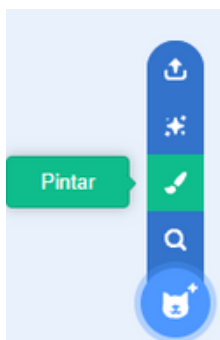


Dibujamos una palanca y la programamos para ayudar a Neigh Pony

En esta actividad, vamos a dibujar una palanca y luego la programaremos para ayudar a Neigh pony a continuar. Agregaremos cada elemento como objeto.



Paso 1 Pulsamos en Pintar en el área de objetos



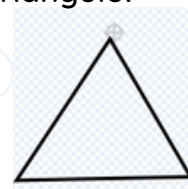
Paso 2 Pulsamos en la línea y luego ponemos 6 en contorno y dibujamos un triángulo.



Contorno



6



Paso 3 Pulsamos en relleno de pintura.



Luego seleccionamos un color.

Relleno



Clic dentro del triángulo



El siguiente icono permite ajustar para mejorar el triángulo.



Paso 4 Aplicamos el paso 1, y luego en cuadrado para crear la tabla de la palanca



Paso 5 Aplicamos el paso 1, y luego en la línea. En contorno seleccionamos un color con un tamaño 20 y dibujamos una flecha apuntando hacia abajo.



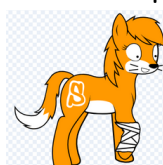
Contorno



20



Paso 6 Insertamos a Neigh Pony



ACTIVIDAD 7.1: LA PALANCA - PARTE 1

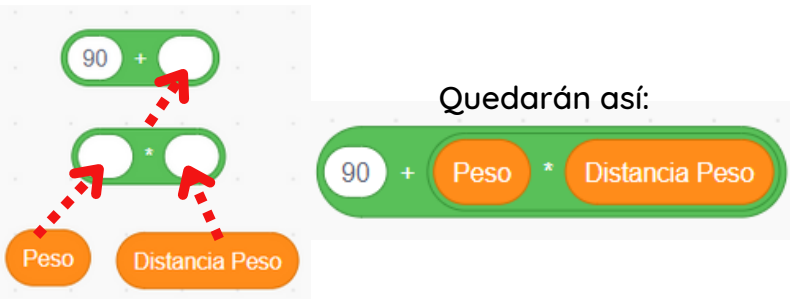
Programar palanca en Scratch

En esta actividad, vamos a programar la palanca. Neigh pony estará de un lado como el peso y la flecha estará del otro lado como la fuerza.

Paso 1 Pulsamos en el objeto de la tabla.



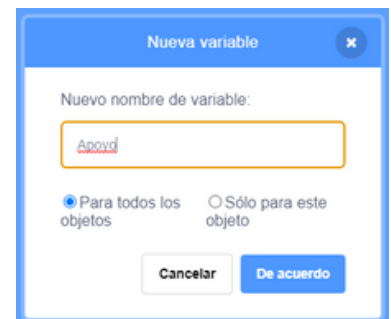
Paso 3 Vamos al bloque de operaciones y arrastramos el bloque de suma, multiplicación y las variables de Peso y Distancia peso. La variable peso multiplicará con Distancia Peso y eso será sumado con 90.



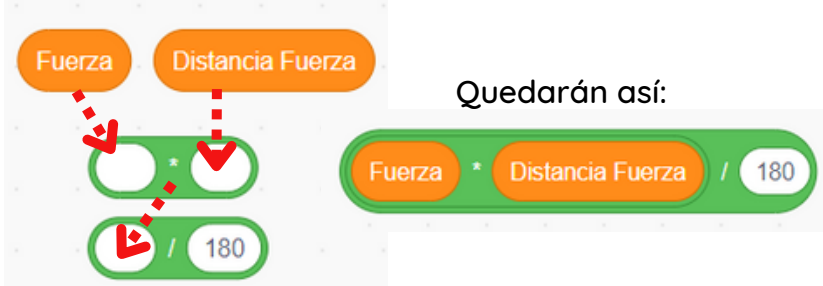
Paso 2 Pulsamos en variables y luego Crear una variable. Crearemos cinco (5) variables: la primera es: Apoyo, tal como se muestra y clic en De acuerdo.

