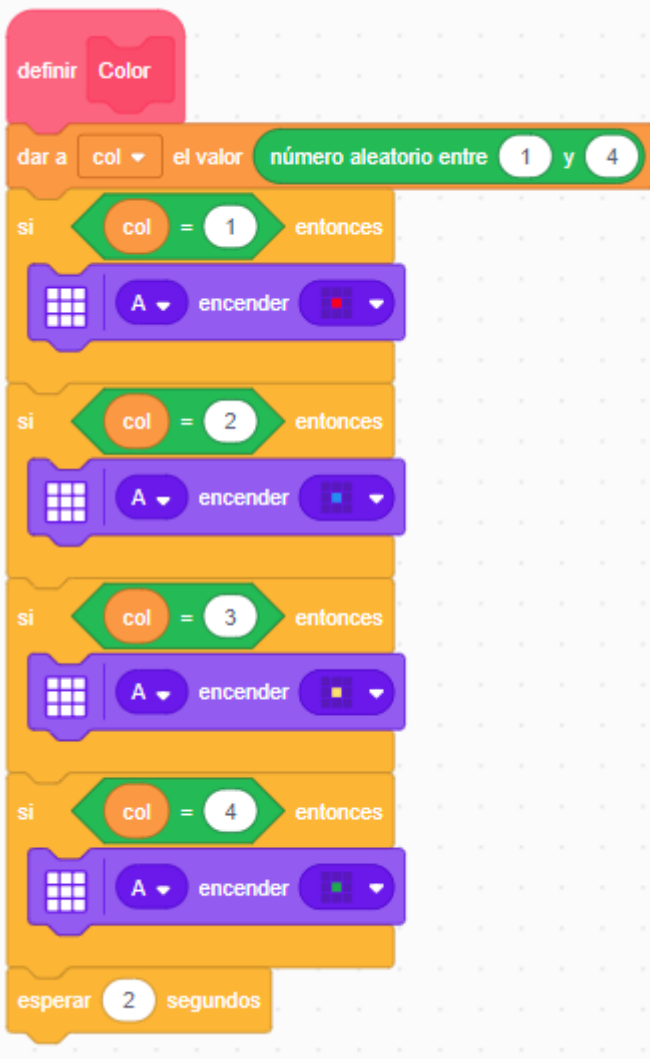


## El juego de los colores



llamada col que asumirá un valor aleatorio entre 1 y 4.

En este juego gana el jugador que se queda sin fichas de colores.

Juegan María y Sofie.

Movemos la palanca en dirección a Sofie, el sensor de luz mostrará el pixel central de un color aleatorio entre, rojo, azul, amarillo o verde, según el color que muestre si lo tienes lo tendrás que retirar de la mesa.

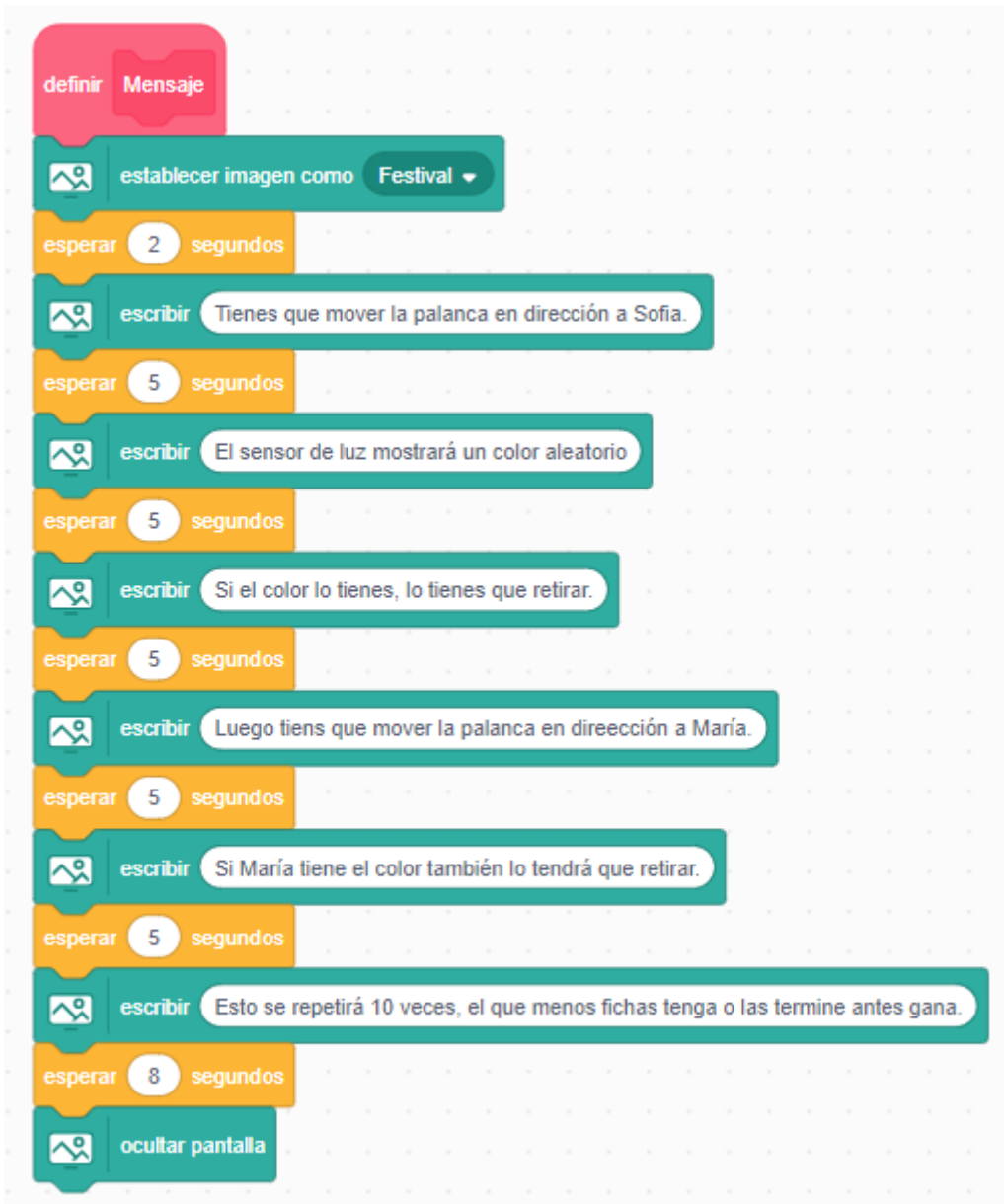
A continuación moveremos la palanca en dirección a María, el sensor de luz mostrará un color y lo mismo, si lo tiene lo tendrá que retirar.

