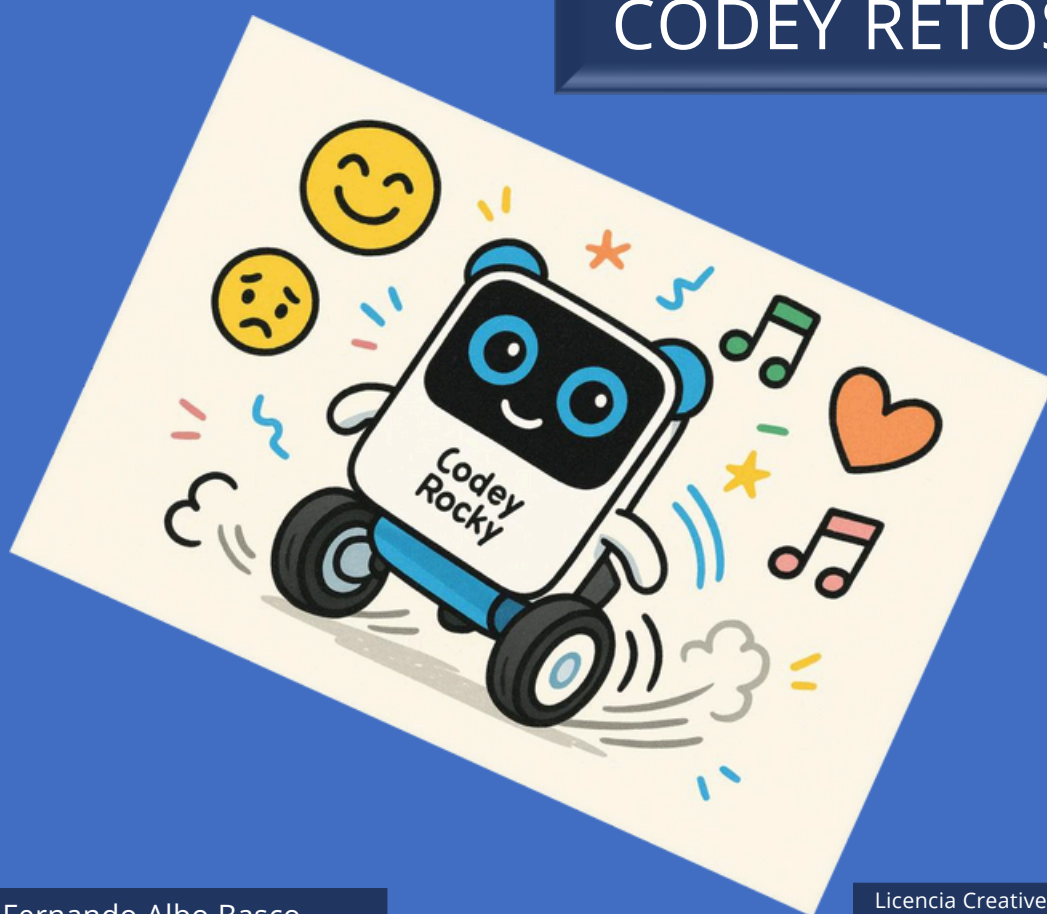


CodeWeek

Build your digital future

CODEY ROCKY

¡UN 10 CON
CODEY RETOS!



Fernando Albo Basco
Sérvulo Muñoz Muñoz

Licencia Creative Commons





Contenido

INTRODUCCIÓN.	2
PASO 1: CONEXIÓN DEL ROBOT A LA TABLET.	2
PASO 2: CARGA DEL CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN.	3
PASO 3: COMPROBACIÓN EN EL SUELO.	4
PASO 4: ACTIVIDADES/REALIZACIÓN DE LAS 10 MISIONES.	4





INTRODUCCIÓN.

¿Qué es CODEY-ROCKY? Es un robot de suelo programable con multitud de posibilidades para expresar emociones en su pantalla, emitir sonidos y realizar desplazamientos por el suelo. Recomendamos utilizar un tapete.