Variables

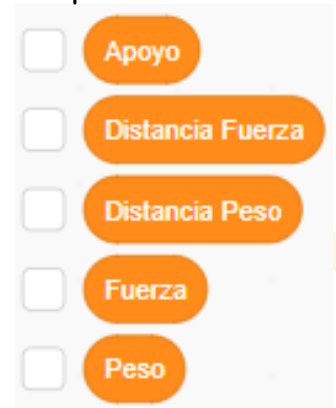
Crear una variable



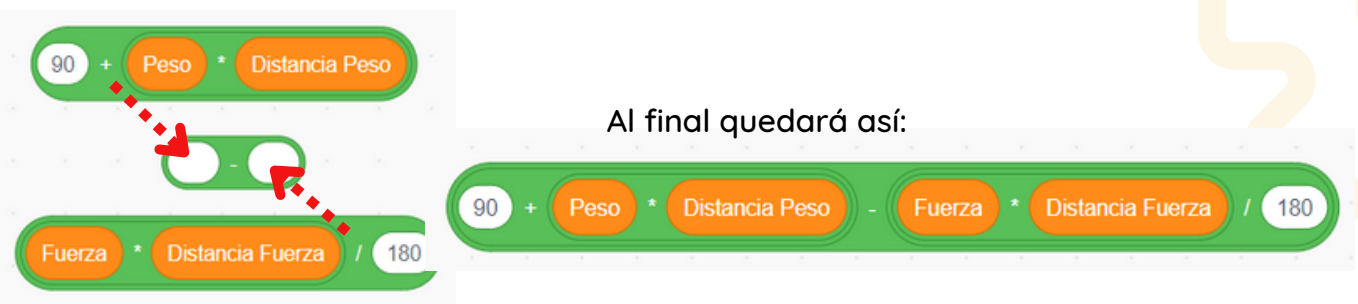
Desde operadores, arrastramos al área de programación el bloque de multiplicar y dividir, luego las variables: Fuerza y Distancia.



Las variables quedarán así:



Ahora, desde operadores arrastramos el bloque de dividir y todo quedará así:

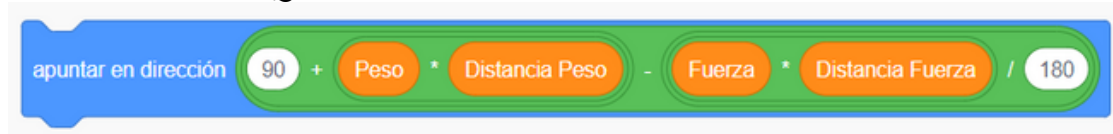


Programar palanca en Scratch

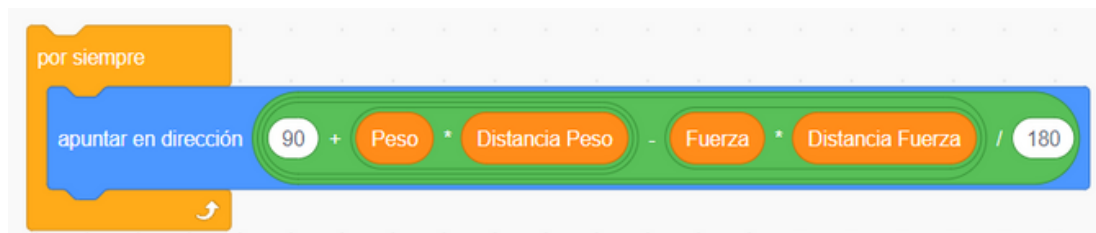
Paso 4 En la pestaña movimiento, arrastramos apuntar en dirección 90 y acoplamos las operaciones anteriores.



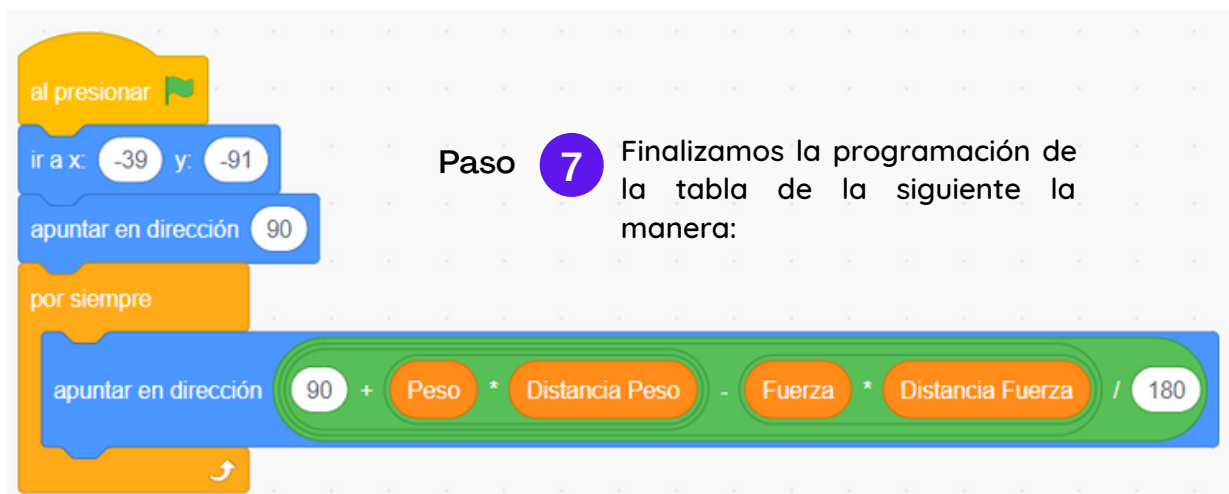
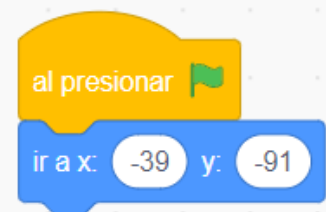
Quedarán así:



Paso 5 Todo lo anterior, lo insertamos dentro de un bucle por siempre



Paso 6 Ir al bloque de eventos y arrastrar al área de programación Al presionar la bandera y luego pulsar en el bloque de movimiento y ubicar la table en el lugar donde queremos que aparezca, luego arrastramos ir a x: y:



Paso 7 Finalizamos la programación de la tabla de la siguiente la manera: