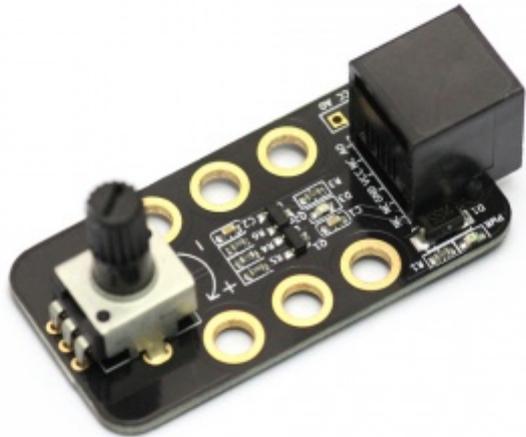


# Potenciómetro

El potenciómetro indica en grados el giro que le damos en su mando:



Al ser negro el conector hembra, sólo se puede usar el puerto 3 o 4. La instrucción en mBlock es la siguiente:



## Un caso práctico

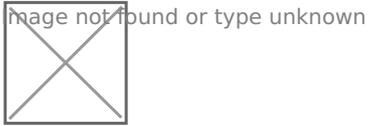
El potenciómetro permite interactuar con el movimiento de un personaje de mBlock, enriqueciendo un video-juego:

- El dinosaurio se mueve continuamente en el eje x y aleatoriamente en el eje y
- El murciélago tiene fijo el x pero el y está sujeto al valor del potenciómetro
- Si el murciélago toca el borde exterior o toca el dinosaurio se suma un punto en COMIDO

<https://www.youtube.com/embed/ZvD6cPm6L-0>

# Solución

Programa del murciélago:



Programa del dinosaurio

```
al presionar   
fijar COMIDO a 0  
fijar X a 120  
fijar Y a -50  
ir a x: X y: Y  
apuntar hacia Bat1  
apuntar en dirección -90  
por siempre  
  fijar Y a número al azar entre -90 y 90  
  mover 10 pasos  
  esperar 0.1 segundos  
  tocar sonido shaker  
  si ¿tocando borde? entonces  
    ir a x: X y: Y  
  si ¿tocando Bat1? entonces  
    cambiar COMIDO por 1  
    tocar sonido pop
```

[Descarga del programa](#)

Revision #1

Created 1 February 2022 11:17:25 by Equipo CATEDU

Updated 2 November 2022 20:19:20 by Equipo CATEDU