

PRÁCTICA INSTALACIÓN DOMÓTICA: La casa inteligente del gato Scratch



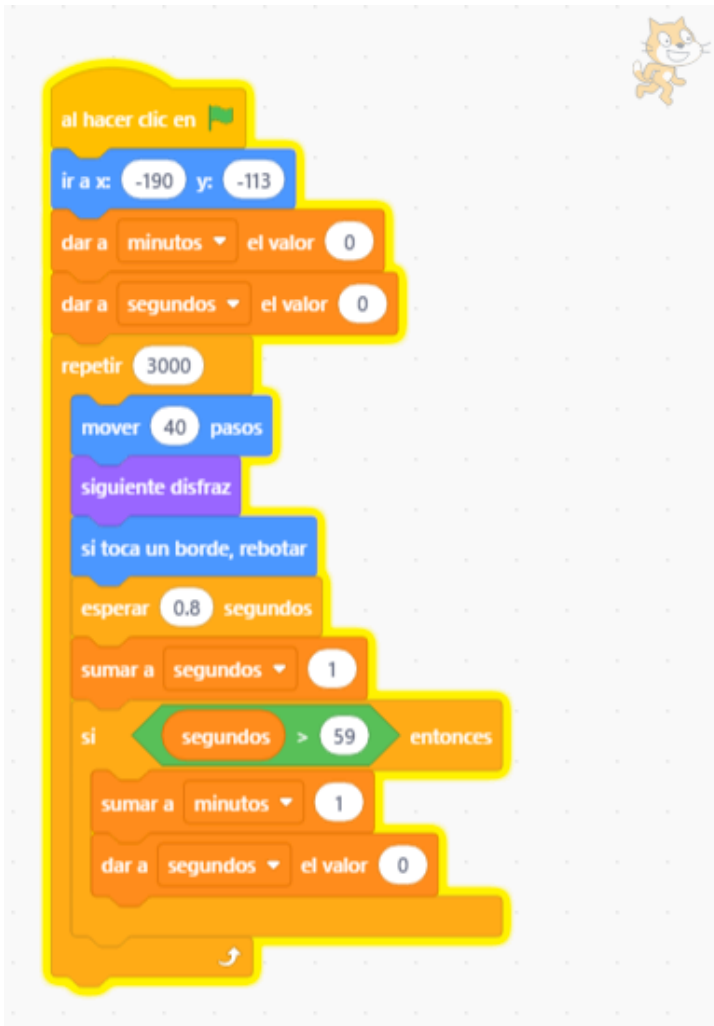
Abre un nuevo proyecto de Scratch y renómbralo; la llamaremos "DOMÓTICA LUZ"

Colocaremos un punto de luz, en una habitación y además vamos a crear con variables un temporizador en el que se contabilicen tanto los minutos como los segundos.

Cuando la acabes **compártela por enlace por TEAMS**

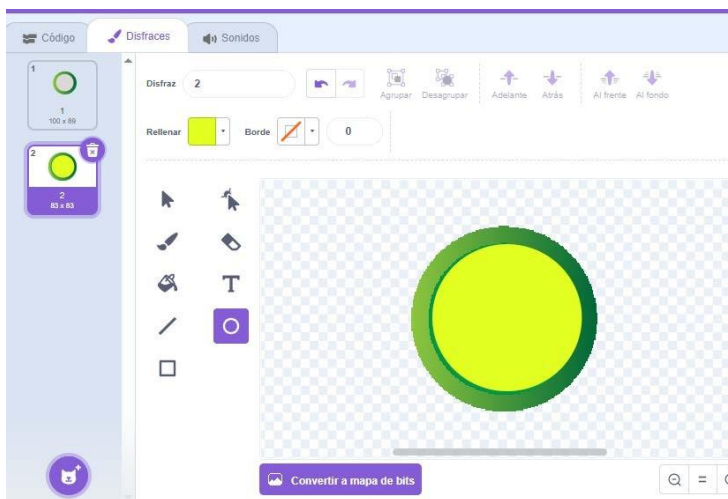
Creemos un ESCENARIO desde la biblioteca SCRATCH. Elige una estancia interior (biblioteca, habitación...)

Como PERSONAJE: Elegimos al gato. Haremos que este empiece en un punto de la izquierda de la estancia y se desplace a la derecha. Cuando toque el extremo izquierdo vuelva a desplazarse hasta su punto inicial. Debe reproducirse continuamente.



ELEMENTO :LUCES

Debemos recrear un personaje que simule una lámpara con aspecto de encendido y de apagado (dos disfraces a los que los identificarás cambiando el nombre). Por ello, tendrás que editarla con sus disfraces. Una vez terminada la tendrás que colocar en la parte superior de la estancia.



Simularemos que en un determinado espacio de la habitación, un sensor detecta el movimiento del personaje y la lámpara se ilumina. Fuera de ese ámbito permanecerá apagada. El código quedará definido de la siguiente manera:

