Paso a paso de el simulador carrera de carros

- Crear dos variables con el siguiente código

a = AleatorioEntre(1, 6)

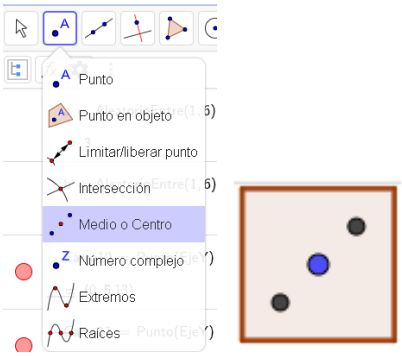
= 3

b = AleatorioEntre(1, 6)

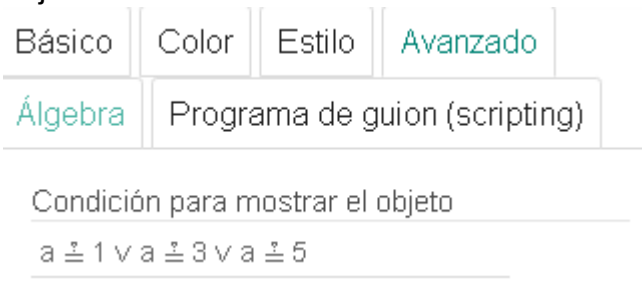
= 2

- Vamos a crear un polígono para esto damos click, luego elegimos los puntos para el tamaño del dado, con la herramienta “medio o centro” creamos los punticos del dado

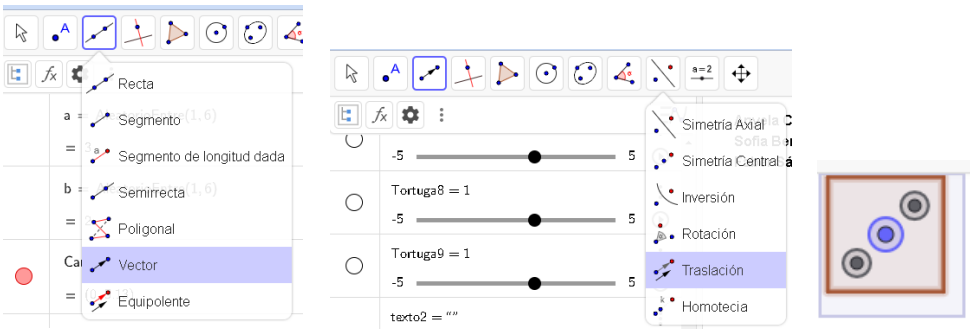




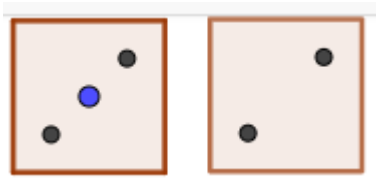
- Para que los puntos aparezcan cuando salga la cara indicada debemos agregar el siguiente código: a ≟ 1 ∨ a ≟ 3 ∨ a ≟ 5(estos son para el punto del centro), esta línea se agrega en avanzado, condición para mostrar objeto

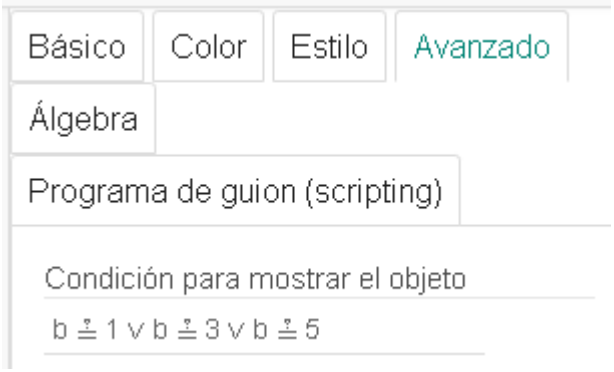


- Para crear el segundo dado nos apoyaremos de la función vector, lo dejamos sobre el eje x; luego vamos a la función traslación y seleccionamos el dado ya creado

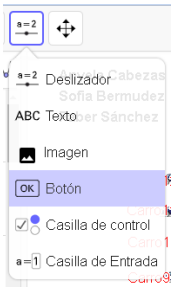


- Con este segundo dado vamos a hacer los condicionales para los puntos, para esto metemos el siguiente código.



