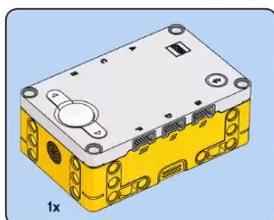
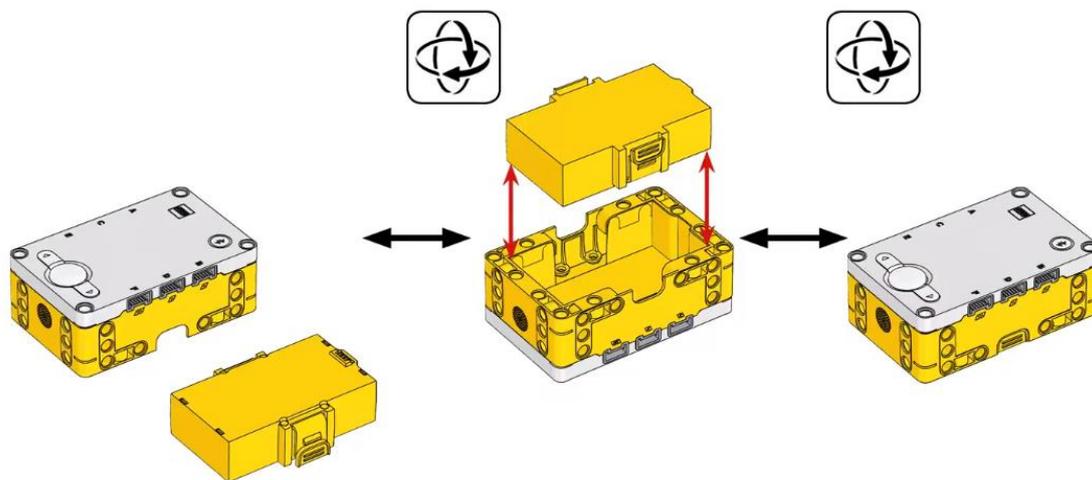
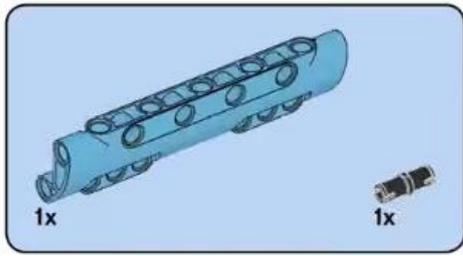


Capítulo 16 (Estiramientos con datos)

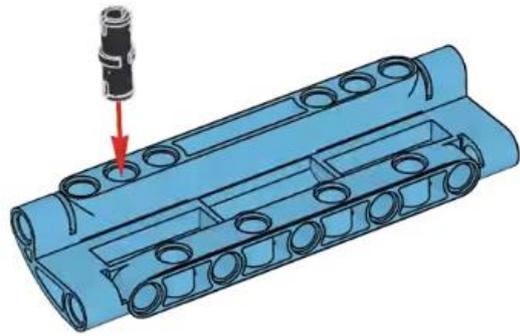


1

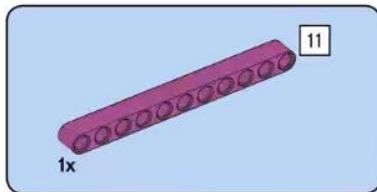
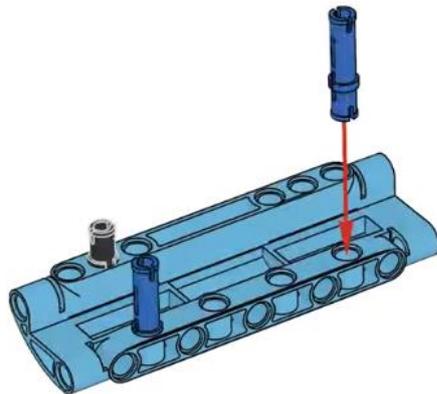




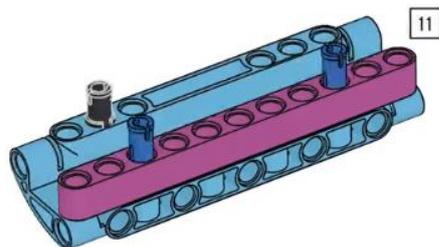
2

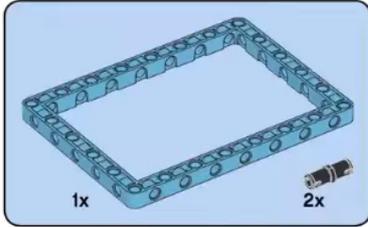
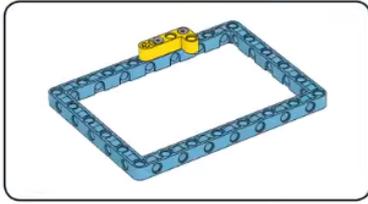


3

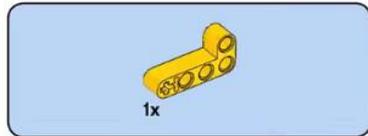
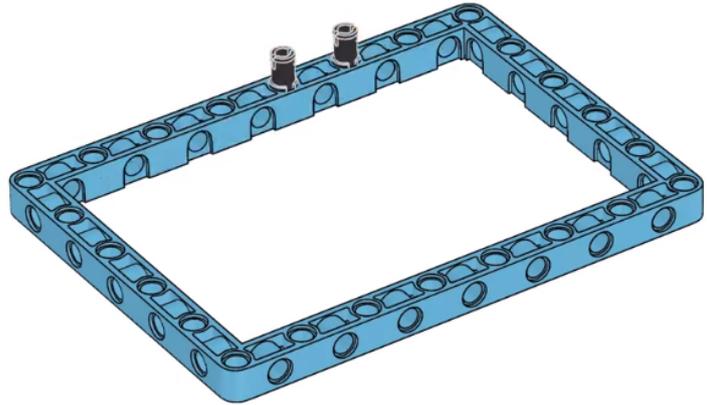


