



# Ficha de actividades MISIÓN APOLO 11

#girlsgonna\_





## FICHA DE ACTIVIDADES

Hemos visto que Margaret Hamilton es una de las figuras más relevantes de la historia de la NASA. Ahora es el momento de trabajar nuestro ingenio.

# 1. Amplía la programación

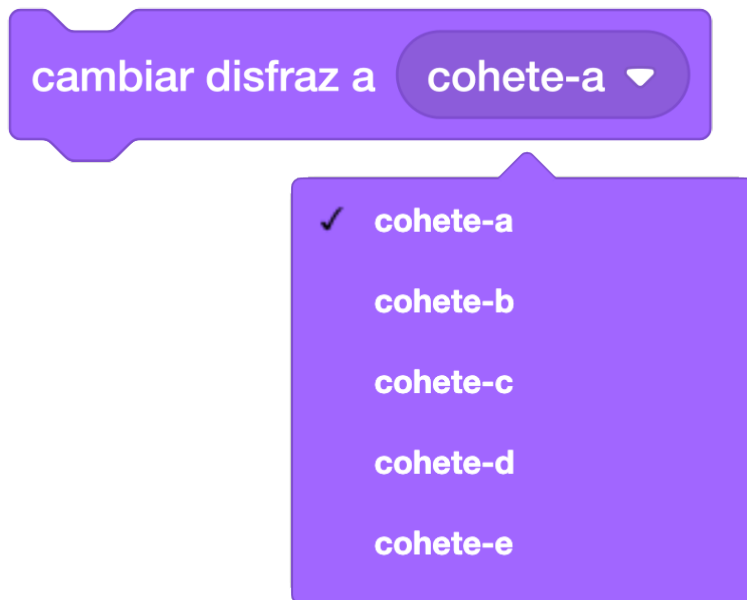
Aquí tienes una serie de retos de programación que requieren que agiles el ingenio y la creatividad. Una vez los hayas superado tu videojuego será mucho más interesante.

## Reto 1. Mejora tu cohete

¿Sabías que los primeros cohetes espaciales se lanzaron en los años 50 del siglo pasado? Desde entonces han evolucionado mucho. Es momento de que el diseño de tu programa también lo haga.

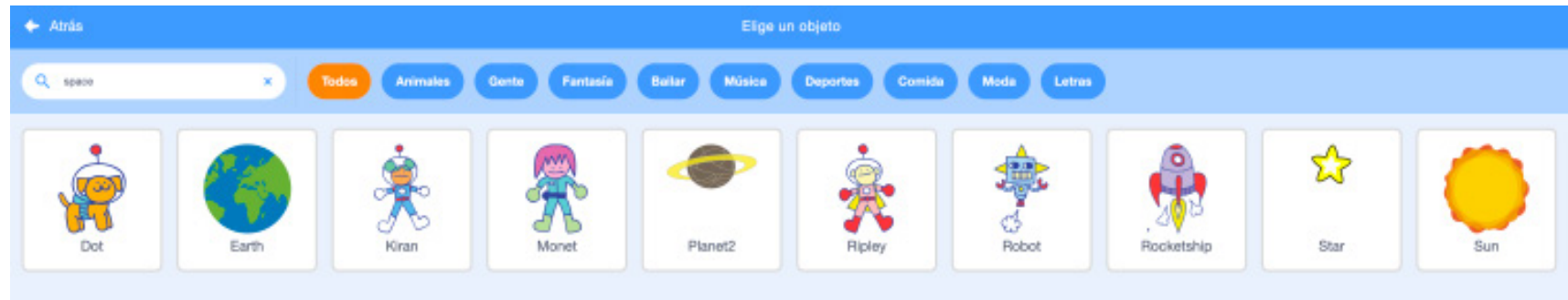
En la pestaña Disfraces, añade más detalles a tu diseño como propulsores, ventanillas, antenas de navegación, etc.