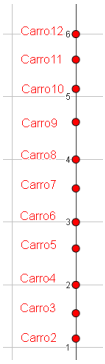


- Ya con las condiciones de cada dado vamos a crear un botón que nos deje cambiar el valor de los dados y sea de manera aleatoria.





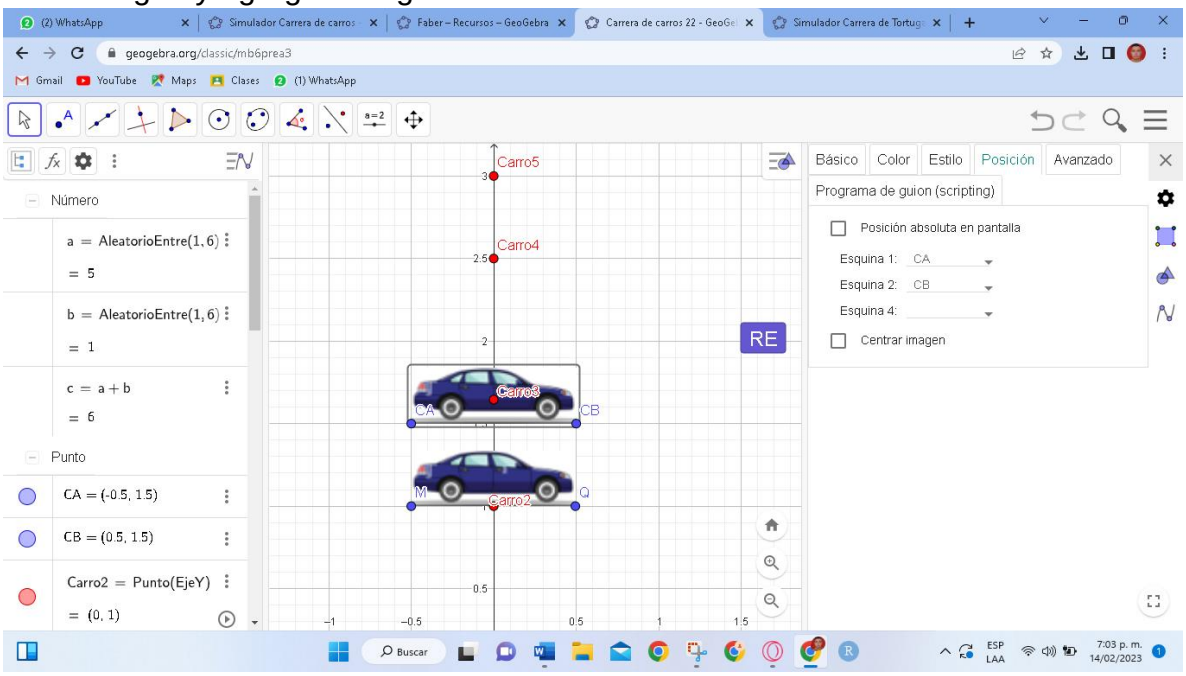
- Crear 11 puntos y darles un nombre representativo



- Insertar las imágenes de los carros, para esto debemos dirigirnos a la parte superior y allí se encontrará el acceso a las imágenes.