4

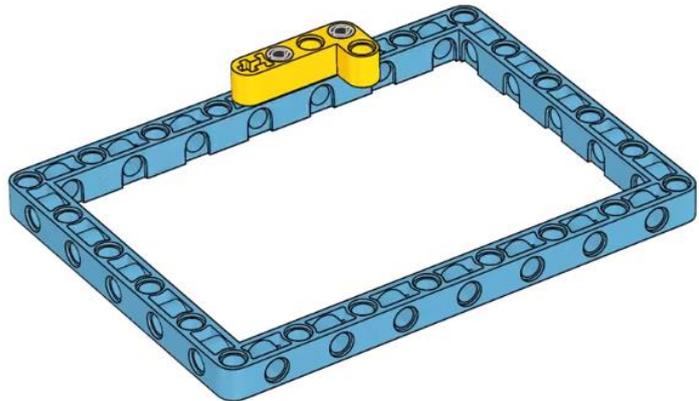




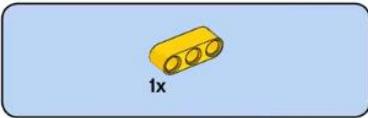
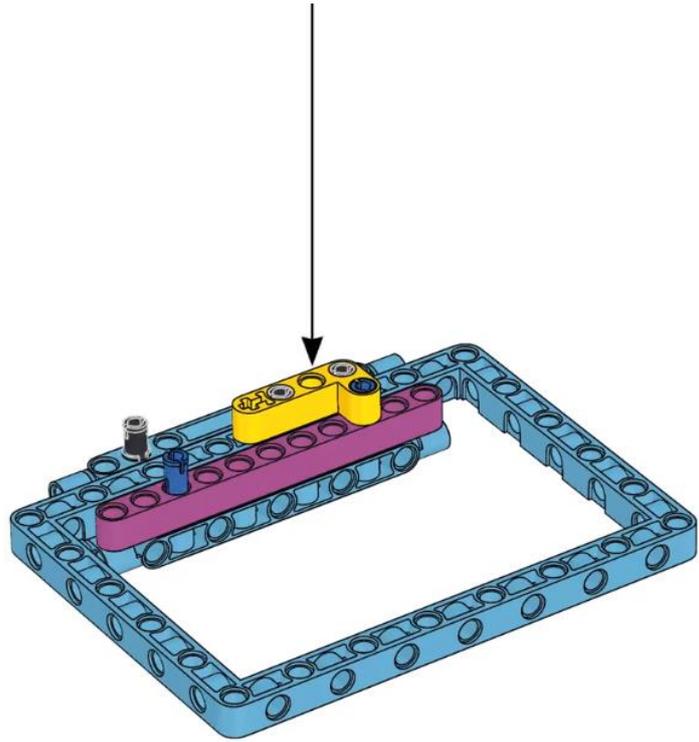
5