Utiliza los bloques cambiar disfraz junto a los que ya tienes programados y consigue cambiar el aspecto del cohete cuando uses distintas teclas de movimiento.



## Reto 2. Amigos en el espacio

Añade más elementos a tu videojuego y consigue que se desplacen por el espacio libremente.



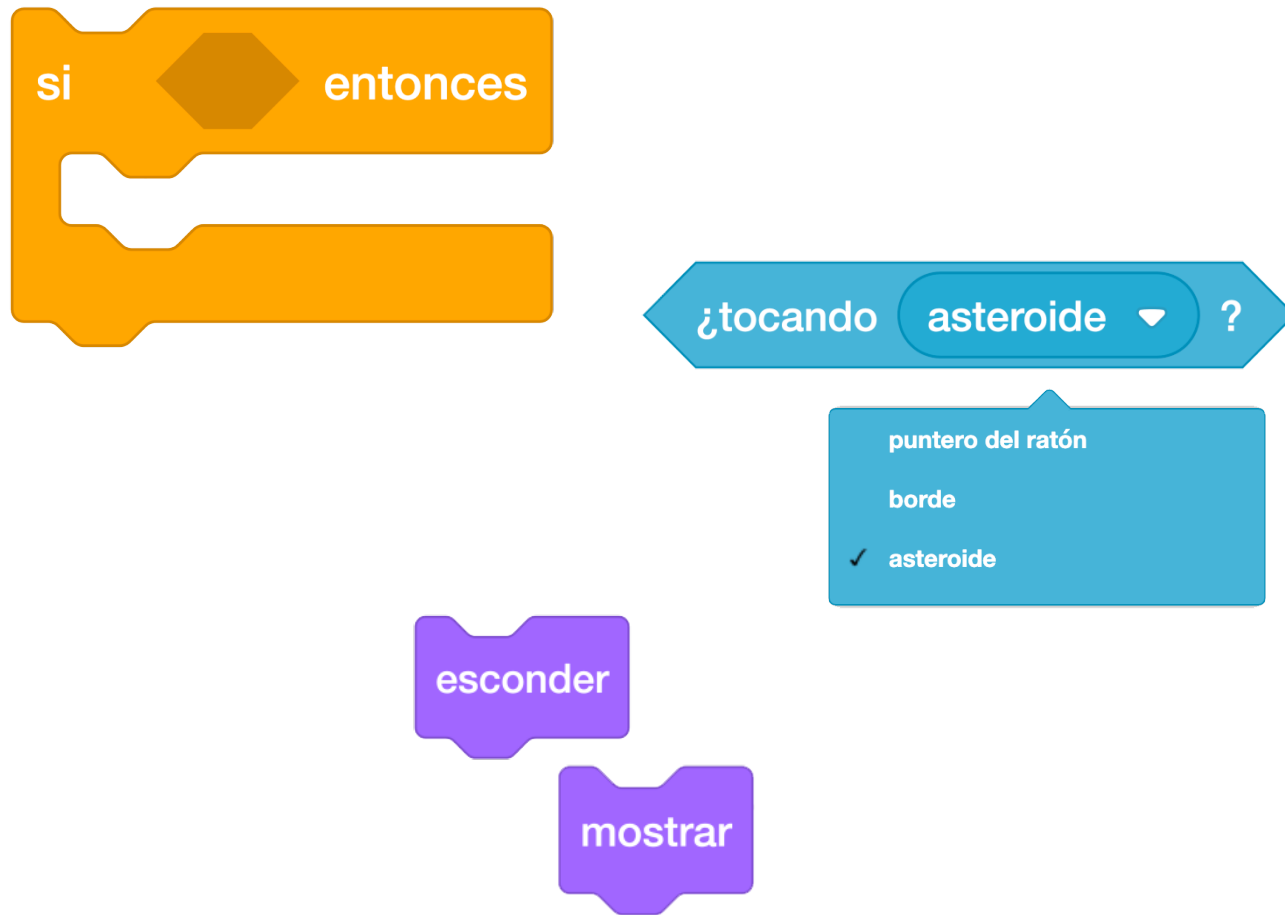
### Reto. 3. Cuidado, ¡asteroides!

