

Flappy bird

Un ejemplo de interactuar con objetos es hacer que estos se muevan utilizando los sensores de mBot

Vamos a jugar al Flappy Bird, pero para que suba el pájaro que sea cuando el sensor de ultrasonidos detecte nuestra mano

Primer paso, descargar el programa Flappy Bird

No vamos a realizar el videojuego desde cero, aprovecharemos el código que hay en Internet.


Vamos al proyecto <https://planet.mblock.cc/project/1328490> y en Sourcecode nos descargamos en nuestro ordenador el código (se abrirá mBlock online, y damos a descargar el código en nuestro ordenador)

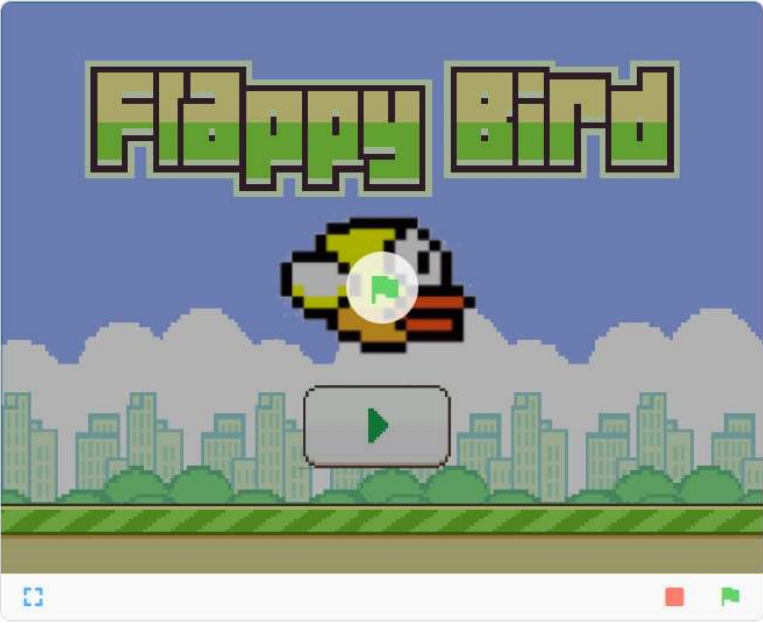
makeblock | mblockEducatorSubjectDeveloperHelpDownloadSign in/Sign upCreate

Flappy Bird (Original)

Shared: 2022-01-04 Last updated: 2022-03-15 75 2.8万

Report


AnonymousB



Game


Simulation

Introduction:

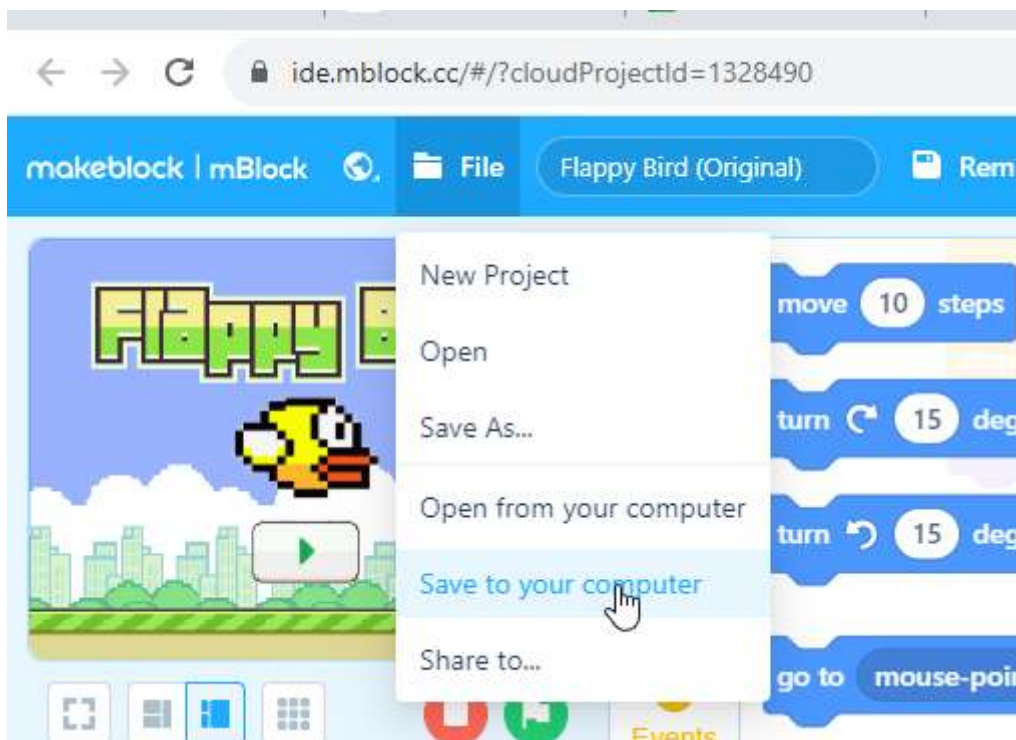
Flappy Bird is an arcade-style game in which the player controls the bird Faby, which moves persistently to the right. The player is tasked with navigating Faby through pairs of pipes that have equally sized gaps placed at random heights. Faby automatically descends and only ascends when the player taps the touchscreen. Each successful pass through a pair of pipes awards the player one point. Colliding with a pipe or the ground ends the gameplay.

Instructions:

THIS IS A SINGLE-PLAYER GAME!
To Move The Bird You Have To Press Space, Left Click, Up Arrow!

 Favorite

[Source code](#)



(este paso te lo puedes saltar si quieres trabajar directamente en Internet)

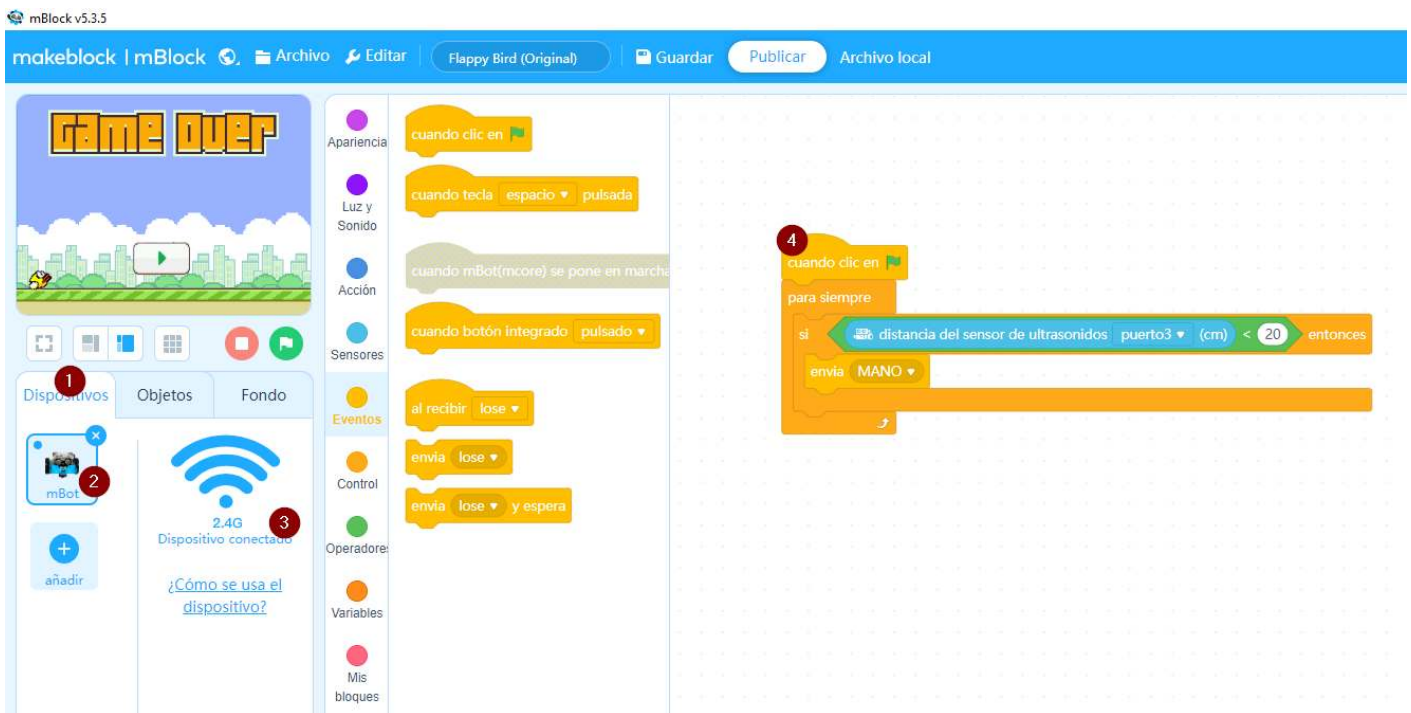
Segundo paso abrir el código en tu programa mBlock