CARACTERÍSTICAS

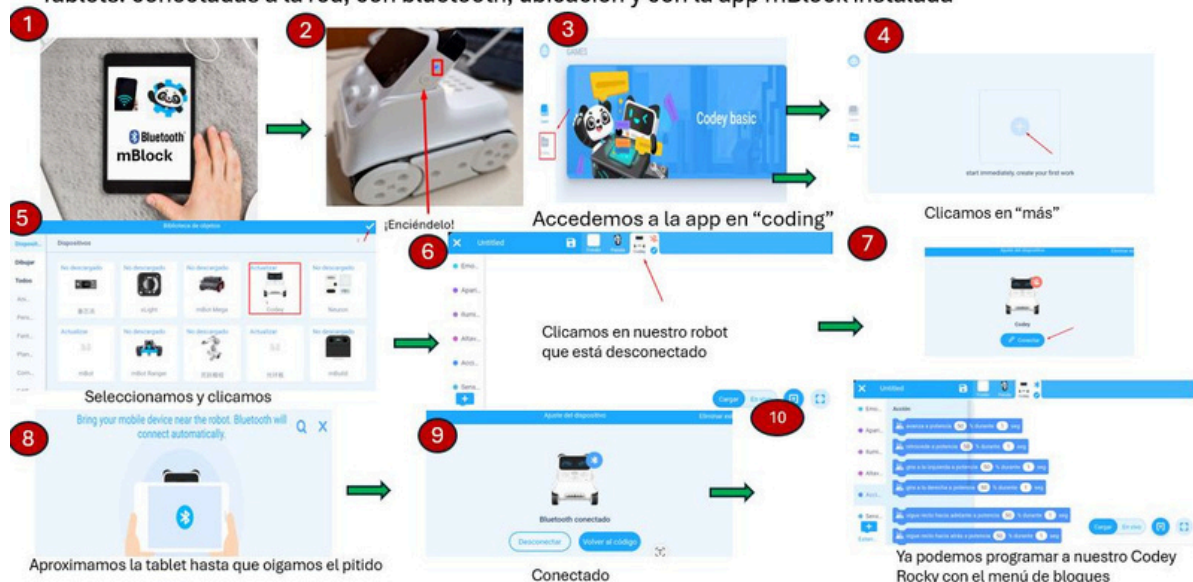
PASO 1: CONEXIÓN DEL ROBOT A LA TABLET.

¿Dónde programamos?

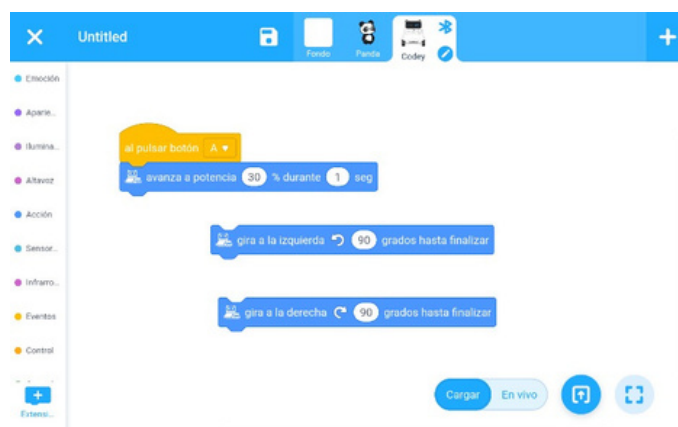
Existen distintos entornos de programación. Se puede programar en línea desde <https://mblock.cc/> pero en esta guía utilizaremos la aplicación instalada en la Tablet de mblock.