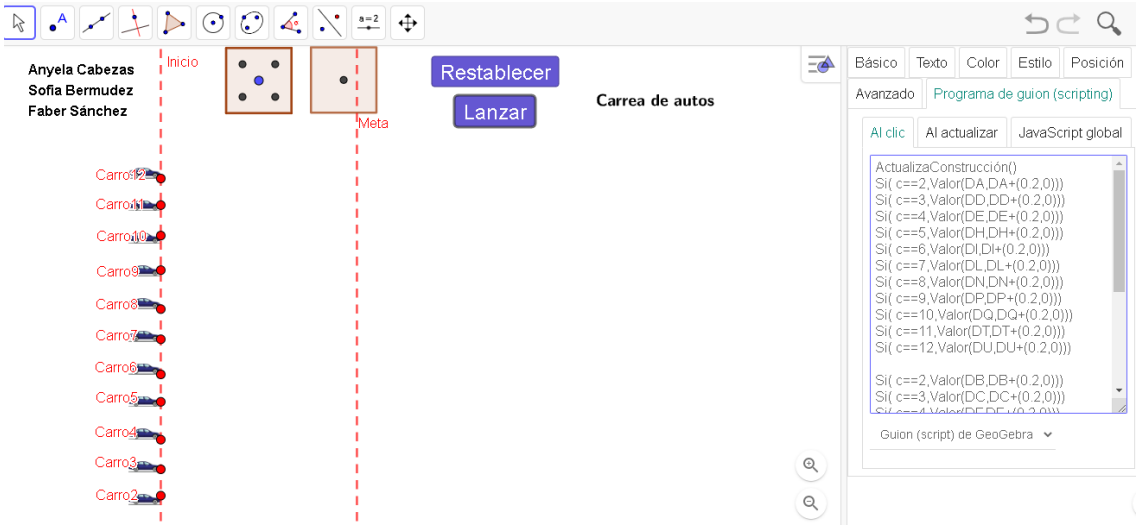
- Crear dos puntos para allí acomodar la imagen del carro y que se puedan mover a la hora de lanzar los dados para esto se debe abrir la configuración de la imagen y agregar la siguiente línea



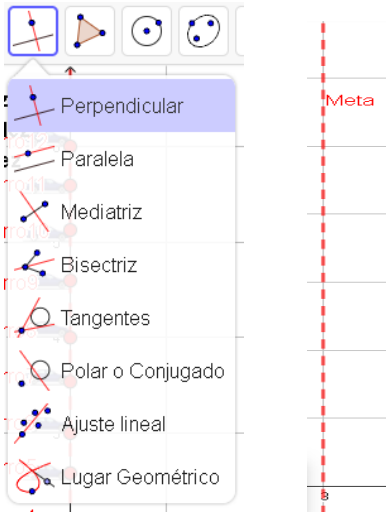
- Ahora lo que queremos es que al oprimir el botón de Juega, según el numero de los dados avance dicha tortuga. Por ello debemos modificar el comando del botón: Le damos click derecho al botón, luego propiedades y donde dice Programa de guion e ingresamos los siguientes comandos:
  ActualizaConstrucción()
  Si(c==2,Valor(DA,DA+(0.2,0)))
  Si(c==3,Valor(DD,DD+(0.2,0)))
  Si(c==4,Valor(DE,DE+(0.2,0)))
  Si(c==5,Valor(DH,DH+(0.2,0)))
  Si(c==6,Valor(DI,DI+(0.2,0)))
  Si(c==7,Valor(DL,DL+(0.2,0)))
  Si(c==8,Valor(DN,DN+(0.2,0)))
  Si(c==9,Valor(DP,DP+(0.2,0)))
  Si(c==10,Valor(DQ,DQ+(0.2,0)))
  Si(c==11,Valor(DT,DT+(0.2,0)))

Si(c==12,Valor(DU,DU+(0.2,0)))

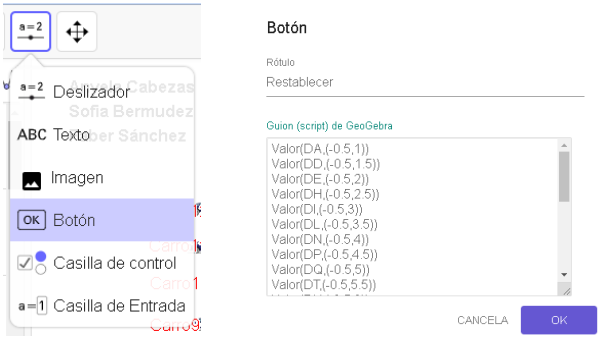
Si(c==2,Valor(DB,DB+(0.2,0)))
Si(c==3,Valor(DC,DC+(0.2,0)))
Si(c==4,Valor(DF,DF+(0.2,0)))
Si(c==5,Valor(DG,DG+(0.2,0)))
Si(c==6,Valor(DJ,DJ+(0.2,0)))
Si(c==7,Valor(DK,DK+(0.2,0)))
Si(c==8,Valor(DM,DM+(0.2,0)))
Si(c==9,Valor(DO,DO+(0.2,0)))
Si(c==10,Valor(DR,DR+(0.2,0)))
Si(c==11,Valor(DS,DS+(0.2,0)))
Si(c==12,Valor(DV,DV+(0.2,0)))



