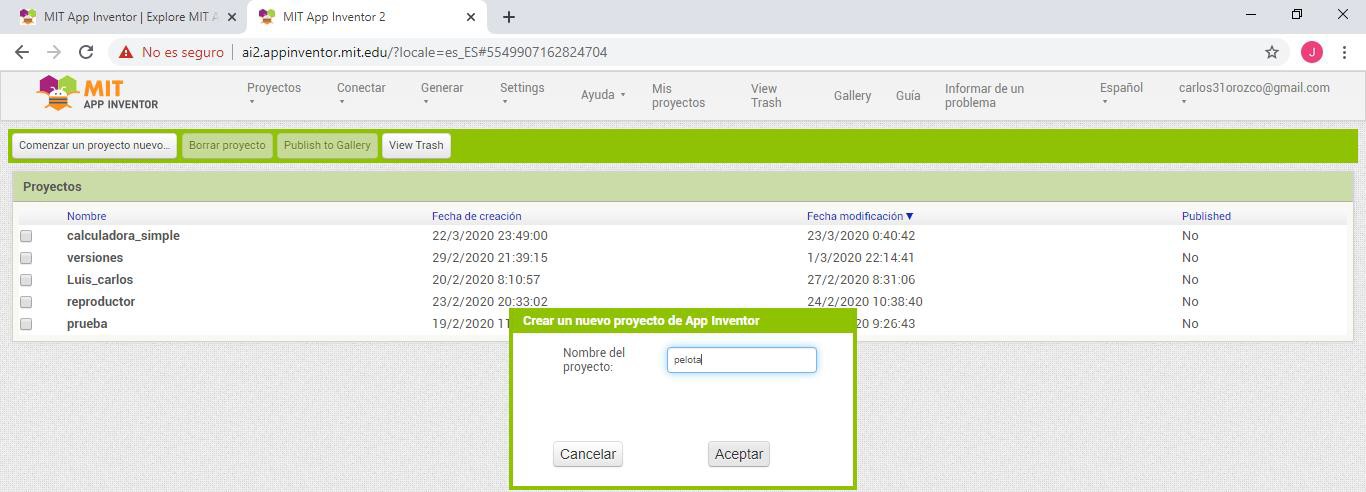
# Aplicación con movimiento y sensor de Orientación

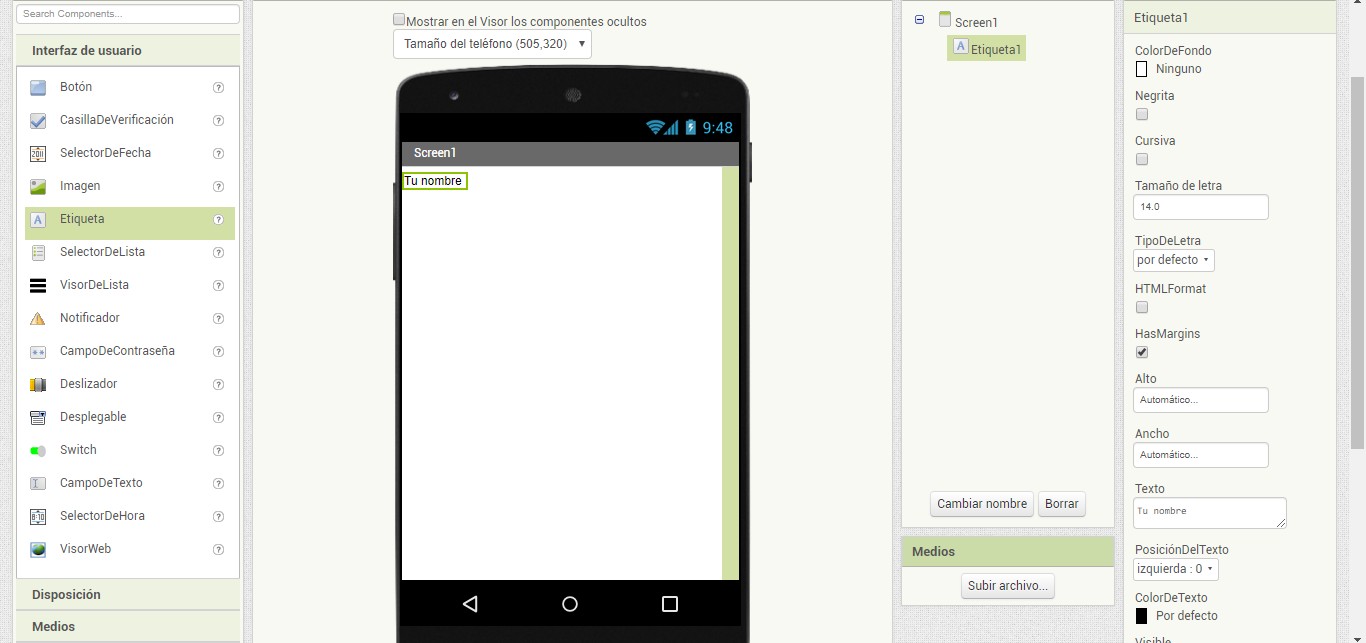
La aplicación trata de una pelota que se mueve dependiendo de la inclinación del celular