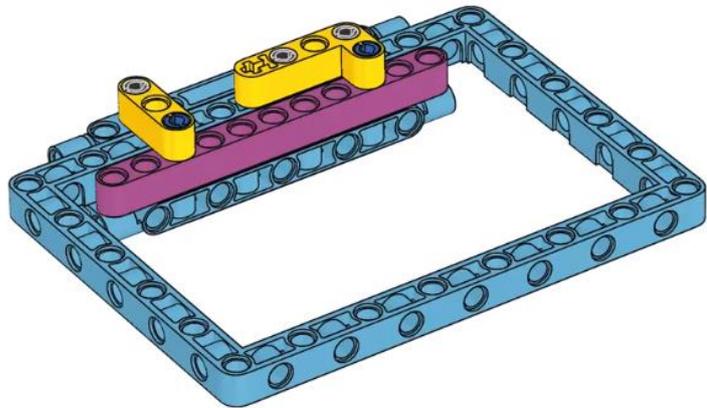
6

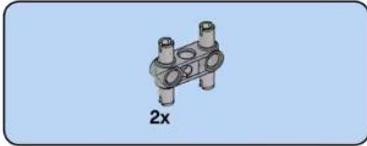


7

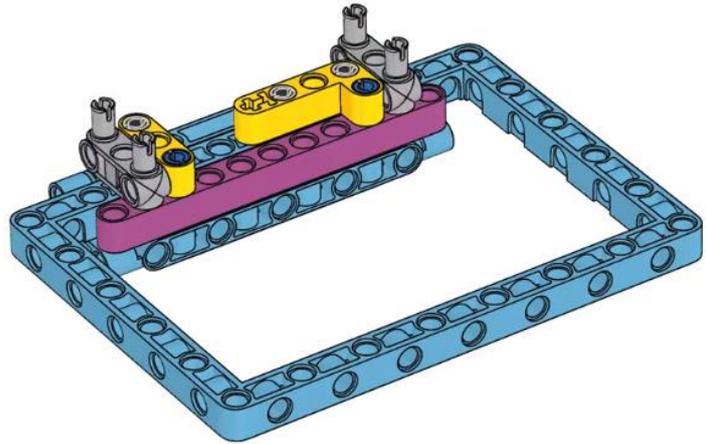


8

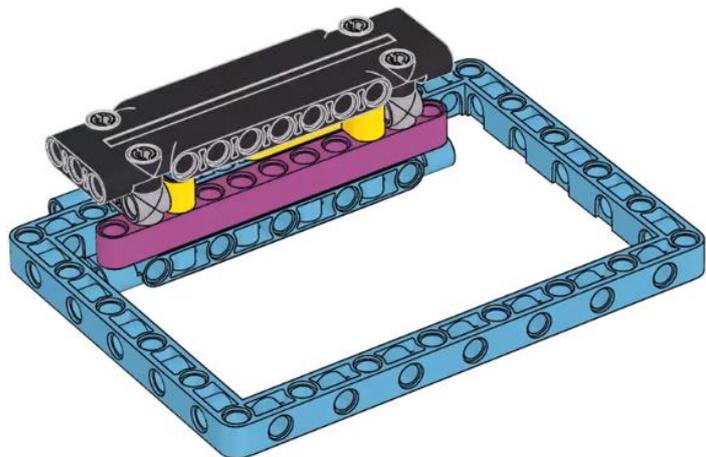




9

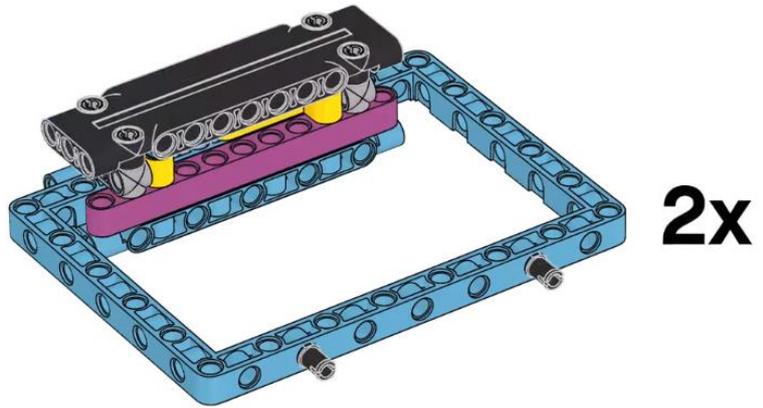


10

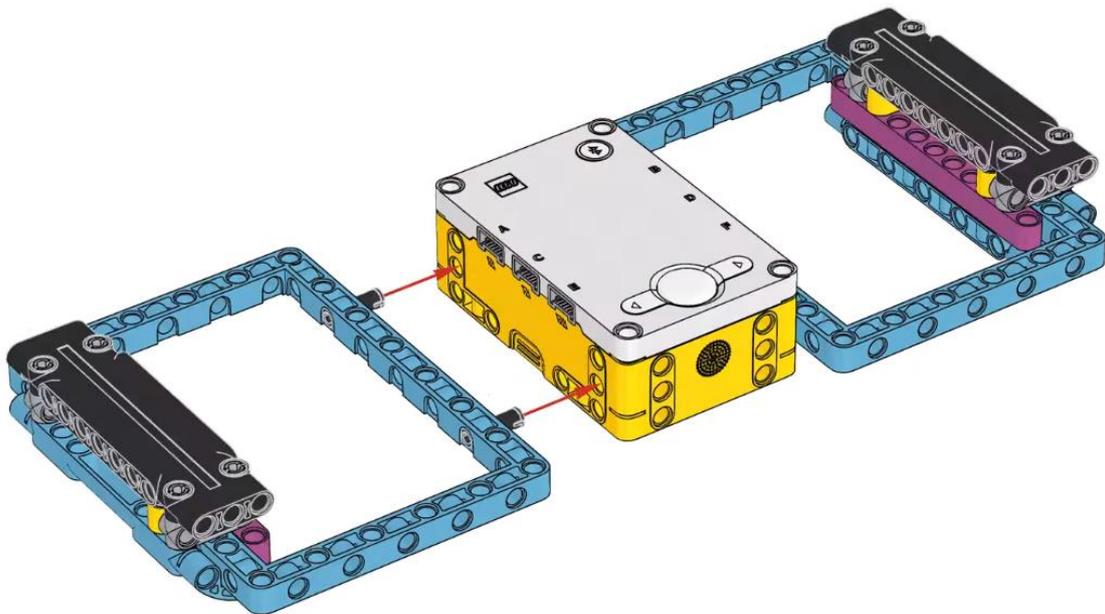


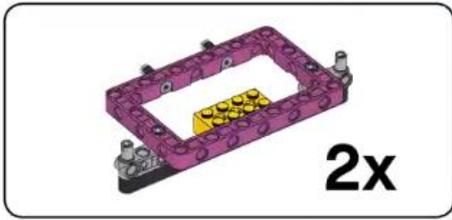


11

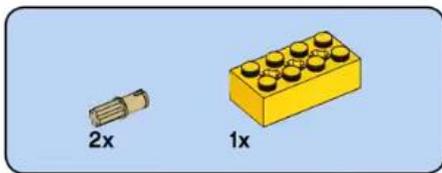
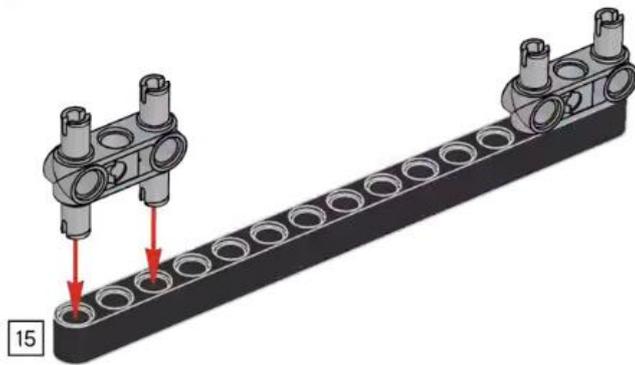