Haz que el viaje por el espacio no sea demasiado plácido añadiendo amenazantes asteroides. Los nuevos objetos necesitarán llevar programado su movimiento.

Para complicar un poco el reto, te proponemos que añadas la programación necesaria para que si el satélite toca la nave finalice el viaje de la tripulación. Para que lo consigas te dejamos las siguientes pistas:

- El bloque *si\_entonces* sirve para que un objeto realice una acción solo si se cumple una condición. En el hueco del bloque se programará la condición que debe comprobarse utilizando los bloques de la categoría *Sensores*. Dentro del condicional se programa la acción que va a realizar el objeto en caso de que se cumpla la condición.
- Con los bloques *mostrar* y *esconder*, harás que el objeto aparezca o desaparezca. Recuerda que hay que utilizar el bloque *mostrar* al iniciar el programa para recuperarlo cuando lo hayas hecho desaparecer.

¿Eres capaz de completar tu misión esquivando los asteroides que aparecen por el camino?



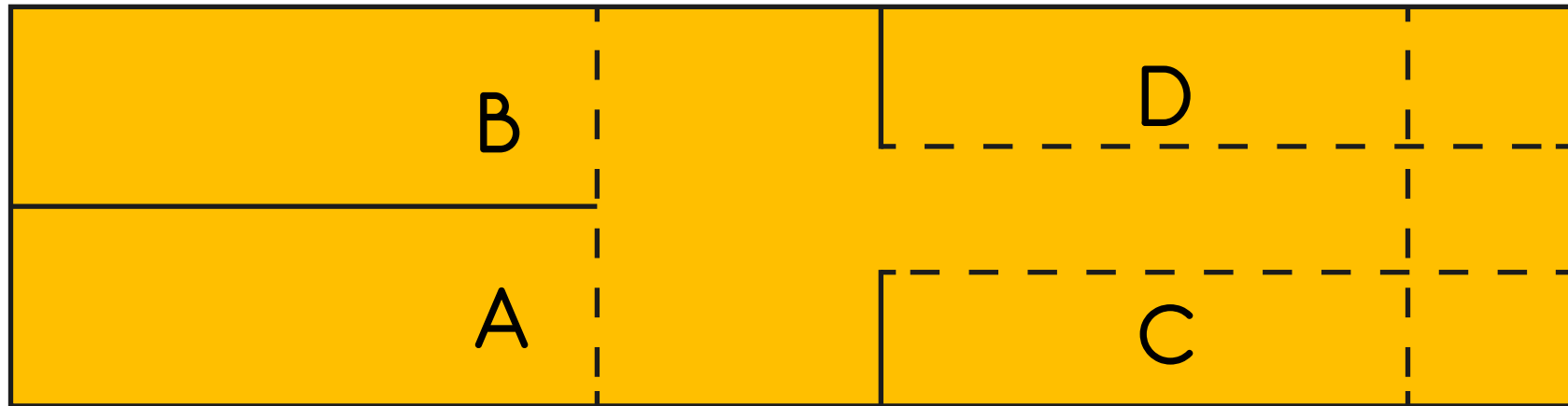
#### Reto 4. Sonidos

La misión está repleta de obstáculos y el viaje ha sido bastante movido. Incorpora distintos efectos de sonido al programa para crear una escena de película.

Para hacerlo, será necesario que explores el menú *Sonidos* e incorpores distintos bloques existentes al programa. ¿Eres capaz de descubrir cuál se adapta mejor a tu misión?