Abrimos este código en nuestro mBlock (este paso te lo puedes saltar si quieres trabajar directamente en Internet)



Tercer paso, que mBot envíe un mensaje que se ha puesto la mano

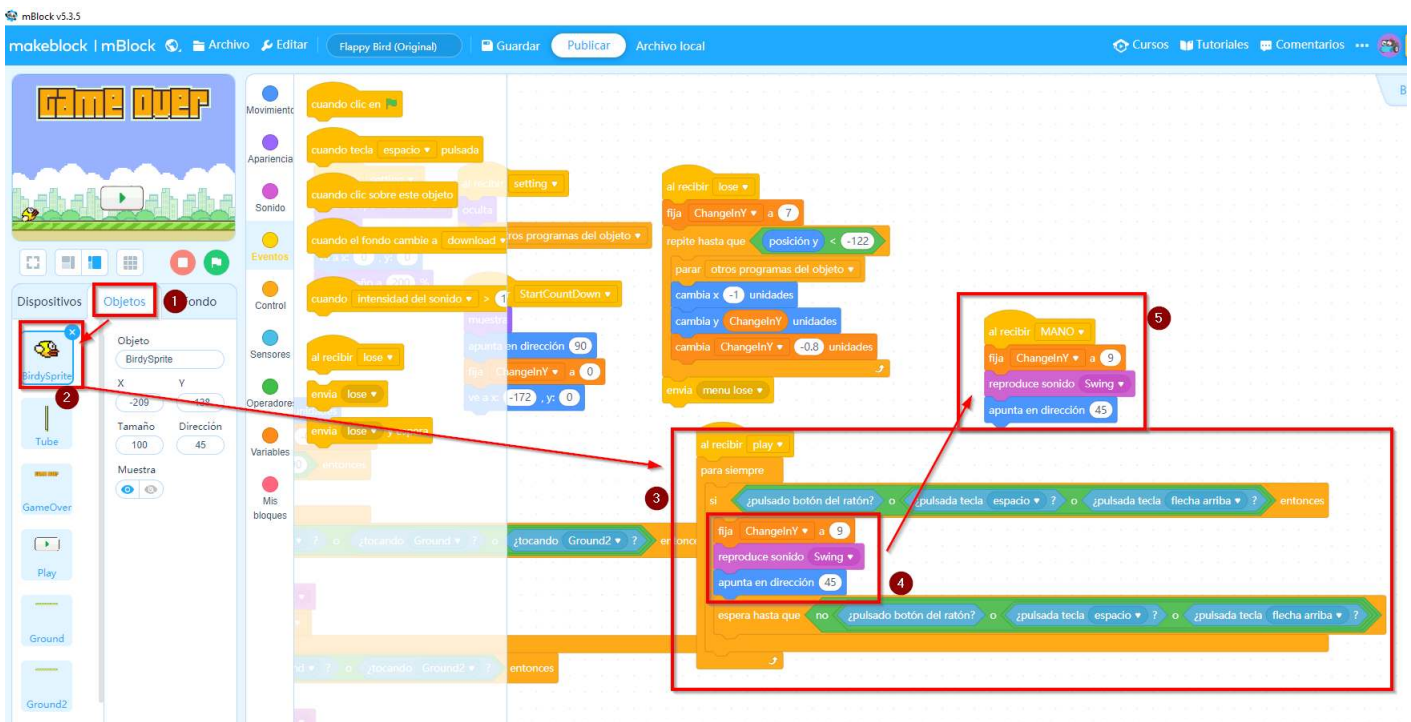
Añadimos el dispositivo mBot, conectamos y ponemos este código



También podríamos haber usado UNA VARIABLE GLOBAL MANO de tal manera que por ejemplo cambie a 1 si se pone la mano y sea 0 si no se pone la mano

Cuarto paso que Flappybird suba al poner la mano

Vamos al código del objeto BirdySprite y vemos que sube si O se pulsa clic O se pulsa espacio O se pulsa flecha arriba, copiamos ese código y que suba si recibe el mensaje MANO



Si usamos variables globales se pondría dentro de la instrucción O la condición MANO=1

Resultado

<https://www.youtube.com/embed/X1L0zw0jSto>

Valeee... ya sé que soy muy malo

Revision #1

Created 21 September 2023 11:38:53 by Javier Quintana

Updated 22 March 2024 20:45:26 by Javier Quintana