Flappy bird

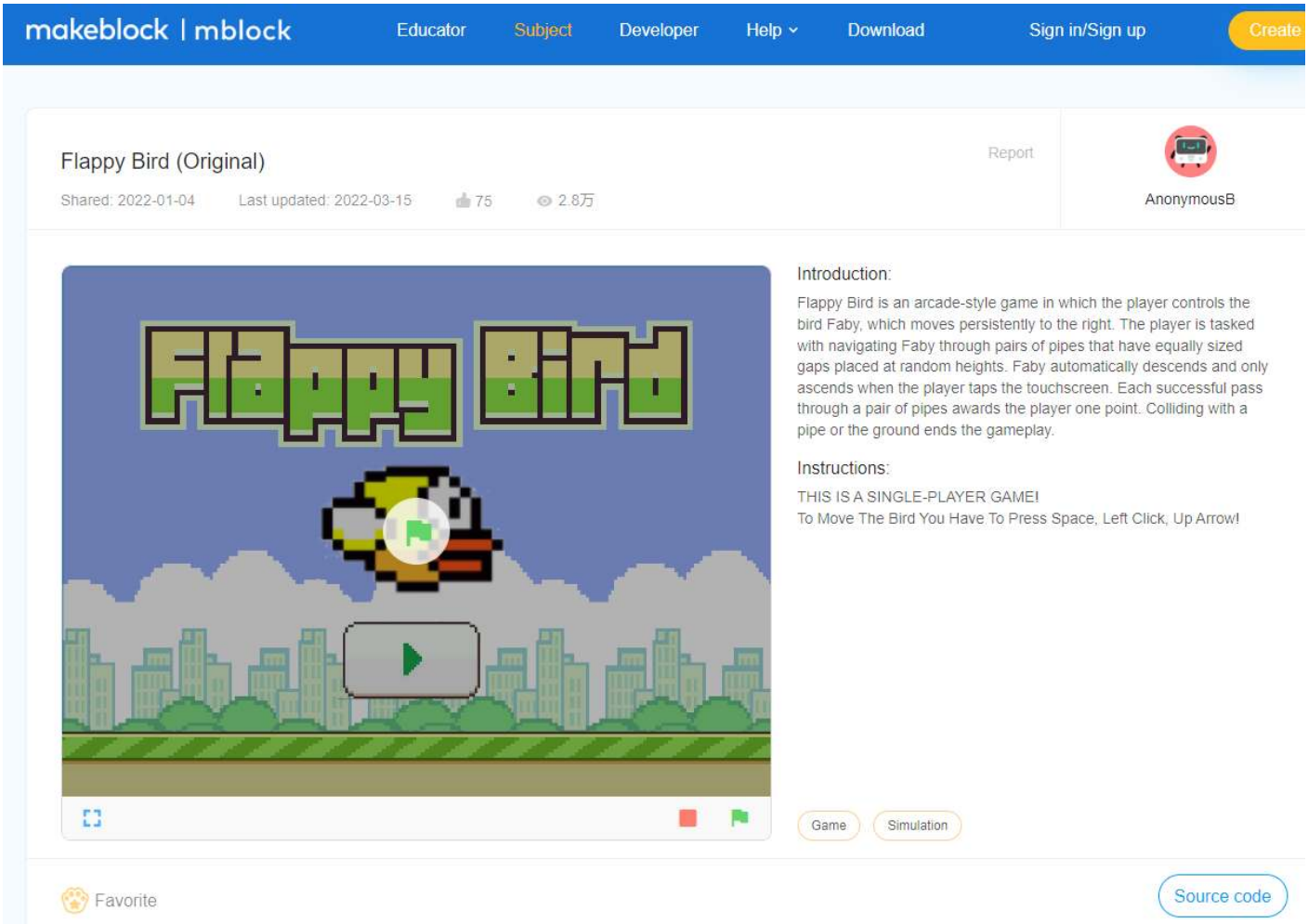
Un ejemplo de interactuar con objetos es hacer que estos se muevan utilizando los sensores de mBot

