

Explicación y proyecto descargable

www.creatics.fun/renault

Movimiento del coche



- Al pulsar cada una de las teclas pasa una cosa diferente.
 - o Flecha arriba: Mueve hacia donde esté apuntando el objeto.
 - o Flecha abajo: Mueve hacia atrás, por esos son pasos negativos.
 - o Las flechas derecha e izquierda giran el objeto.
- Puedes probar a poner diferentes números y ver cómo reacciona el coche.

Programa de sensores



- Utilizamos las instrucciones “Ir a” para colocarlo en la posición de inicio. Cada circuito tendrá unas coordenadas diferentes.
- Apuntar en dirección 0 hace que el objeto “mire” hacia arriba. Si quieres que empiece apuntando en otra dirección haz clic y selecciona la que quieras.
- Si tocamos la arena (o el color que pongamos): Volvemos al principio.
- Si tocamos el objeto Meta: Cambiamos el fondo al de victoria.
 - o Si no has creado un objeto llamado Meta, no encontrarás la instrucción. Puedes poner una de color si lo prefieres y dibujar el color en el circuito.

Actividad extraescolar, campamentos y talleres en vacaciones en:

www.creatics.fun / info@creaticsfun.com / 675 276 629