

Tirada de dados

Vamos a realizar un proyecto para que nuestro CyberPi realice la simulación de tirada de dados.

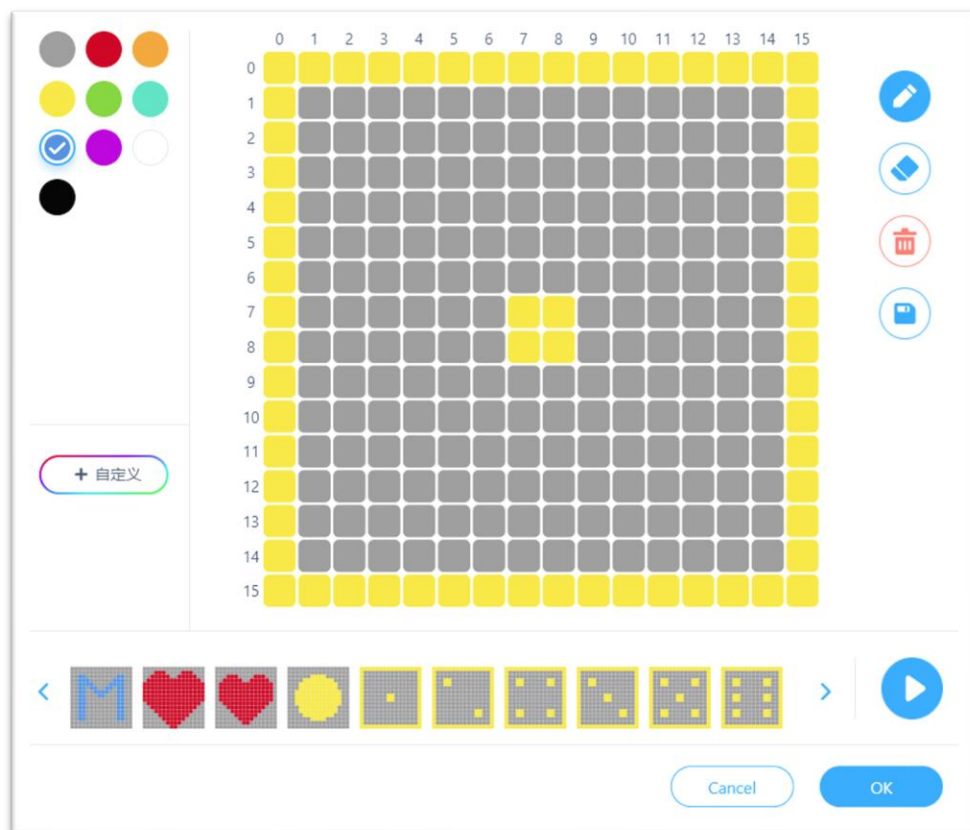
Este proyecto tiene que ser cargado en la CyberPi, así lo podremos ejecutar sin que esté conectado a nuestro ordenador.

Recuerda configurarlo en Inglés para tener acceso a todos los bloques.

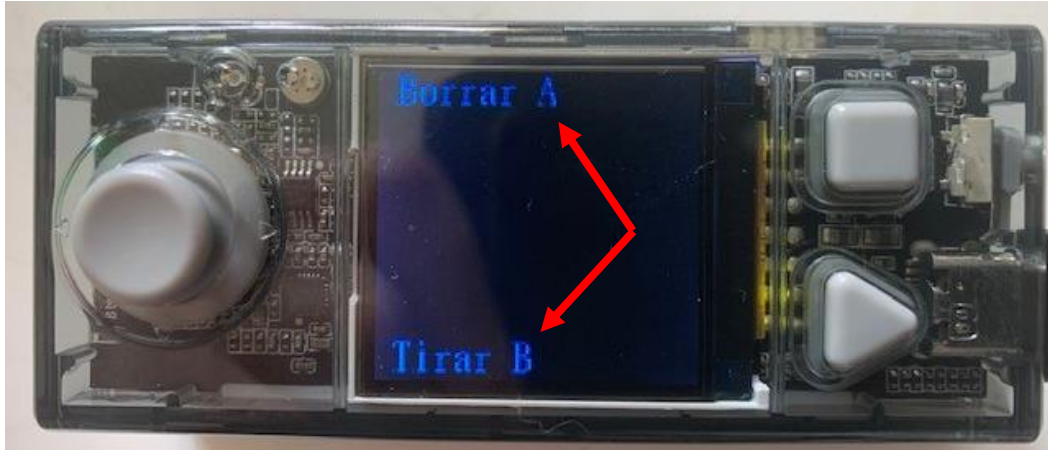
Importa la siguiente extensión:



Lo primero es dibujar cada cara del dado para utilizarlo como spray.



El siguiente paso será crear las variables para cada uno del espray.



Estos textos también son espray.



Por último vamos a crear una variable llamada Tirada que recibirá un número aleatorio entre 1 y 6.