12

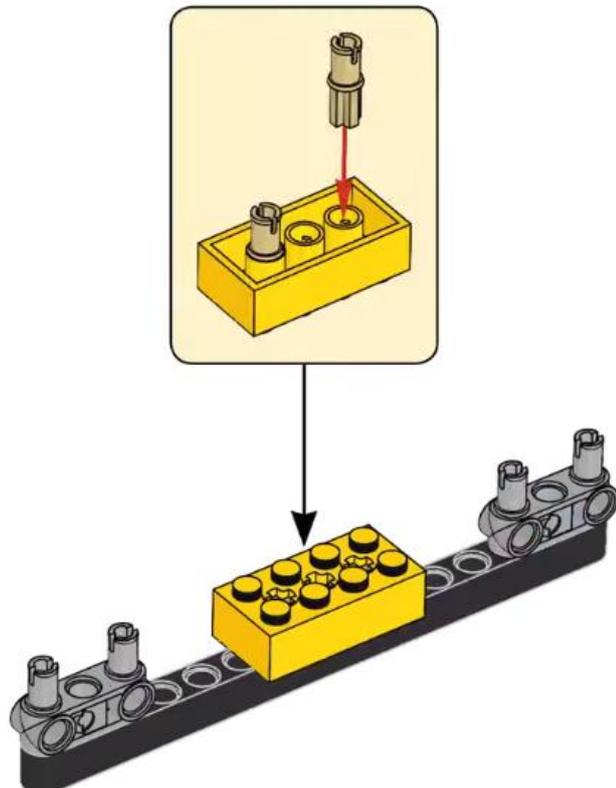


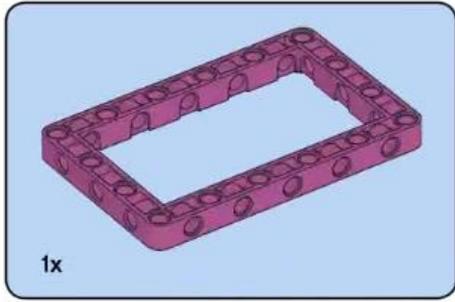


13

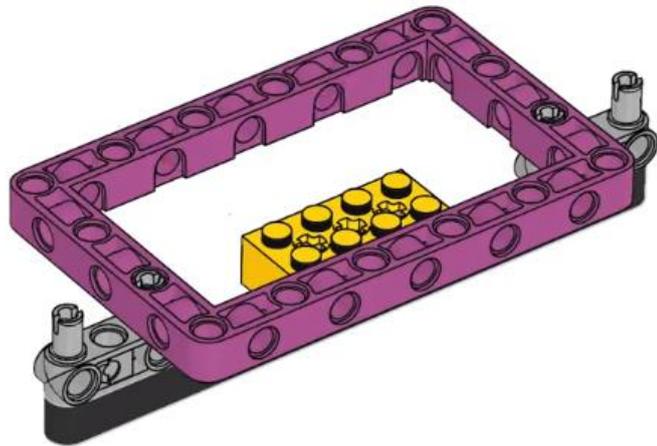


14

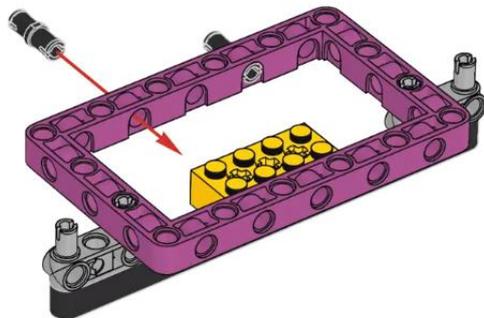




15

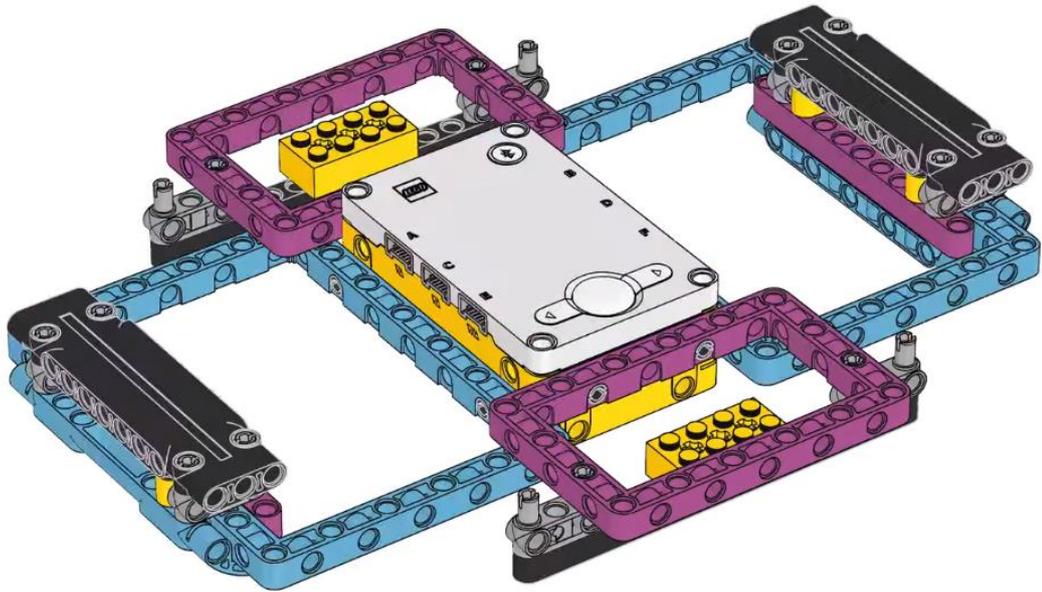


16

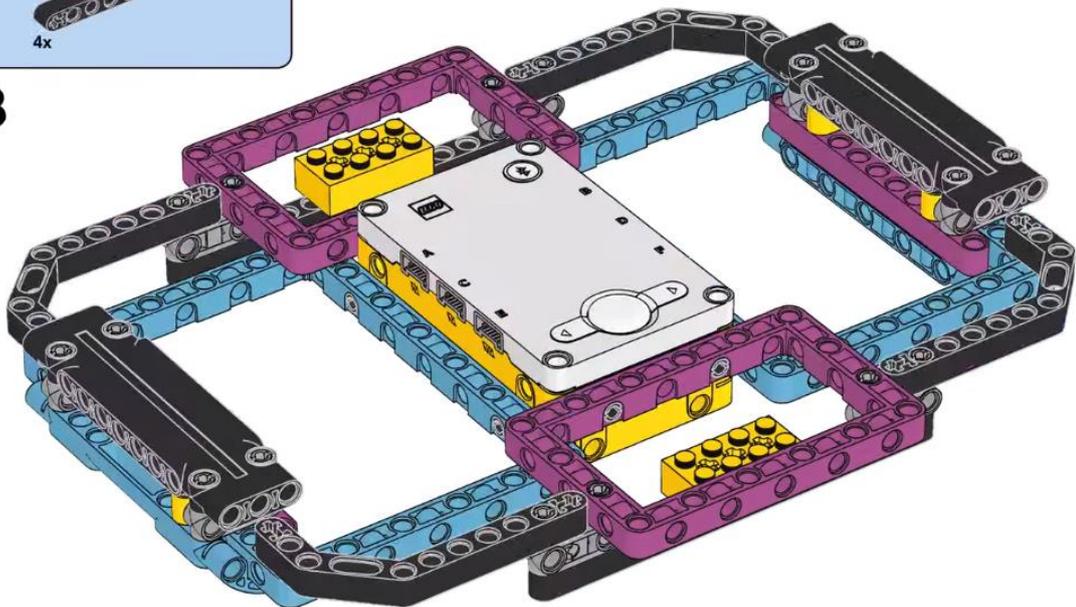


2x

17

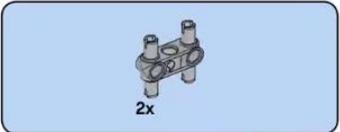
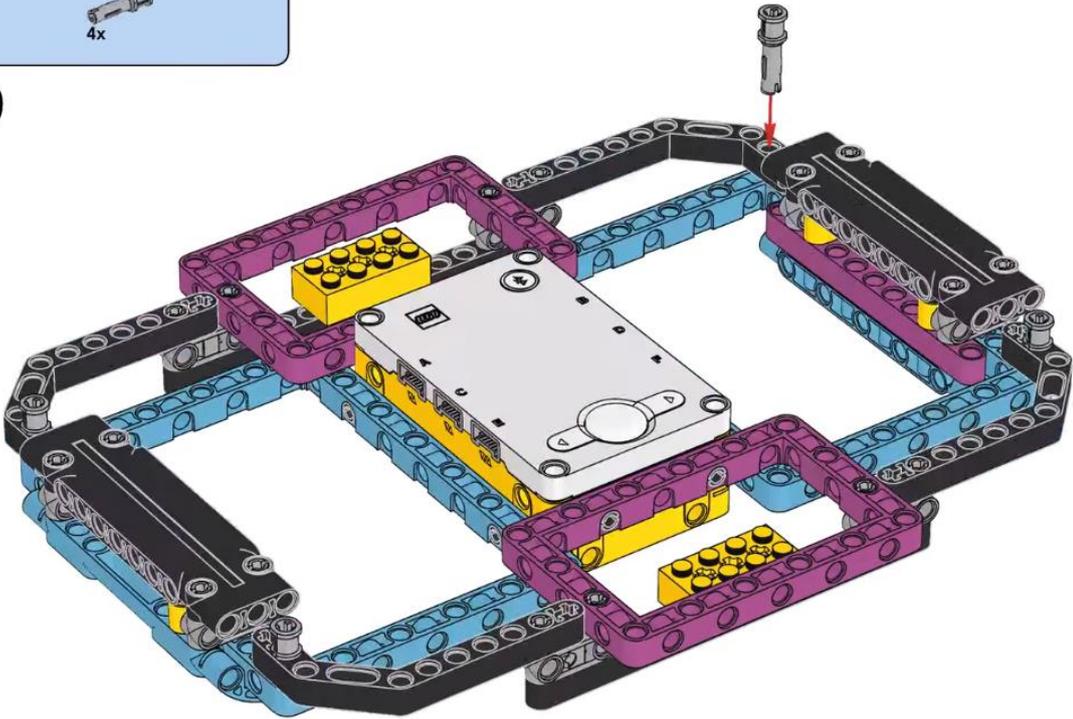


18

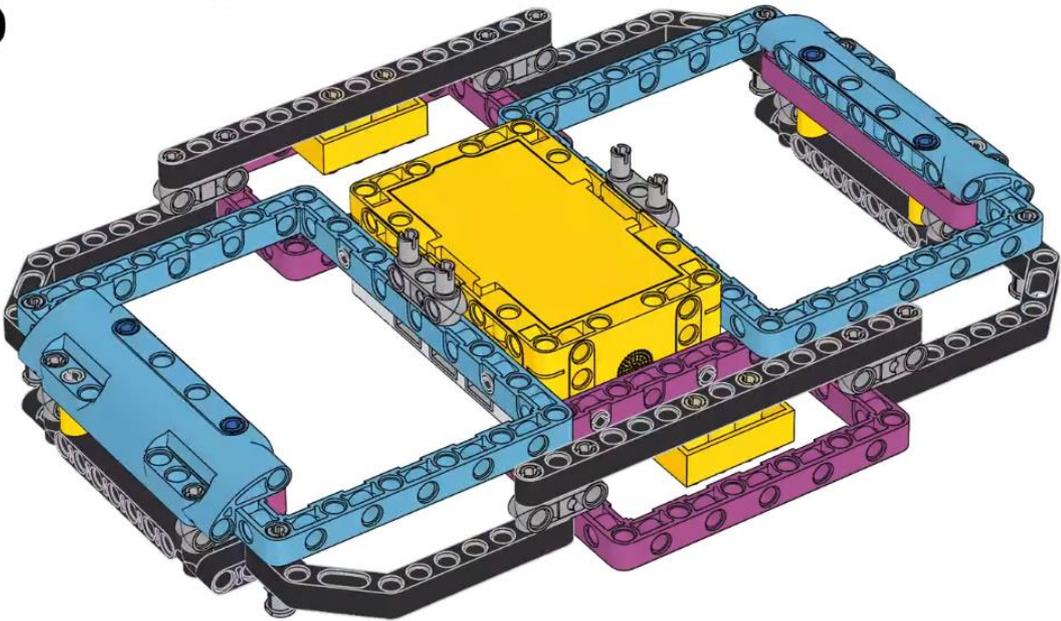




19

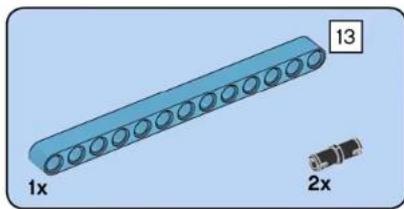
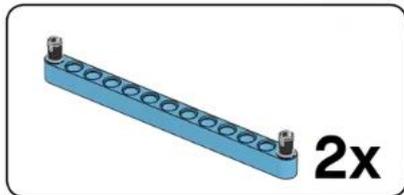
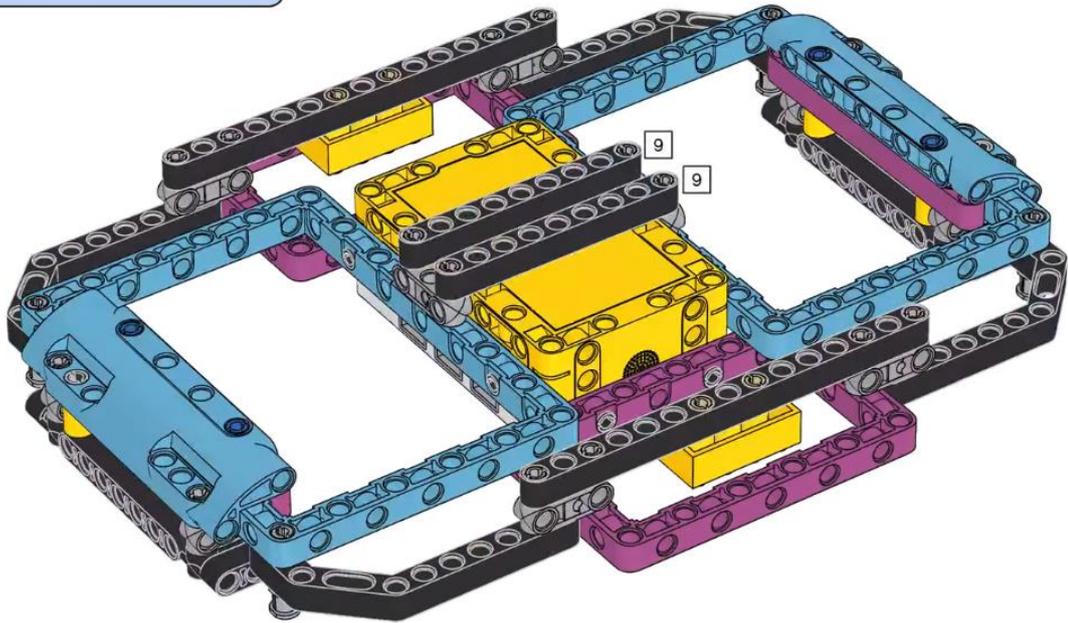


