

2.10 Portero

Objetivo

Esta construcción trabaja muy bien la gamificación: la temática del fútbol es una buena motivación y las posibilidades son varias fomentando la creatividad.

- Transmisión: Se transforma el movimiento rotatorio del motor en un movimiento alternante del portero
- Sensor distancia como detector de eventos: El gol
- Interacción con Scratch

Construcción

Aquí en [formato PDF](#) o en [Dropbox](#)

Propuesta

- Si marcas un gol, el personaje de Scratch cambia de disfraz (la chica cambia de las manos bajadas a las manos subidas)
- También si marcas un gol, la chica dice **gol** y suena una música Podemos introducir programación un poco más avanzada, con envío de mensajes de objetos a otros:

- Si marca gol, se muestra una pelota durante unos segundos

<https://www.youtube.com/embed/tRoNmoAuG2I>

Ampliación: Poner un marcador (variable que contabilice los goles)

Solución

[Aquí tienes el programa descargado](#) (sb2 - 145643 B). en formato sb2

Son dos objetos, la chica (que tiene dos disfraces) y la pelota:

Image not found or type unknown



La chica tiene el programa principal, y envía un mensaje:

Image not found or type unknown



El mensaje es recogido por el objeto pelota que tiene este programa:

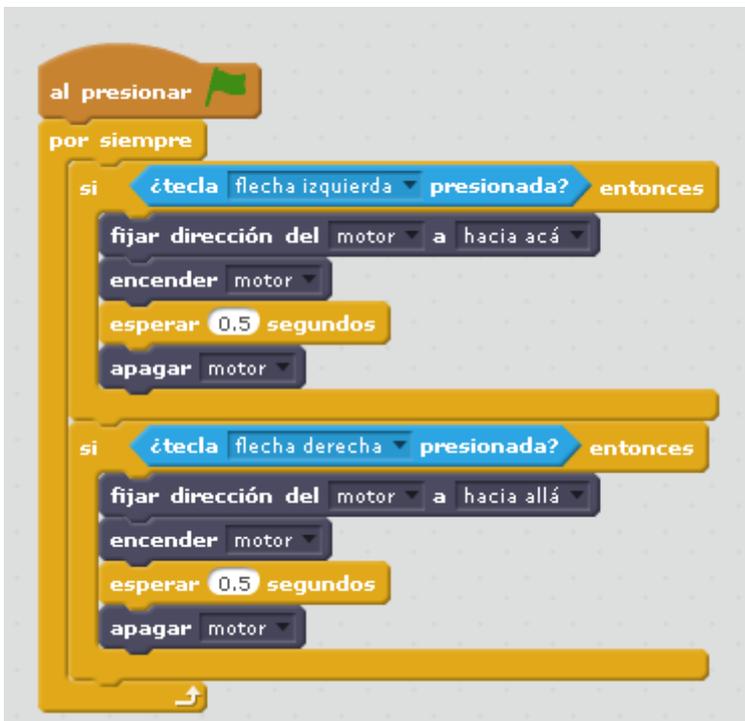


Otra propuesta Otra propuesta es que el portero se mueva según las flechas izquierda y derecha, de esta manera juegan dos jugadores

<https://www.youtube.com/embed/7z6DfSoyKLA>

Solución

Aquí en vez de mover continuamente el portero, es según las flechas:



El programa te lo puedes [descargar aquí](#) (sb2 - 145712 B).

Reflexión ## Y si tuvieramos dos Lego Wedo Uno el portero, y otro dispara !

<https://www.youtube.com/embed/UVWIL5hi33U>

Revision #1

Created 1 February 2022 11:41:13 by Equipo CATEDU

Updated 2 November 2022 20:07:24 by Equipo CATEDU