



Girls Who Code en casa

Juego del Meteor Catcher: Parte 2

Guía de referencia

Juego del Meteor Catcher: Parte 2 - Guía de referencia



En este documento encontrarás todas las respuestas a algunas de las preguntas de la actividad. Sigue la actividad y cuando veas este ícono, detente y revisa tus conocimientos aquí.

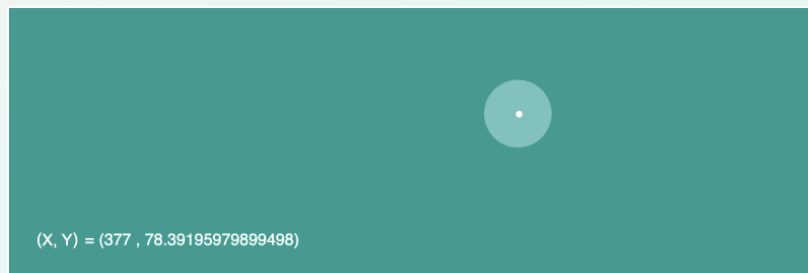
Paso 1: Crear un círculo

Hay muchas maneras diferentes de escribir esto. Estas son dos versiones:

- Comienza en el lado izquierdo. Cuenta 4 espacios a la derecha, luego 2 espacios hacia abajo desde la parte superior. Ese es el centro del círculo. Dibuja un círculo alrededor del centro que tenga un radio de 1.
- Haz un círculo en el centro en (4, 2). El círculo tiene un diámetro de 2.

Paso 2: Practicar el uso del sistema de coordenadas

Explora este [bordado](#) y usa tu ratón para intentar calcular el centro, el ancho y la altura del círculo.



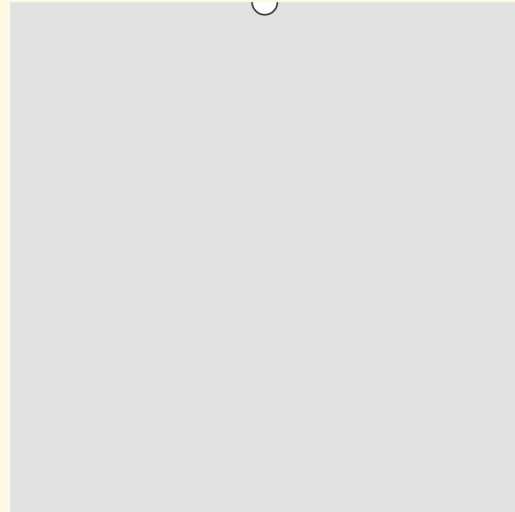
- Centro: (376, 78)
- Ancho: 50
- Altura: 50

Paso 4: Dibujar el meteorito

JAVASCRIPT

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}  
  
function draw() {  
  background(225);  
  
  // Dibujar el meteorito  
  ellipse(200, 0, 20, 20);  
}
```

RESULTADO

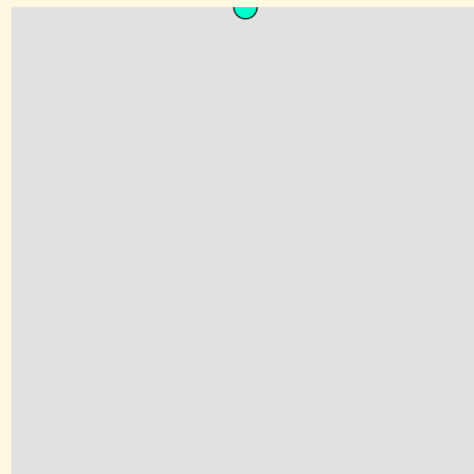


Paso 5: Colorear el meteorito

JAVASCRIPT

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}  
function draw() {  
  background(225);  
  
  // Dibujar el meteorito  
  fill(0, 254, 202);  
  ellipse(200, 0, 20, 20);  
}
```

RESULTADO

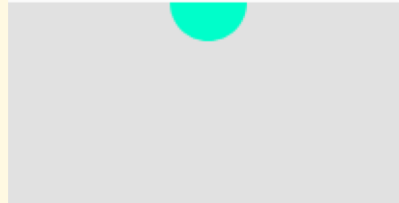


Paso 6: Cambiar el esquema

JAVASCRIPT

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}  
  
function draw() {  
  background(225);  
  noStroke();  
  
  // Dibujar el meteorito  
  fill(0, 254, 202);  
  ellipse(200, 0, 20, 20);  
}
```

RESULTADO

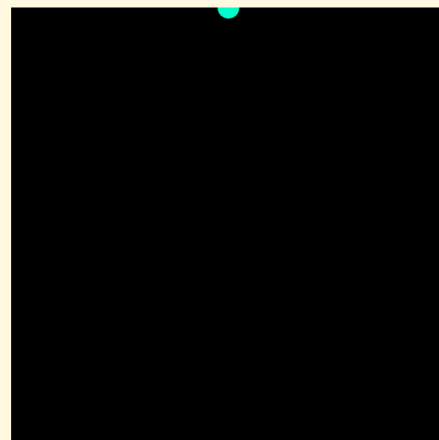


Paso 5: Agregar el color de fondo

JAVASCRIPT

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}  
  
function draw() {  
  background(0, 0, 0);  
  noStroke();  
  
  // Dibujar el meteorito  
  fill(0, 254, 202);  
  ellipse(200, 0, 20, 20);  
}
```

RESULTADO



Paso 9: Verificar la comprensión

Describir la ubicación, el tamaño y el color de la forma en el código a continuación:

```
function setup() {  
  createCanvas(100, 100);  
}  
  
function draw() {  
  fill(0, 0, 255);  
  ellipse(50, 50, 5, 5);  
}
```

Un círculo rojo con un ancho y una altura de 5 en el centro del lienzo. Sabemos que está en el centro porque las posiciones x e y son la mitad del ancho y la altura del lienzo.