Esto se repetirá 10 veces, y si antes María o Sofie se han quedado sin fichas o al terminar el que menos fichas tenga es el ganador.

El código:

Vamos a trabajar con bloques, el bloque es una parte del programa que lo podremos llamar las veces que sea necesario, en este caso en este bloque hemos declarado una variable

Según el valor adquirido en el sensor de luz mostrará un determinado color.

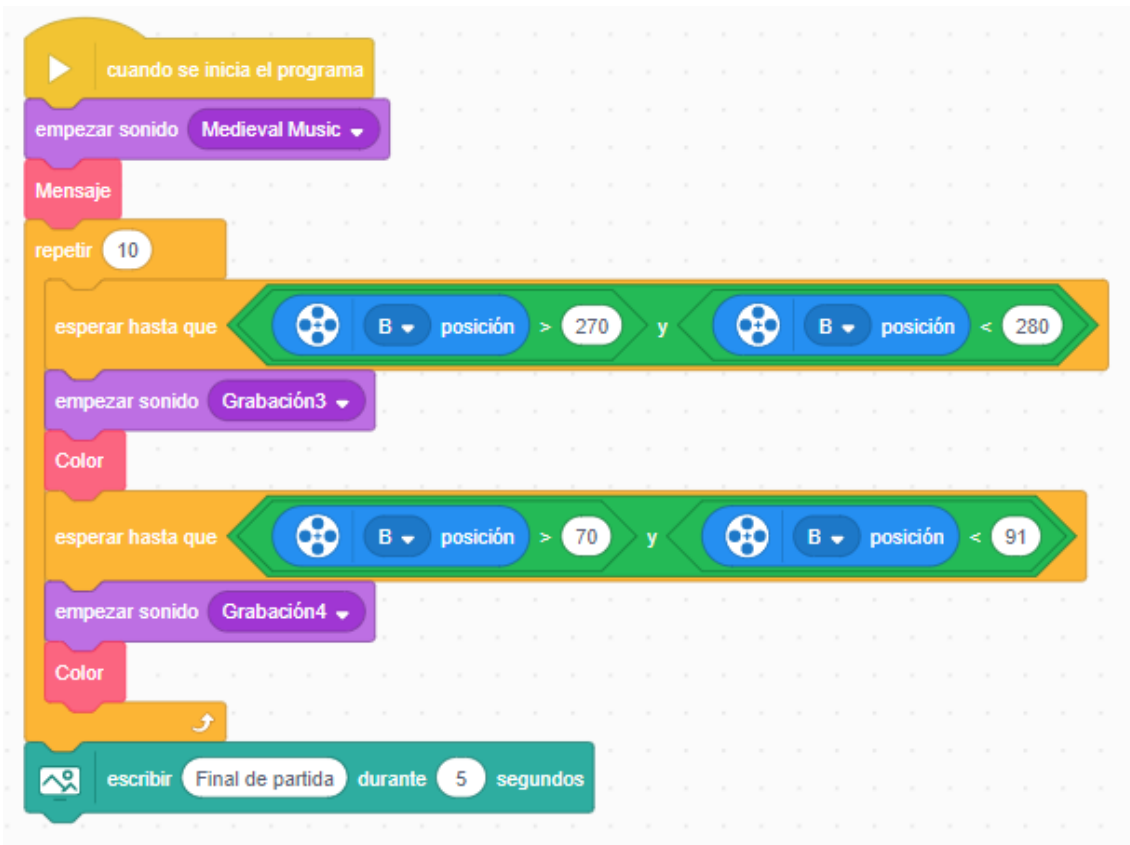


Ahora hemos creado un segundo bloque que muestra en pantalla el funcionamiento del juego.

Hemos importado la extensión pantalla.



Programa principal



Empieza con una música.

Llama al bloque Mensaje.

Añadimos un bucle que se repite 10 veces.

Espera hasta que la posición del motor se encuentre entre 270 y 280

Empieza un sonido personalizado diciendo "Juega Sofie"

Llama al bloque Color para mostrar un color aleatorio en el sensor de luz.

Espera hasta que la posición del motor se encuentre entre 71 y 90.

Empieza un sonido personalizado diciendo "Juega María".

Llama de nuevo el bloque Color para mostrar un color aleatorio en el sensor de luz.

Finalizado el bucle muestra en pantalla un mensaje "Final de partida".

