



Girls Who Code en casa

Juego del Meteor Catcher: Parte 3

Guía de referencia

Juego del Meteor Catcher: Parte 3 - Guía de referencia



En este documento encontrarás todas las respuestas a algunas de las preguntas de la actividad. Sigue la actividad y cuando veas este ícono, detente y revisa tus conocimientos aquí.

Paso 1: Uso de variables en p5.js

JAVASCRIPT

```
let meteorX = 200; //almacenar la posición X del meteorito
let meteorY = 0; //almacenar la posición Y del meteorito
let meteorDiameter = 20; //almacenar el diámetro del meteorito

function setup() {
  createCanvas(400, 400);
}

function draw() {
  background(0, 0, 0);
  noStroke();

  //Dibujar el meteorito
  fill(0, 254, 202);
  ellipse(meteorX, meteorY, meteorDiameter, meteorDiameter);
}
```

Paso 2: Hacer observaciones sobre el movimiento

Examinar este [bordado](#) y usar tus observaciones para escribir una línea de pseudocódigo para indicar al programa cómo mover la pelota.



Hay muchas maneras diferentes en las que podrías escribir esto. Estas son algunas:

- Aumentar el valor de x en una cierta cantidad cada vez que el programa pasa por el bucle.
- Agregar un valor pequeño a la variable `xPosition` en `draw()`.

Paso 3: Agregar movimiento a tu meteorito

JAVASCRIPT

```
let meteorX = 200;
let meteorY = 0;
let meteorDiameter = 20;
let speed = 0.5; //almacenar velocidad del meteorito

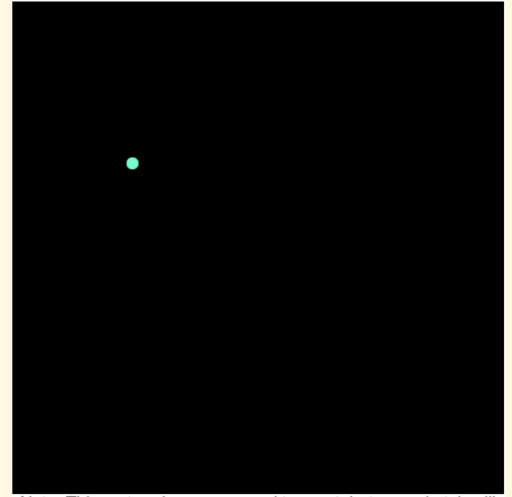
function setup() {
  createCanvas(400, 400);
}

function draw() {
  background(0, 0, 0);
  noStroke();

  //Dibujar el meteorito
  fill(0, 255, 0);
  ellipse(meteorX, meteorY, meteorDiameter,
    meteorDiameter);

  // Hacer que el meteorito caiga
  meteorY = meteorY + speed;
}
```

RESULTADO



Nota: En este [bordado de ejemplo](#) el meteorito está programado para restablecerse. Tu bordado no hará esto hasta la Parte 5.

Paso 5: Verificar la comprensión

¿Cómo cambiarías la ecuación de velocidad para hacer que el meteorito se mueva desde la parte inferior de la pantalla hasta la parte superior?

Utilizar el operador aritmético de resta `-` en lugar del operador aritmético de suma `+`. Esto haría que el valor y disminuyera después de cada bucle y cambiara la posición vertical del meteorito:

```
meteorY = meteorY - speed
```