

# Flappy bird

Un ejemplo de interactuar con objetos es hacer que estos se muevan utilizando los sensores de mBot

Vamos a jugar al Flappy Bird, pero para que suba el pájaro que sea cuando el sensor de ultrasonidos detecte nuestra mano

## Primer paso, descargar el programa Flappy Bird

No vamos a realizar el videojuego desde cero, aprovecharemos el código que hay en Internet.

Vamos al proyecto <https://planet.mblock.cc/project/1328490> y en Sourcecode nos descargamos en nuestro ordenador el código (se abrirá mBlock online, y damos a descargar el código en nuestro ordenador)

[flappybird1.jpg](#)

[flappybird2.jpg](#)

(este paso te lo puedes saltar si quieres trabajar directamente en Internet)

## Segundo paso abrir el código en tu programa mBlock

Abrimos este código en nuestro mBlock (este paso te lo puedes saltar si quieres trabajar directamente en Internet)

[flappybird3.jpg](#)

## Tercer paso, que mBot envíe un mensaje que se ha puesto la mano

Añadimos el dispositivo mBot, conectamos y ponemos este código

[flappybird4.jpg](#)

También podríamos haber usado UNA VARIABLE GLOBAL MANO de tal manera que por ejemplo cambie a 1 si se pone la mano y sea 0 si no se pone la mano

## Cuarto paso que Flappybird suba al poner la mano

Vamos al código del objeto BirdySprite y vemos que sube si O se pulsa clic O se pulsa espacio O se pulsa flecha arriba, copiamos ese código y que suba si recibe el mensaje MANO

flappybird5.jpg

Si usamos variables globales se pondría dentro de la instrucción O la condición MANO=1

## Resultado

<https://www.youtube.com/embed/X1L0zw0jSto>

Valeee... ya sé que soy muy malo

---

Revision #1

Created 2023-09-21 11:38:53 CEST by Javier Quintana

Updated 2024-03-22 20:45:26 CET by Javier Quintana