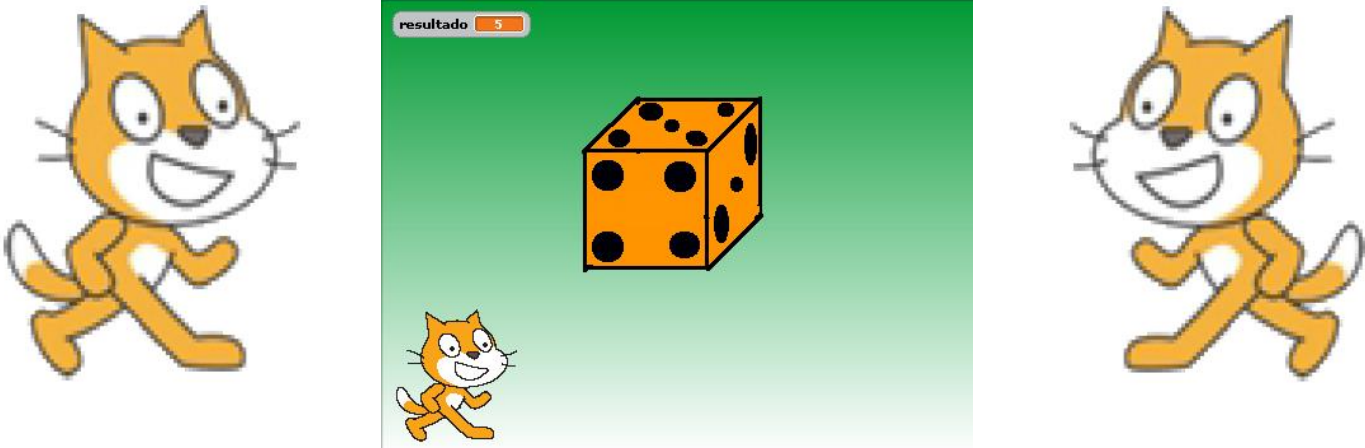


## Guía para realizar el juego de dados



Estamos hablando de un juego que consiste en lanzar un dado. El mismo puede servir como punto de partida para otras actividades

### Inicio

Lo primero que vamos a hacer es dibujar el dado. Para ello vamos a ir un nuevo objeto y vamos a comenzar por dibujar dos cuadrados (fig 1). Luego vamos a unir los vértices (fig 2) y por último vamos a borrar las aristas que no precisemos (fig.3) . Luego pintamos en la cara superior UN punto y completamos las otras caras (fig.4)

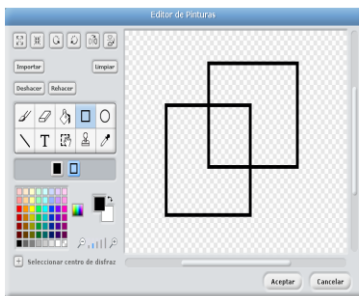


Fig 1

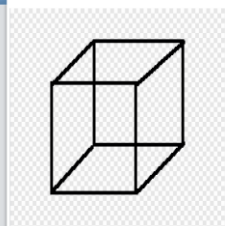


Fig 2

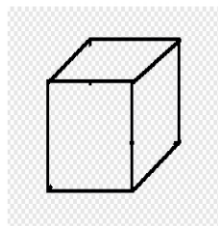


Fig 3

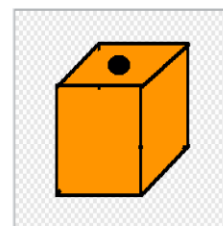


Fig 4

Luego copiamos el primer disfraz seis veces, a modo de que el disfraz 2 tenga dos puntos en la cara superior, el disfraz 3, tres puntos y así sucesivamente.

Bueno, ahora que ya tenemos el dado armado lo que vamos a hacer es comenzar a programarlo ...pero antes vamos a trabajar con nuestro presentador ...



## Programación del Gato



La idea es que el gatito presenta el evento .. y luego se crea una variable resultado (ir a Variable ---nueva variable) llamada resultado. El valor va a ser un número entre 1 y 6. Luego le vamos a mandar un mensaje al dado que se mueva

Luego vamos a esperar y al final vamos a decir el resultado que salió.

## Programación del dado



En el caso del dado, vamos a hacer que se mueva cuando recibe el mensaje de mover dado.

En ese caso le vamos a dar una posición en la pantalla, lo vamos a colocar en posición horizontal y vamos a hacer que por defecto comience con el disfraz 1.

Luego vamos a repetir una cantidad determinada de veces (el 11 sale porque quiero que el dado de dos vueltas enteras antes de mostrar el resultado, si quisiera una vuelta sola sería 5, y sino solo resultado).

Los bloques de mover y girar le dan un efecto de movimiento y los valores son a gusto. Lo que si tiene que estar es el cambio de disfraz.

Por último nos aseguramos de que el dado siempre este horizontal.