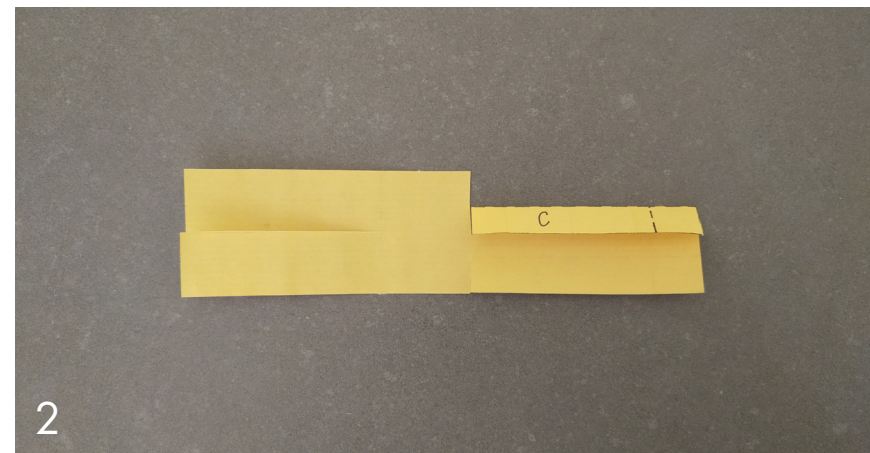
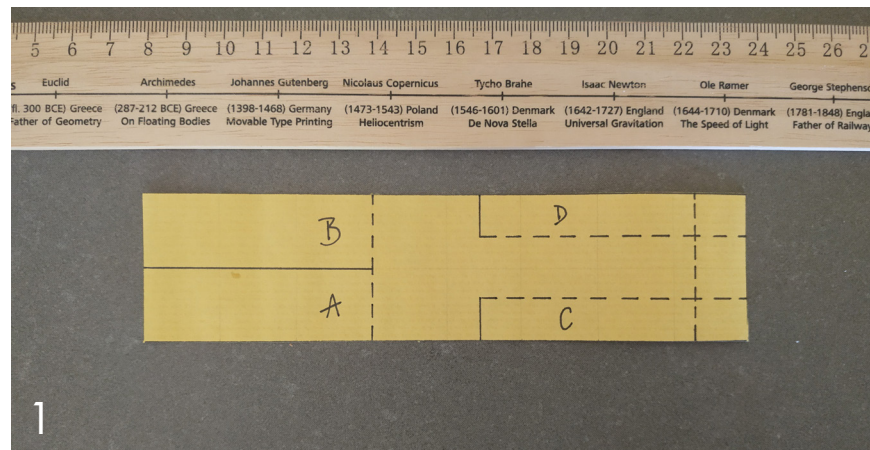
## 2. Factoría Maker

Tu propio satélite está de vuelta a la Tierra.

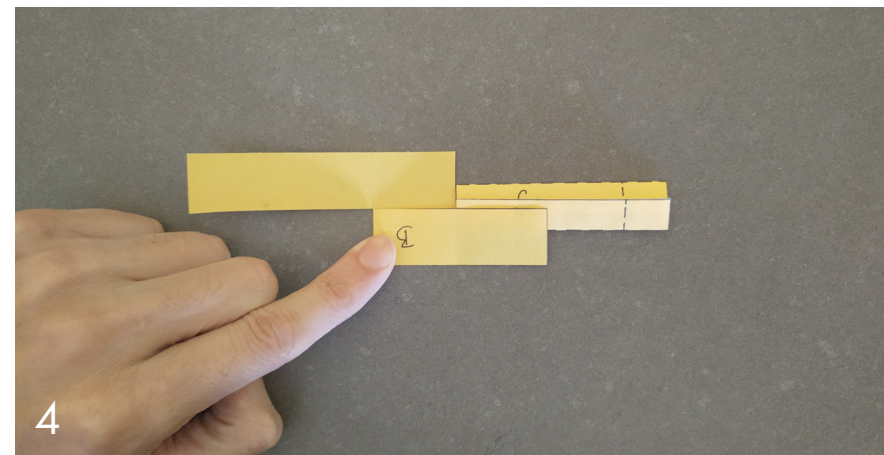
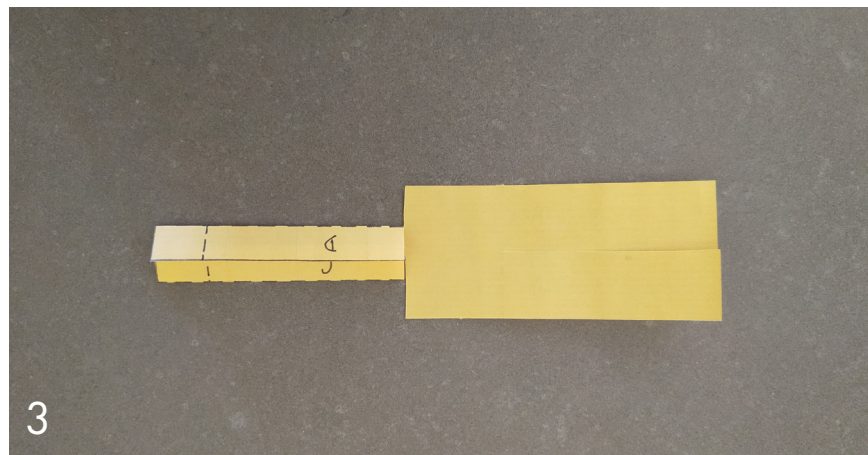


