

Appinventor: mover pong con el móvil

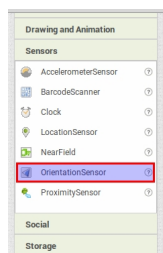
Escrito por Jorge

Miércoles, 13 de Mayo de 2015 10:32 - Actualizado Miércoles, 13 de Mayo de 2015 11:12

En la web existen muchos tutoriales para realizar un pong con AppInventor. [Aquí tenéis uno de ellos](#). En este juego una pelota va rebotando en los bordes de la pantalla pero no tiene que tocar la parte de abajo. Para ello tienes que mover una barra en la parte inferior que evita que llegue al final.

En la mayor parte de tutoriales la barra se mueve con el dedo. Aquí os presento la modificación que hay que hacer para que se mueva usando el sensor de orientación del móvil.

Lo primero es añadir a nuestro proyecto un sensor de orientación:



Después, en el apartado de programación (blocks) añadimos un objeto de ese sensor de orientación llamado *when OrientationSensor1.OrientationChanged do*.

Ese objeto llamará a la barra para que se mueva. En mi caso es *call ImageSprite1.MoveTo*.

Las dos variables de ese objeto son x e y. La y debe ser una constante, que será la posición que tiene la barra en la pantalla. La x la vamos a calcular con un cambio de variable. El sensor de orientación nos da un valor entre -90 y 90. En este caso usamos el valor **roll** del sensor de orientación, que nos da el ángulo cuando volteamos el móvil a la izquierda y la derecha. La barra debe moverse a lo largo del canvas de anchura conocida (desde 0 a canvas.width). Nos quedaría este bloque que controla el movimiento de la barra.

Appinventor: mover pong con el móvil

Escrito por Jorge

Miércoles, 13 de Mayo de 2015 10:32 - Actualizado Miércoles, 13 de Mayo de 2015 11:12



NOTA: Al mover el pápido que se va a mover, en las cajas por 100, se usa para unete más pequeño