20

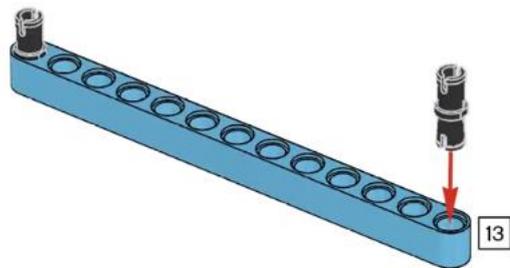




21

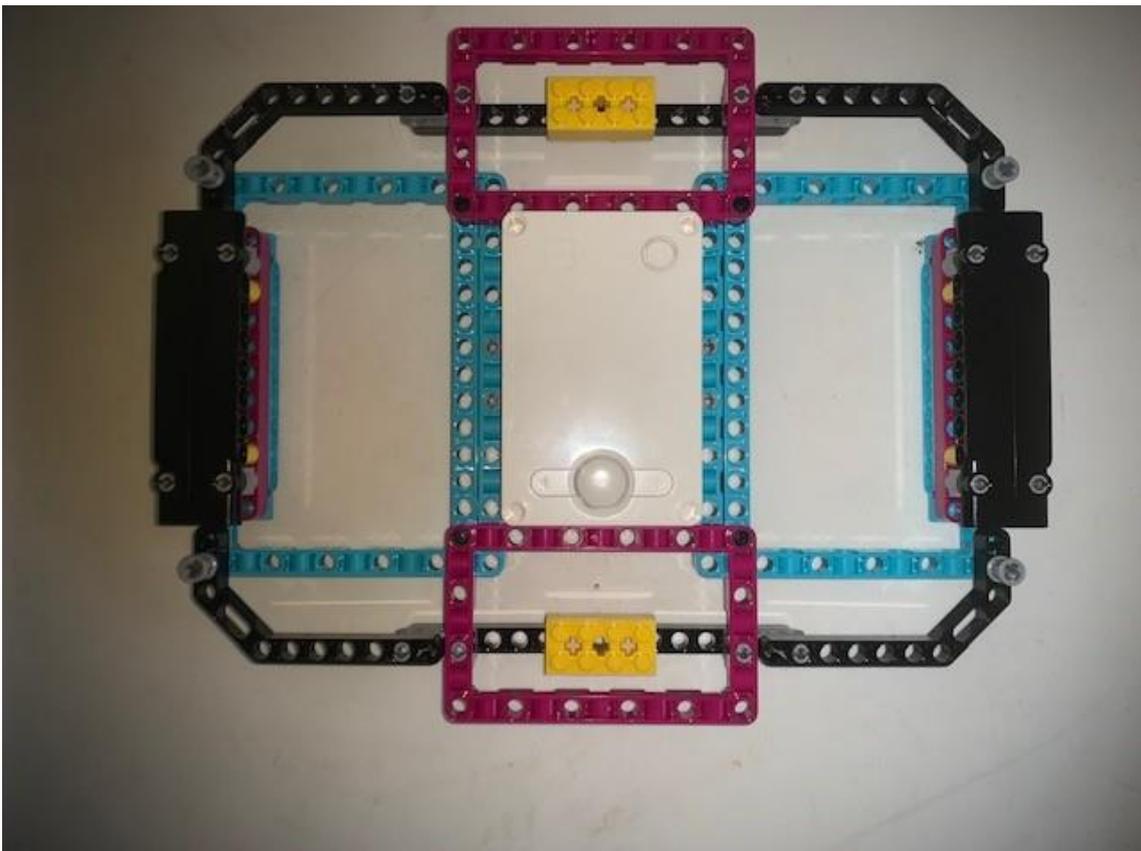
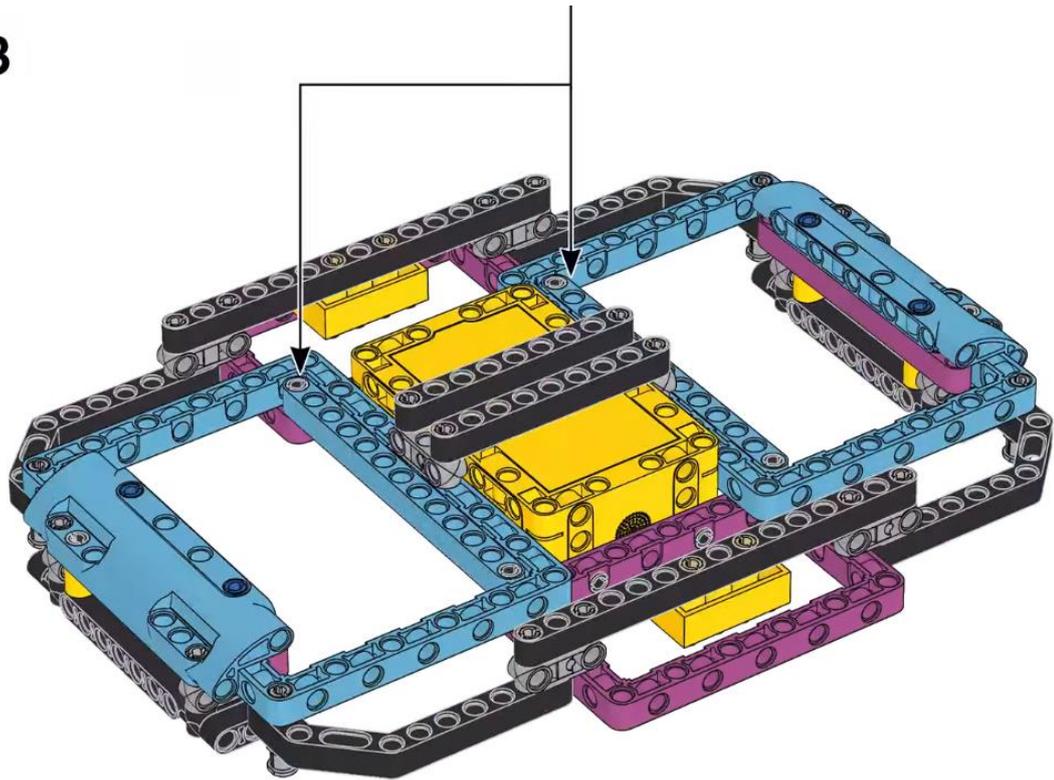