## Pasos:

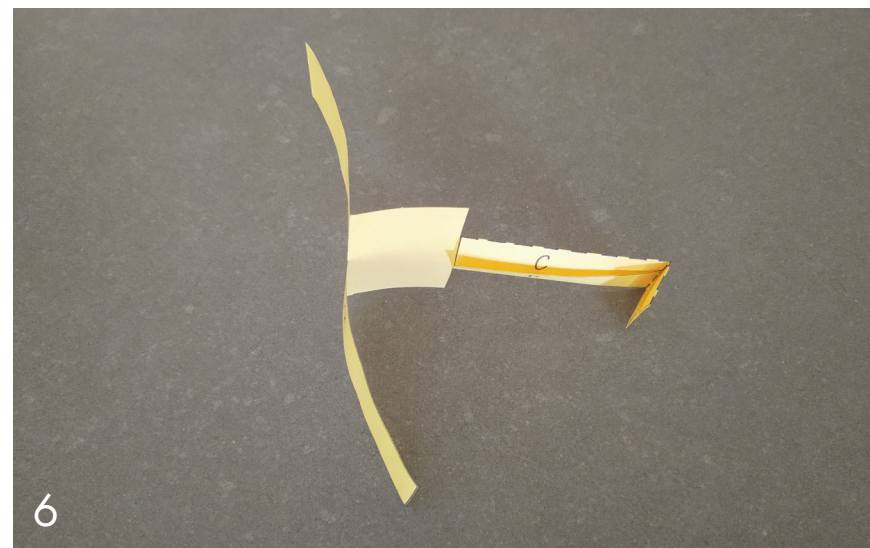
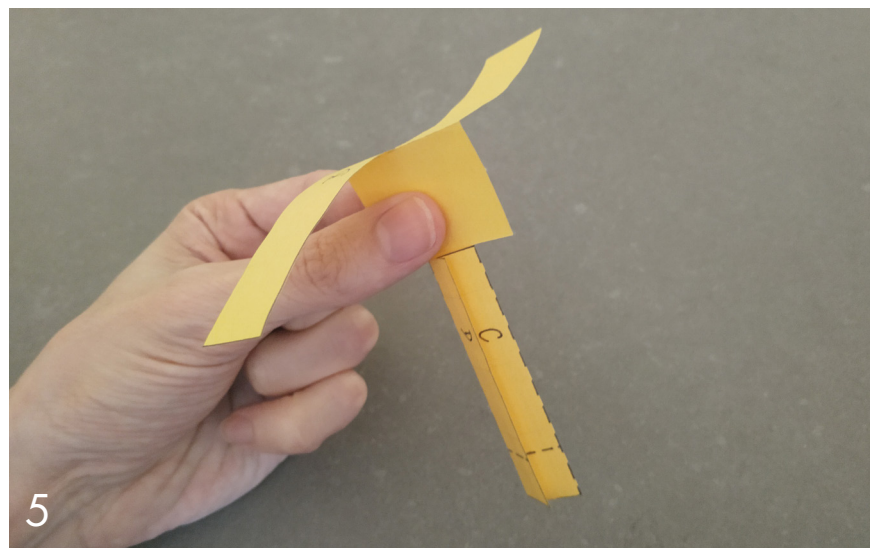
1. Recorta el patrón y haz un corte en las tres líneas continuas (entre A y B, y en D y C).
2. Dobra la sección D a lo largo de la línea de puntos.