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

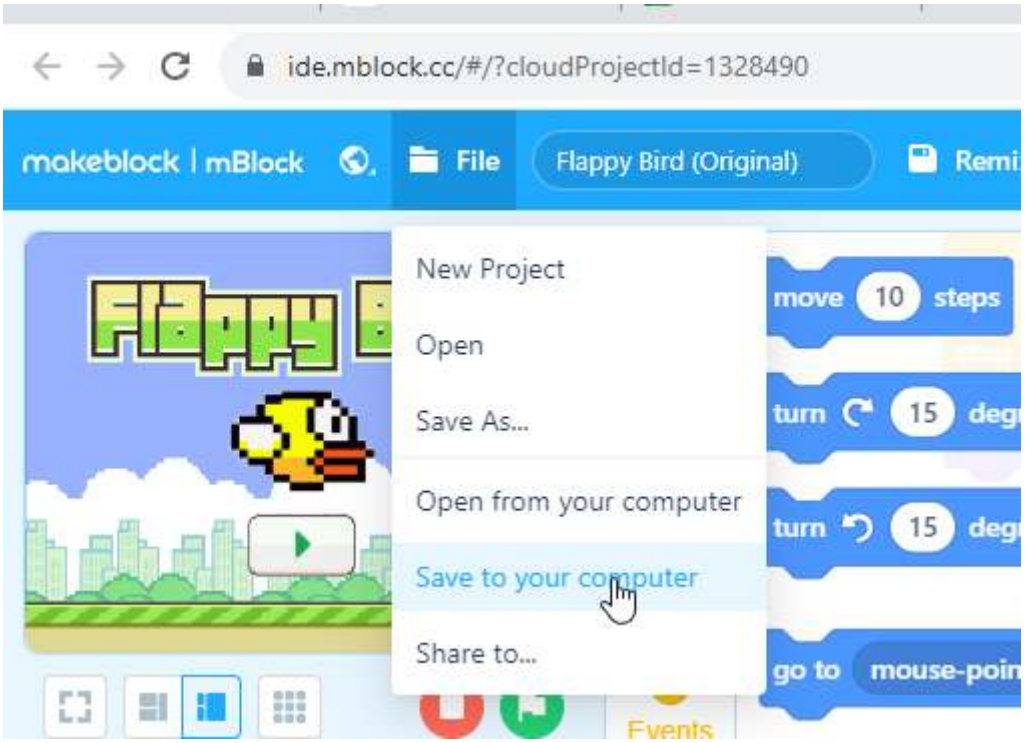
Primer paso, descargar el programa Flappy Bird

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)



Copyright 2026



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

Segundo paso abrir el código en tu programa mBlock

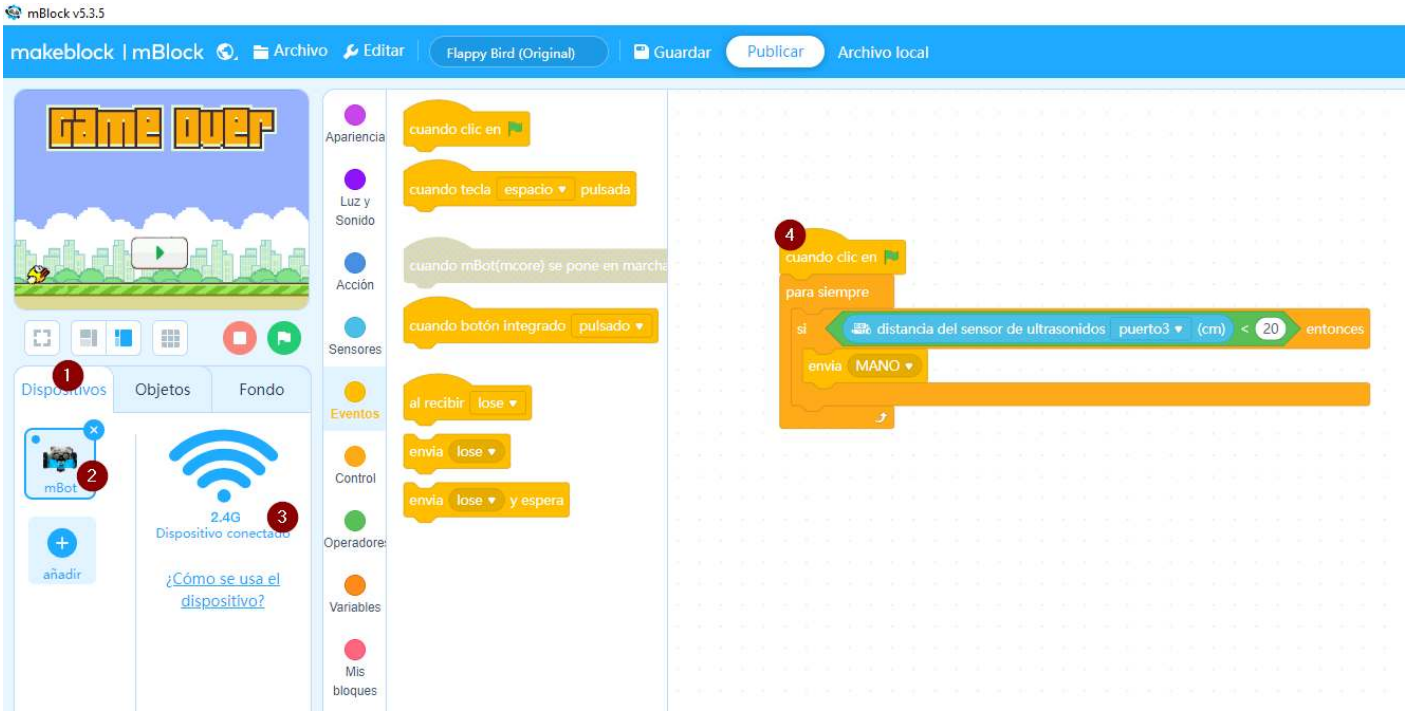
Abrimos este código en nuestro mBlock (este paso te lo puedes saltar si quieres trabajar diréctamente en Internet)