Tirada

```
when CyberPi starts up
  set sprite s_borrar to Borrar A
  set sprite s_borrar color to blue
  sprite s_borrar goes to x 40 y 10
  set sprite s_tirar to Tirar B
  set sprite s_tirar color to blue
  sprite s_tirar goes to x 35 y 120
  force rendering
  set Tirada to 0
```

Cuando se reinicia Cyberpi

Definimos la variable s_borrar de tipo Espray el texto "Borrar A".

Que sea de color azul.

La posición x = 40, y = 10.

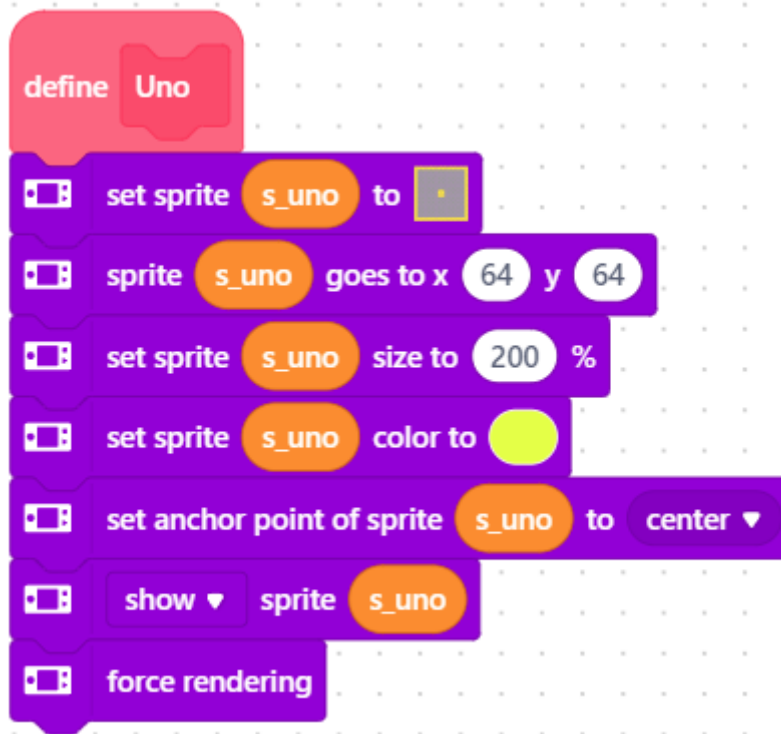
Definimos la variable s_tirar de tipo Espray el texto "Tirar B".

Que sea de color azul.

La posición x = 35, y = 120

Renderiza (Para que se vea por pantalla)

Definimos la variable Tirada a 0.



Hemos creado unos bloques para que el programa principal no sea muy grande.

Bloque Uno.

Definimos la variable `s_uno` como espray y seleccionamos el dibujo de la cara del dado con el valor 1.

Le decimos que la posición tiene que ser $x = 64$, $y = 64$.

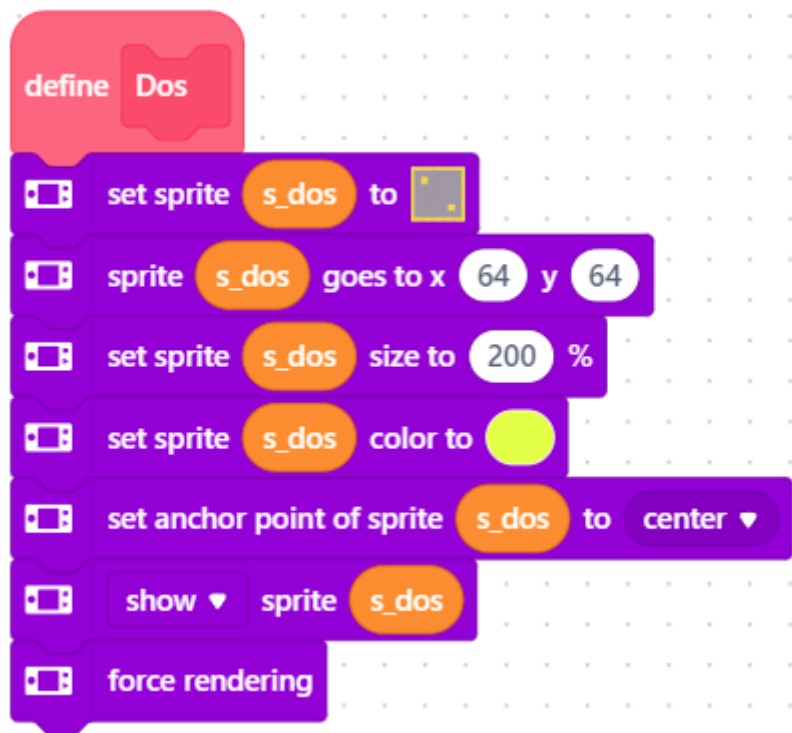
Ampliamos su tamaño al 200%.

Tiene que ser de color amarillo.

Que lo muestre.

Y que lo renderice para poderlo ver por pantalla.