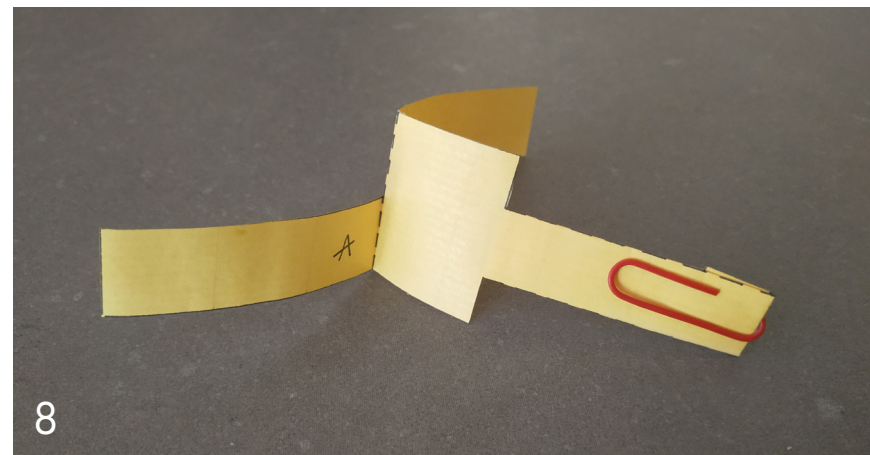
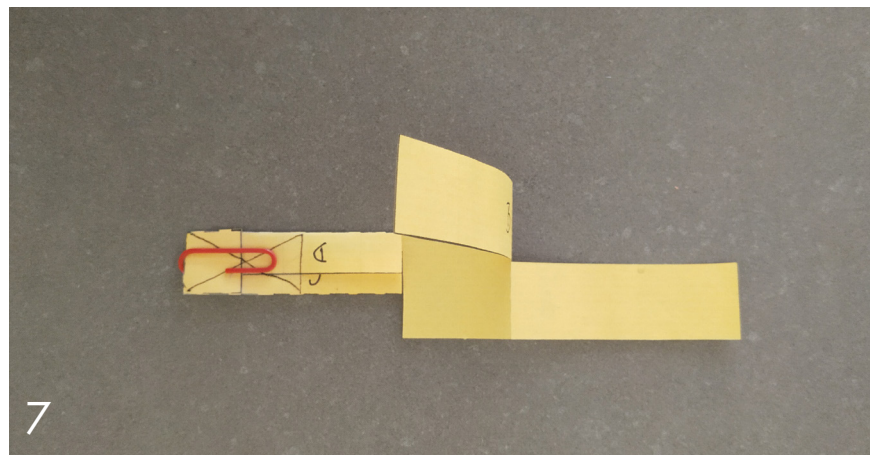
3. Dobra la sección C a lo largo de la línea de puntos.
4. Dobra la sección A por la línea de puntos hacia ti.



5. Dobra la sección B por la línea de puntos lejos de ti.
6. Dobra el borde inferior de la sección C / D hacia ti.



- 7. Cierra con cinta adhesiva el extremo doblado de C / D.
- 8. Añade un clip de papel al extremo.



Lánzalos como si fueran una pelota o un avión de papel. ¡Deben caer girando hasta el suelo!





#girlsgonna\_