p le asignamos el grafico con la letra P.

La añadimos a la lista en la posición 1.

Llamamos al bloque pasándole los argumentos 1 y 10, que son los valores que diferenciarán a cada vez que llamemos al bloque.

Antes de agregar estos bloques los vamos a crear.



Definir Mi Bloque (Cuadrado)

Nos situamos en la coordenada X:3 y Y:40

Ponemos el color amarillo

Damos un grosor de 3 píxeles

Empezamos a garabatear (hasta este momento no hemos visto nada en pantalla)

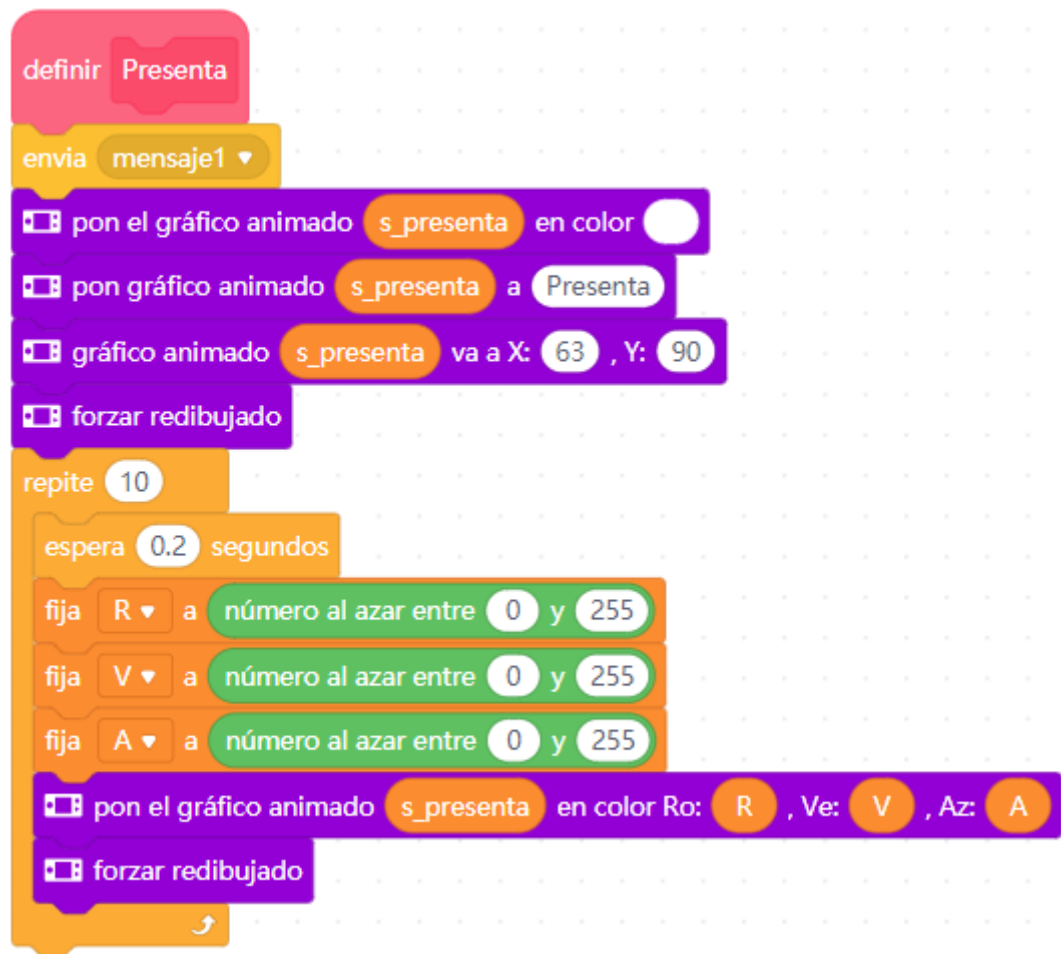
Movemos el aerógrafo hacia la derecha 120 píxeles.

Movemos el aerógrafo hacia abajo 27 píxeles.

Movemos el aerógrafo hacia la izquierda 120 píxeles.

Movemos el aerógrafo hacia arriba 27 píxeles.

Terminamos de garabatear.



Definir mi bloque (Presenta)

Envía un mensaje “mensaje1” (Esto hace que reproduzca un sonido en un bucle infinito, a la vez que sigue con la ejecución de dicho bloque, el bloque principal controlará si final).

A la variable s\_presenta la definimos como gráfico en color blanco.

Tendrá el siguiente texto “Presenta”.

Este gráfico aparecerá en la posición X. 63 y Y: 90

Forzar redibujado (Veremos el resultado)

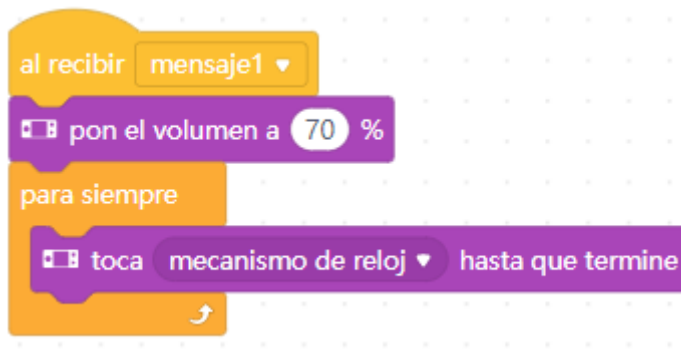
Hacemos un bucle que se repetirá 10 veces.

Esperamos 0.2 segundos.

A las variables R, V, A le asignaremos un valor aleatorio entre 0 y 255.

A dicho gráfico se le asignará un color aleatorio.

Forzar redibujado (Mostrará el resultado).



Por último al recibir el mensaje “Mensaje1”

Ponemos un volumen al 70% (el valor puede ser entre 0 y 100%)

Para siempre (Bucle infinito)

Realiza el siguiente sonido “Mecanismo de reloj” hasta que termine.

Ahora ya podrás terminar el bloque principal



Al poner como último bloque detener todos hacemos que aquellas pilas de bloques que no han terminado finalicen, ya que teníamos alguna pila con bucles infinitos.