Programando...CodeyRocky con mBlock...en tablets

Tablets: conectadas a la red, con bluetooth, ubicación y con la app mBlock instalada



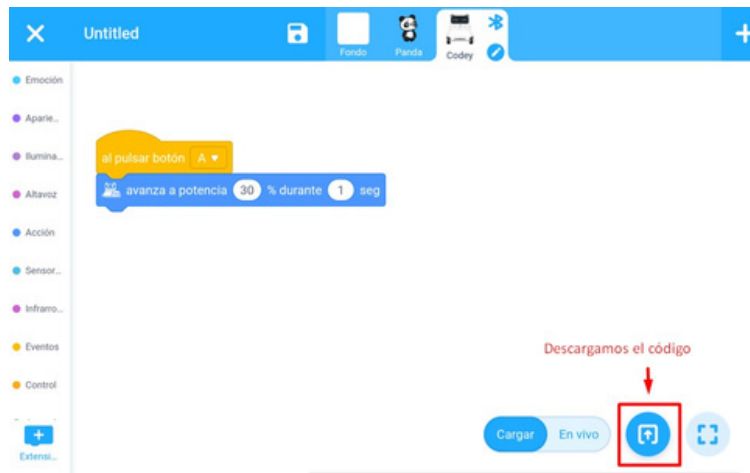
En este reto, se utilizarán diferentes bloques pero los esenciales para avanzar y girar serán:



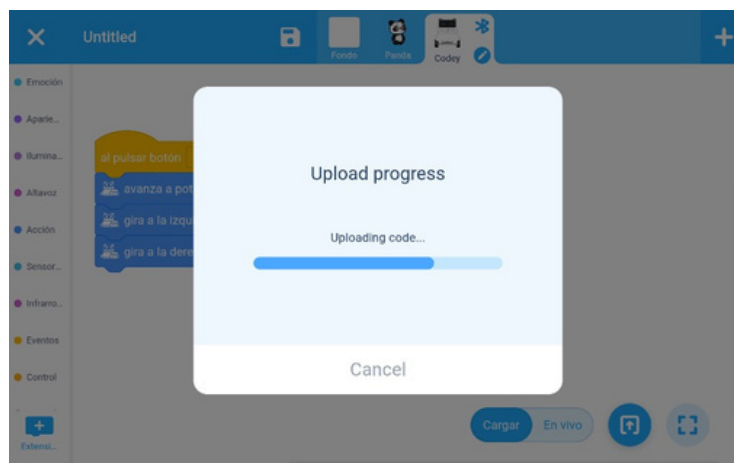


PASO 2: CARGA DEL CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN.

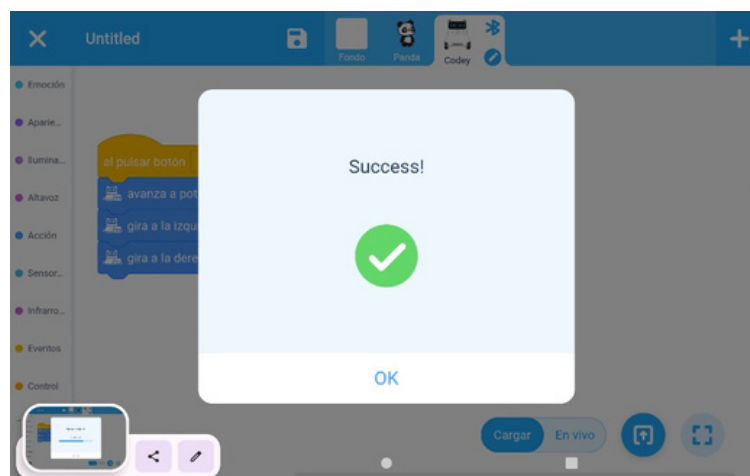
Con los bloques colocados, procedemos a la carga de del código:



Y se inicia la programación en nuestro Codey Rocky:



Hasta mostrarnos la carga satisfactoria del código:





PASO 3: COMPROBACIÓN EN EL SUELO.

Ya solo queda comprobar que nuestro CODEY ROCKY realiza las acciones programadas.



Si todo marcha bien, se podrá iniciar la actividad sin problemas.

PASO 4: ACTIVIDADES/REALIZACIÓN DE LAS 10 MISIONES.

Los retos se pueden realizar en grupos de 2-4 alumnos. Cada grupo tendrá su hoja de misiones.

