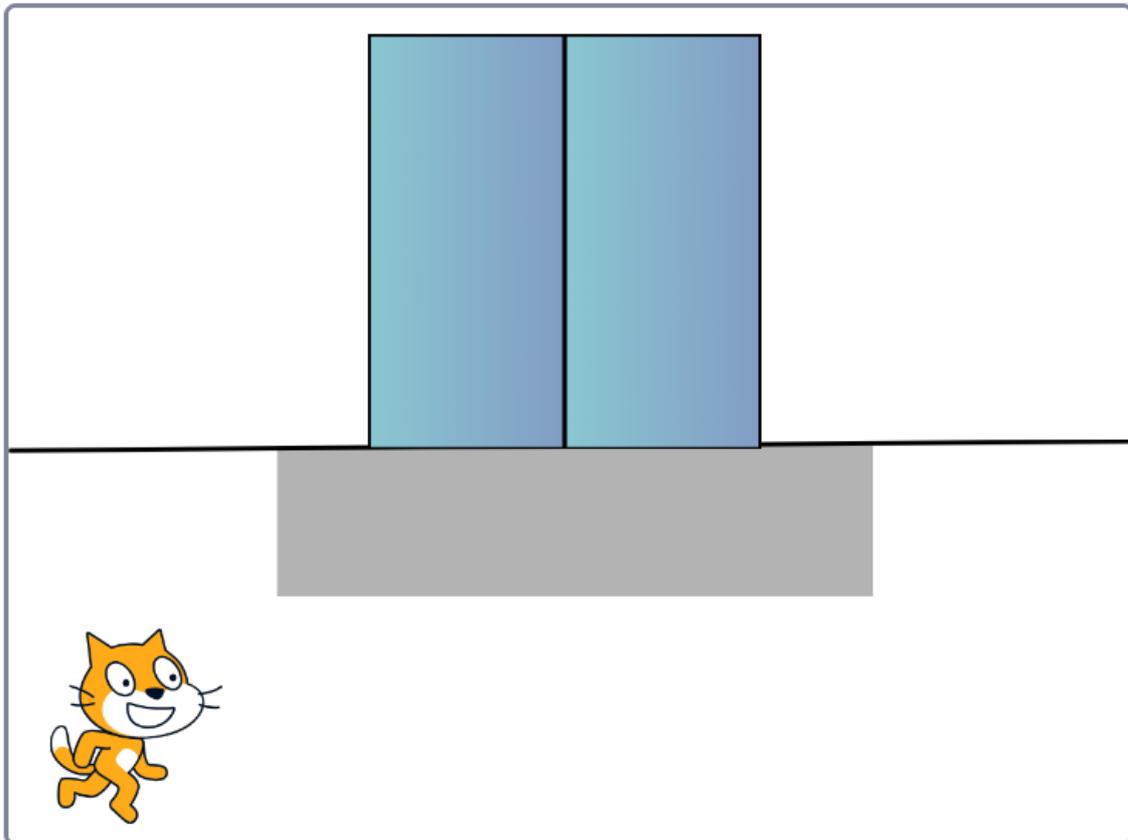


# ALGORITMOS Y SIMULACIONES EN SCRATCH

INSTRUCCIONES PARA EL SIMULADOR DE PUERTAS AUTOMÁTICAS.



## Objetivo:

Simular el funcionamiento de las puertas automáticas.

## Estrategia:

- Cuando el gato toque la zona del sensor (simulada con un rectángulo gris), las puertas deben abrirse.
- Permanecerán abiertas por 3 segundos y luego se cerrarán en forma automática.
- Si al cerrarse tocan el gato, deben volver a abrirse.
- Sólo podrán cerrarse completamente si el gato no se encuentra entre ellas.

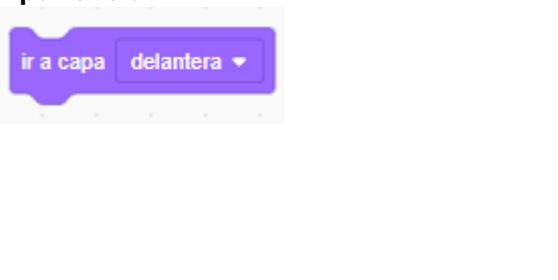
## Pasos:

1. Descarga el modelo de puertas. Recuerda que luego de descargado el archivo, **no debes hacerle doble clic** porque tu computadora no tiene ninguna aplicación capaz de abrir ese archivo.
2. Entra a **Scratch** o **Animaciones**.
3. Si usas **Scratch**: Elige la opción **Crear**. Luego selecciona el menú **Archivo** y dentro del menú que se abrirá, selecciona la opción: **Subir desde tu ordenador**. Luego de esto, Scratch te preguntará si deseas reemplazar el contenido actual. Responde **Aceptar**.

4. Si usas **Animaciones**: Eliges el menú **Archivo** y luego selecciones la opción **Importar**.

### Herramientas (Bloques)

Para lograr el objetivo de que hemos propuesto, podrás utilizar los siguientes bloques:

<p><b>Movimiento</b></p> 	<p><b>Apariencia</b></p> 
<p><b>Eventos</b></p> 	<p><b>Control</b></p> 
<p><b>Sensores</b></p> 	<p>Tú tienes que determinar qué bloques utilizar para lograr el objetivo. Una idea es que al comenzar el programa (Al hacer clic en la bandera) el gato se desplace hasta la posición del puntero del ratón y de esa manera se mueva por el <b>escenario</b> hasta tocar la zona del sensor de movimiento (zona gris) Cuando la toque, deberá enviar un mensaje para que las puertas se abran. A partir de este punto, tú debes continuar desarrollando la programación de la actividad.</p>

Descarga el ejemplo con globo para ver cómo se utilizan estos bloques de programación. En este ejemplo se usan todos los bloques necesarios para resolver la simulación de las puertas automáticas, sólo debes analizar cómo se utiliza cada uno y adaptarlos para esa actividad.