- Crear una perpendicular para que sea la línea de meta, para esto nos dirijimos a la parte superior y le damos click a perpendicular, la vamos a poner en el punto (3.0)



- Ahora debemos crear un boton para reiniciar el juego, entonces vamos a la parte superior, y le damos click en boton, en el nombre le vamos a poner reiniciar y debemos meter el siguiente codigo

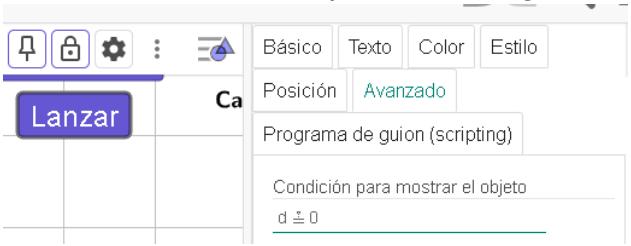


ActualizaConstrucción()
Si(c==2,Valor(DA,DA+(0.2,0)))
Si(c==3,Valor(DD,DD+(0.2,0)))
Si(c==4,Valor(DE,DE+(0.2,0)))
Si(c==5,Valor(DH,DH+(0.2,0)))
Si(c==6,Valor(DI,DI+(0.2,0)))
Si(c==7,Valor(DL,DL+(0.2,0)))
Si(c==8,Valor(DN,DN+(0.2,0)))
Si(c==9,Valor(DP,DP+(0.2,0)))
Si(c==10,Valor(DQ,DQ+(0.2,0)))
Si(c==11,Valor(DT,DT+(0.2,0)))
Si(c==12,Valor(DU,DU+(0.2,0)))

Si(c==2,Valor(DB,DB+(0.2,0)))
Si(c==3,Valor(DC,DC+(0.2,0)))
Si(c==4,Valor(DF,DF+(0.2,0)))
Si(c==5,Valor(DG,DG+(0.2,0)))
Si(c==6,Valor(DJ,DJ+(0.2,0)))
Si(c==7,Valor(DK,DK+(0.2,0)))
Si(c==8,Valor(DM,DM+(0.2,0)))
Si(c==9,Valor(DO,DO+(0.2,0)))
Si(c==10,Valor(DR,DR+(0.2,0)))
Si(c==11,Valor(DS,DS+(0.2,0)))
Si(c==12,Valor(DV,DV+(0.2,0)))

- Ya con estas condiciones agregadas y los dos botones funcionando, vamos agregar un texto que nos indique cuando una de las tortugas sea la primera en llegar. Vamos a la parte de entrada e ingresamos este comando: **texto2=Si(x(DB)>3,"2",x(DC)>3,"3",x(DF)>3,"4",x(DG)>3,"5",x(DJ)>3,"6",x(DK)>3,"7",x(DM)>3,"8",x(DO)>3,"9",x(DR)>3,"10",x(DS)>3,"11",x(DV)>3,"12")**

- Ahora vamos a crear el texto que nos dirá el carro ganador es el Numero X.
  Ingresamos un texto que queremos que aparezca.
- Ahora debemos ingresar el siguiente comando en la parte de entrada: EstáDefinido(texto2) nos avisará en el momento que el carro pase la Línea de meta.
- Ahora vamos a la parte de vista algebraica y buscamos el texto3 y le damos click derecho para darle una condición para que solo aparezca cuando el primer carro pase la línea de meta. Por ello vamos a la parte de propiedades, luego avanzada y ponemos esta condición:
  d==1.
- Ahora lo que queremos es que no se pueda avanzar ningún carro luego que halla un ganador, lo haremos de esta manera: Vamos al botón de lanzar y le damos click derecho, luego en propiedades y vamos a la pestaña de avanzada. Y debemos poner la siguiente condición:
  d==0. En el momento que halla una ganadora el botón desaparecerá.



- Para que el simulador se vea mejor podemos quitar los ejes y la cuadricula, para esto le damos click derecho en cualquier parte del plano, aparecerá este menú y le quitamos la marca



- Así debe quedar el simulador