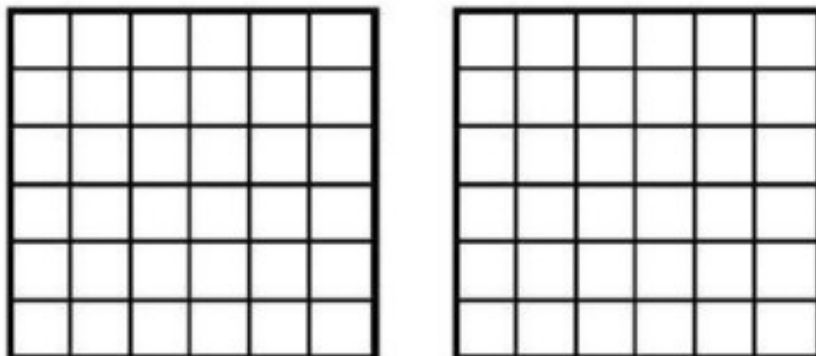
Nº	RETO	CONSEGUIDO
1	 Al pulsar el botón A Codey Rocky se muestra ASUSTADO	
2	 Codey Rocky debe detenerse en esta casilla	
3	 Llegar a la casilla y mostrar DOS CORAZONES	
4	 Al llegar a la casilla Codey Rocky reproduce el sonido SUSPIRO	
5	 Codey Rocky debe detenerse en esta casilla	
6	 Al llegar a la casilla, muestra luz LED: Rojo - Verde	
7	 Llegar a la casilla y mostrar el resultado de 5x3	
8	 Al llegar a la casilla reproduce notas DO-RE-MI	
9	 Llegar a la casilla y mostrar el nombre de un herbívoro	
10	 Al llegar a la casilla Codey Rocky mira: arriba-abajo-izquierda-derecha	
TOTAL		

DESCARGA [LA HOJA DE MISIONES](#).

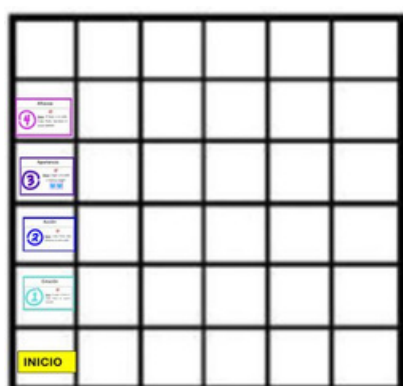


Codey Rocky- ¡Un 10 con Codey retos!

Para la realización de las misiones, lo ideal es tener dos tapetes en clase. Pero también se podría realizar sobre un tapete si la clase no es muy numerosa.



El docente distribuye las misiones por el tapete, y los alumnos siempre tendrán el mismo punto de partida. [DESCARGA LAS MISIONES PARA DISTRIBUIR EN EL TAPETE.](#)



Los recuadros de la cuadrícula deben medir 15cm x 15cm.

Se muestra la colocación de las 4 primeras misiones, a modo de ejemplo, siendo variable la colocación.

Lo ideal es que todas las misiones, las 10, estén distribuidas por todo el tapete.

El grupo de alumnos solo avanzará hacia la siguiente misión cuando el docente le firme el **“CONSEGUIDO”**

Nº	RETO	CONSEGUIDO
1	 Al pulsar el botón A Codey Rocky se muestra ASUSTADO 	
2	 Codey Rocky debe detenerse en esta casilla	
3	 Llegar a la casilla y mostrar DOS CORAZONES	
4	 Al llegar a la casilla Codey Rocky reproduce el sonido SUSPIRO	
5	 Codey Rocky debe detenerse en esta casilla	
6	 Al llegar a la casilla, muestra luz LED: Rojo - Verde	
7	 Llegar a la casilla y mostrar el resultado de 5x3	
8	 Al llegar a la casilla reproduce notas DO-RE-MI	
9	 Llegar a la casilla y mostrar el nombre de un herbívoro	
10	 Al llegar a la casilla Codey Rocky mira: arriba-abajo-izquierda-derecha	
TOTAL		