22



2x

23



Codificación

Para este capítulo vamos a cargar otro grupo de bloques.



Cuando se inicia el programa.

Establece la orientación del sensor como parte superior (pero tiene más opciones)

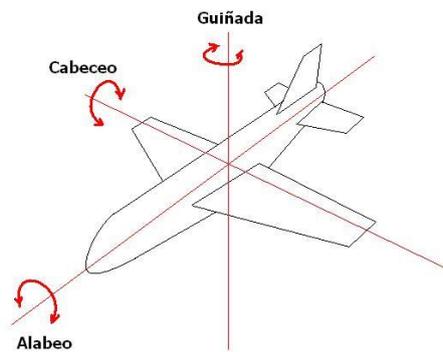
Delantera, trasera, superior, inferior, derecha e izquierda.

Escribe el número 3 durante un segundo.

Escribe el número 2 durante un segundo.

Escribe el número 1 durante un segundo.

Esperar hasta que el ángulo de cabeceo sea igual -90



Cuando el avión asciende o desciende modifica el ángulo de cabeceo.

Escribe la palabra Tramo! Durante 2 segundo.

Ocultar pantalla.

Para que este bloque establezca una nueva orientación para el Sensor de movimiento, el Hub debe de estar inmóvil durante 2-3 segundos.

Cuando el botón izquierdo se presiona
Mostrar gráfico lineal a pantalla completa.

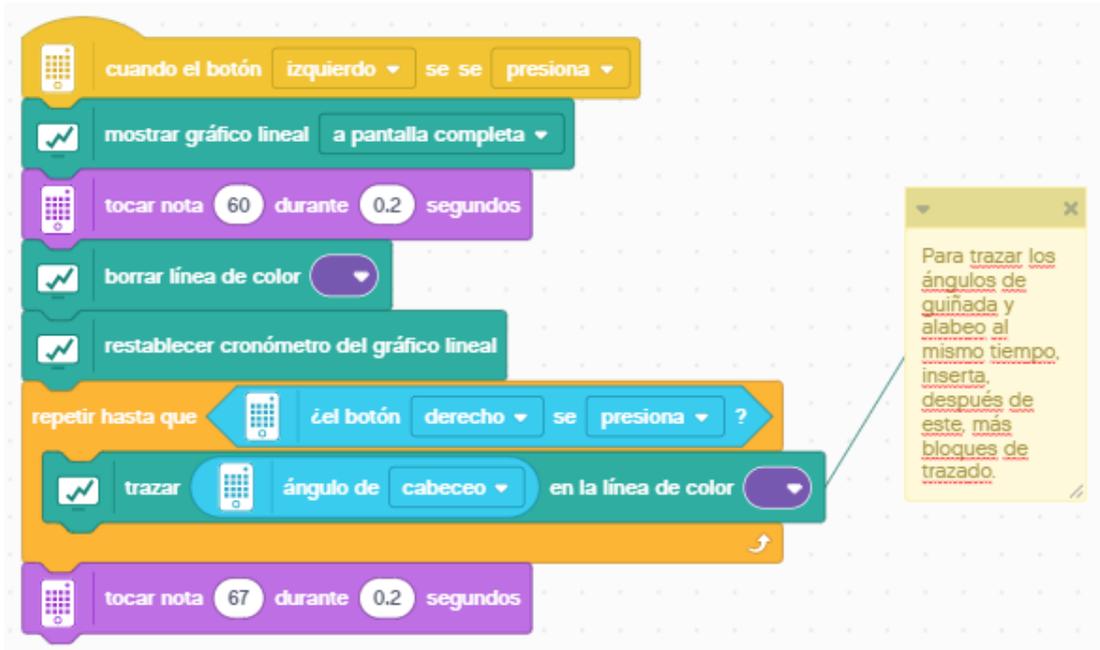
Toca nota 60 durante 0.2 segundos.