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

Añadimos el dispositivo mBot, conectamos y ponemos este código

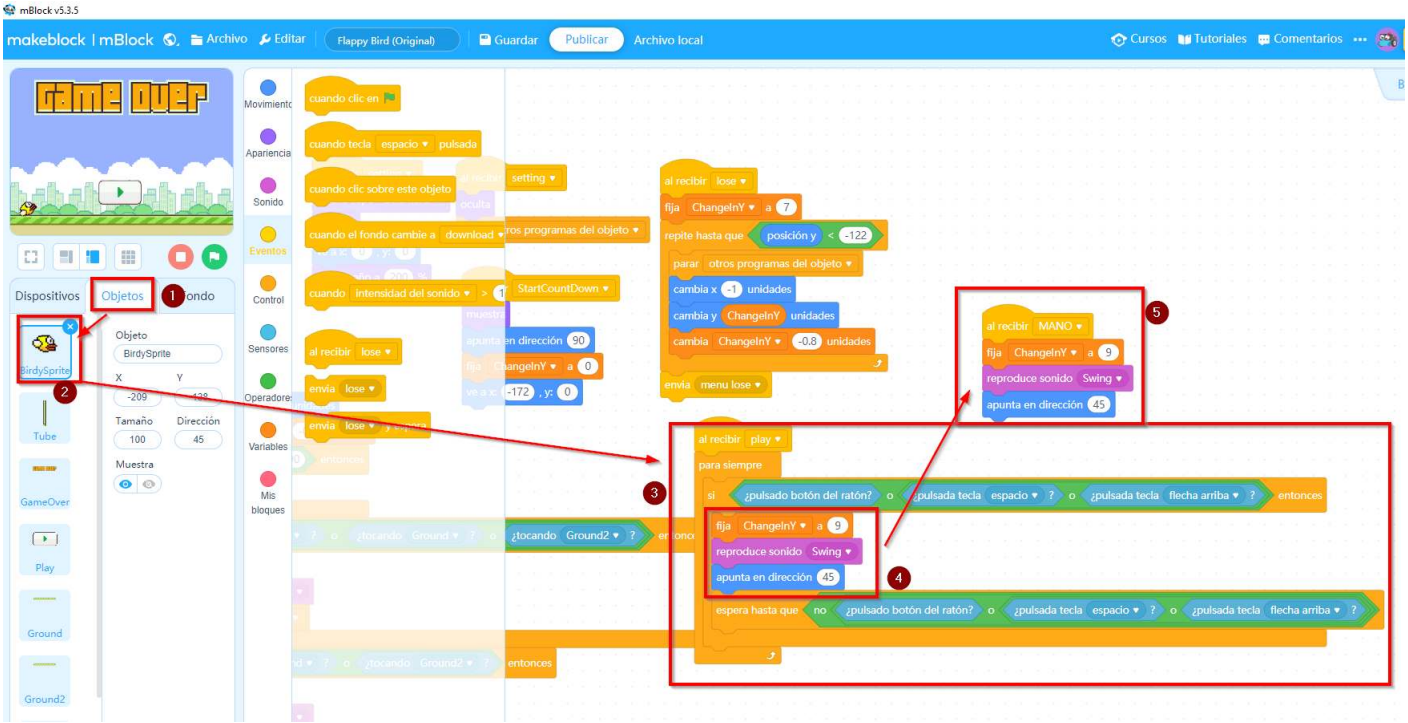
Copyright 2026



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



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

Copyright 2026