Este mismo procedimiento realizaremos con el resto de bloques.

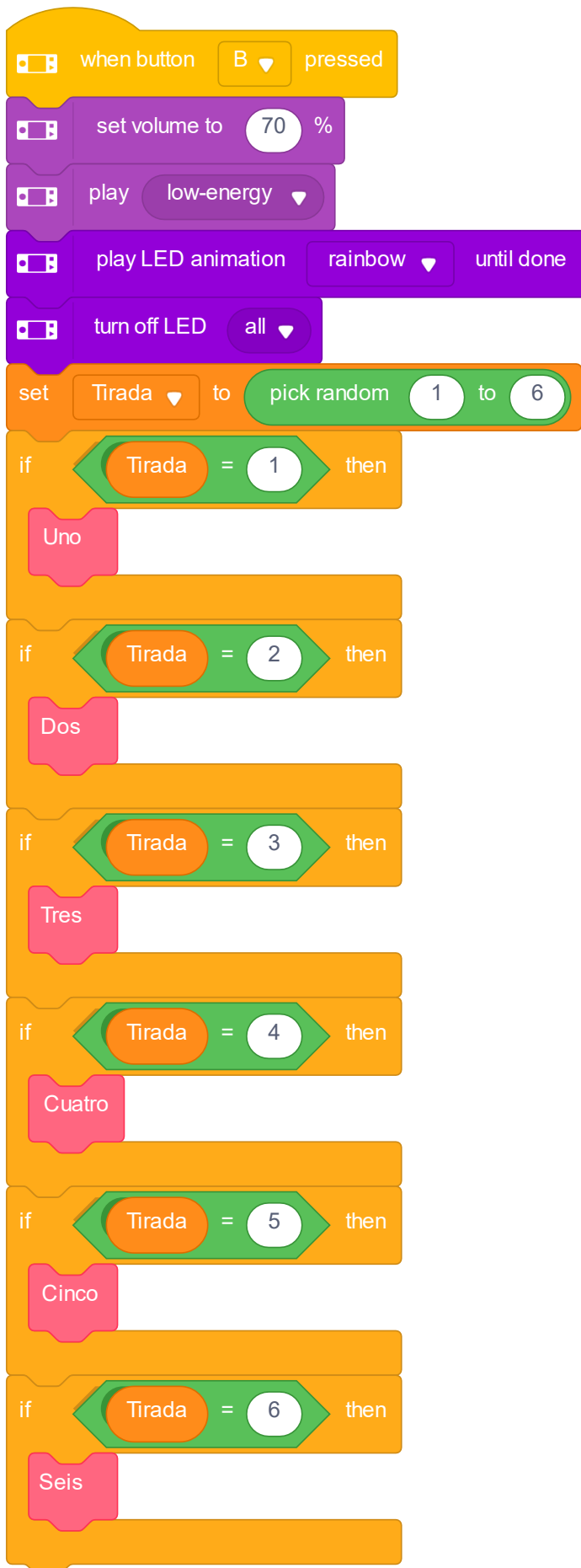


```
define Tres
  set sprite s_tres to [tree]
  sprite s_tres goes to x 64 y 64
  set sprite s_tres size to 200 %
  set sprite s_tres color to yellow
  set anchor point of sprite s_tres to center
  show sprite s_tres
  force rendering
```

```
define Cuatro
  set sprite s_cuatro to [square]
  sprite s_cuatro goes to x 64 y 64
  set sprite s_cuatro size to 200 %
  set sprite s_cuatro color to yellow
  set anchor point of sprite s_cuatro to center
  show sprite s_cuatro
  force rendering
```

```
define Cinco
  set sprite s_cinco to [5]
  sprite s_cinco goes to x 64 y 64
  set sprite s_cinco size to 200 %
  set sprite s_cinco color to yellow
  set anchor point of sprite s_cinco to center
  show sprite s_cinco
  force rendering
```

```
define Seis
  set sprite s_seis to [6]
  sprite s_seis goes to x 64 y 64
  set sprite s_seis size to 200 %
  set sprite s_seis color to yellow
  set anchor point of sprite s_seis to center
  show sprite s_seis
  force rendering
```



Cuando presionemos el botón B

Ponemos el volumen al 70%.

Reproducimos el sonido low-energy.

Encendemos una combinación de leds.

Apagamos todos los leds.

A la variable a le asignamos un valor aleatorio entre 1 y 6.

Si la variable Tirada es igual a 1.

Ejecute el bloque Uno

Si la variable Tirada es igual a 2.

Ejecute el bloque Dos

Si la variable Tirada es igual a 3.

Ejecute el bloque Tres.

Si la variable Tirada es igual a 4.

Ejecute el bloque Cuatro.

Si la variable Tirada es igual a 5.

Ejecute el bloque Cinco.

Si la variable Tirada es igual a 6.

Ejecute el bloque Seis.



Cuando se presiona el botón A.

Hacemos que todos los espray de la cara del dado se oculten.