Borrar línea de color violeta.

Restablecer cronómetro del gráfico lineal

Bucle hasta se presiona el botón derecho

Traza ángulo de cabeceo con la línea violeta.
Fuera del bucle.
Toca nota 67 durante 0.2 segundos.

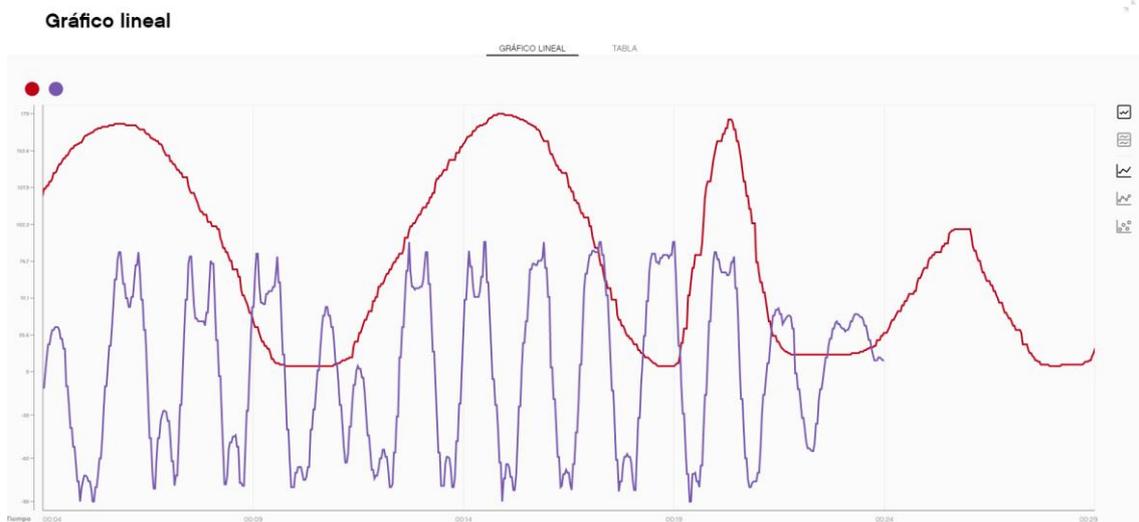


Vamos a ejecutar

Por pantalla observarás el siguiente mensaje: “Deje el Hub sobre la mesa”

Después una cuenta atrás, 3, 2, 1.

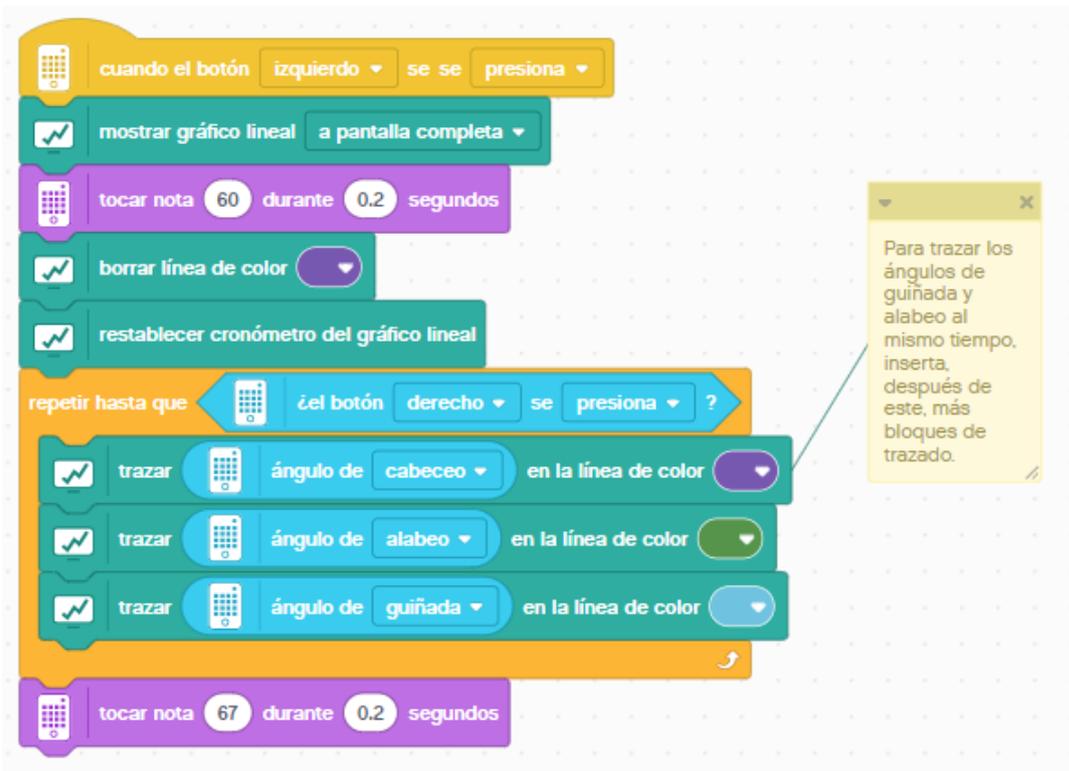
Pulsarás el botón izquierdo del Hub y a moverte.



Si queremos más información en el bucle podemos agregar estos bloques.

Si consultas la imagen del avión observarás a que movimientos nos estamos refiriendo.





Vamos a ejecutar

Por pantalla observarás el siguiente mensaje: "Deje el Hub sobre la mesa"

Después una cuenta atrás, 3, 2, 1.

Pulsarás el botón izquierdo del Hub y a moverte.

