

SilverCoders

MEJORA DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL MEDIANTE MÉTODOS EFECTIVOS
DE APRENDIZAJE PARA ADULTOS



RETO #29 PINTOR

PROGRAMA DE CODIFICACIÓN PARA ADULTOS +55



SILVER CODERS

ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

*Este documento refleja únicamente la opinión del autor y la Agencia Nacional y la
Comisión Europea no son responsables del uso que pueda hacerse de la información que
contiene.*

ESTRUCTURA DEL RETO

DESCRIPCIÓN

En este reto vas a analizar una app existente que tiene las funciones básicas de un pintor: dibujar, borrar, cambiar de color.

OBJETIVO GENERAL

En los últimos 4 retos, cambiamos de estrategia: tomamos un proyecto completamente desarrollado y analizamos cómo se desarrolló. En este caso utilizaremos una aplicación de pintor muy sencilla y evaluaremos cada una de sus complejas características. A estas alturas, ya has hecho suficientes ejercicios para entender cómo funciona Gdevelop.

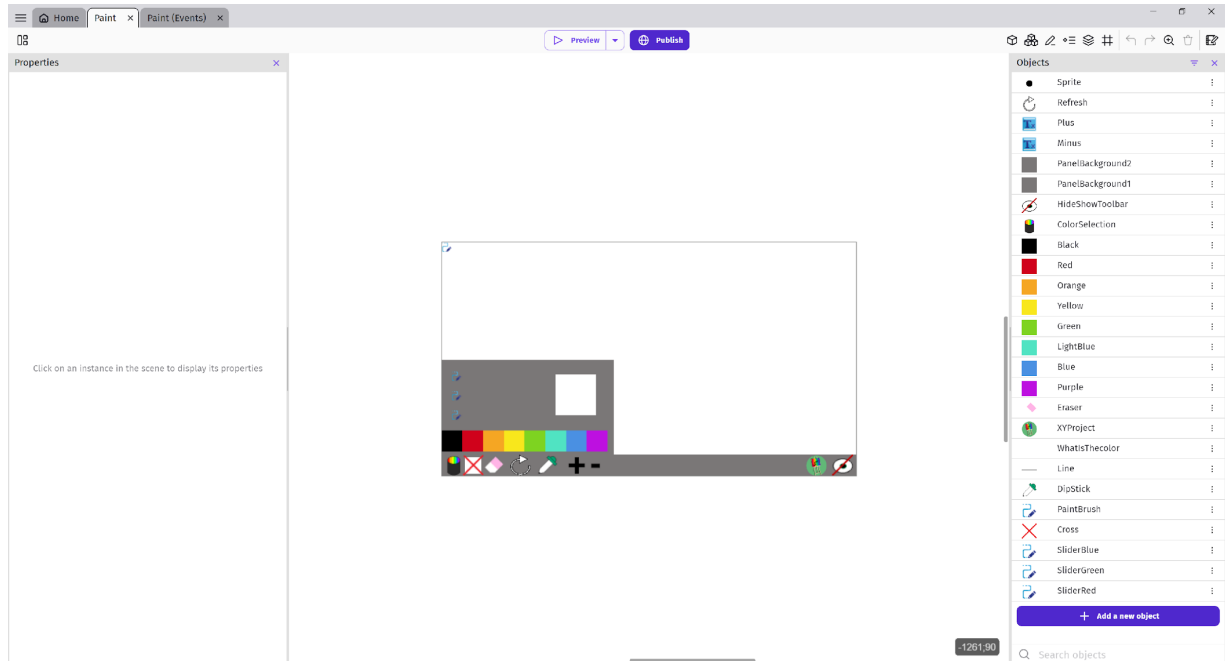
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al final de este desafío, usted será capaz de ...:

- Tener experiencia con una suite de programación visual y ser capaz de codificar una pequeña pieza de software estándar con ella.
- Saber qué son las sentencias y las líneas de comando y qué significan para un compilador.
- Ser capaz de escribir instrucciones utilizando una sintaxis correcta y con un mínimo de errores.
- Saber qué son los operadores, qué hacen y qué símbolos corresponden a cada operador.
- Comprender la asignación de valores a variables y cómo modificarlos.
- Conocer todas las operaciones aritméticas básicas y cómo utilizarlas.
- Reconocer y saber utilizar todas las estructuras de datos relacionadas con los números.
- Conocer las estructuras vinculadas al uso de texto, como cadenas y caracteres.
- Saber utilizar correctamente las sentencias If para ejecutar código según una determinada condición fija definida.

INSTRUCCIONES

Esta es tu configuración inicial para la aplicación completa. Como siempre, lo primero que debes hacer es previsualizarla y ver cómo funciona.



- En este desafío, analizar:
- Cómo los colores son manejados por Gdevelop y la propiedad **Tinte** de los **Objetos**
- La diferencia entre colores de **Contorno** y **Relleno**
- Cómo usar Draw y qué tipo de gráficos pueden ser dibujados (líneas, círculos, etc...)
- Cómo usar Render para crear un **Sprite**

RECURSOS

Reto 29