# Diseño

1.-Crear un nuevo proyecto y se va a llamar pelota

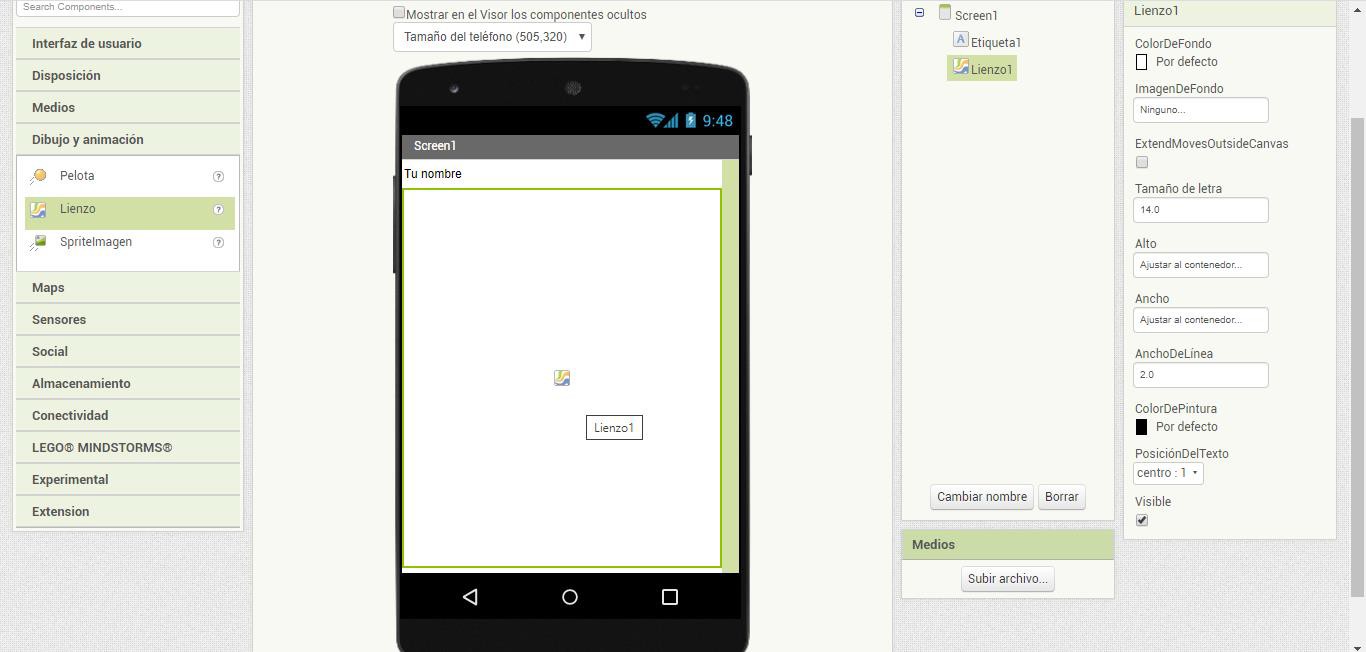


2.- Agregar etiqueta para escribir tu nombre



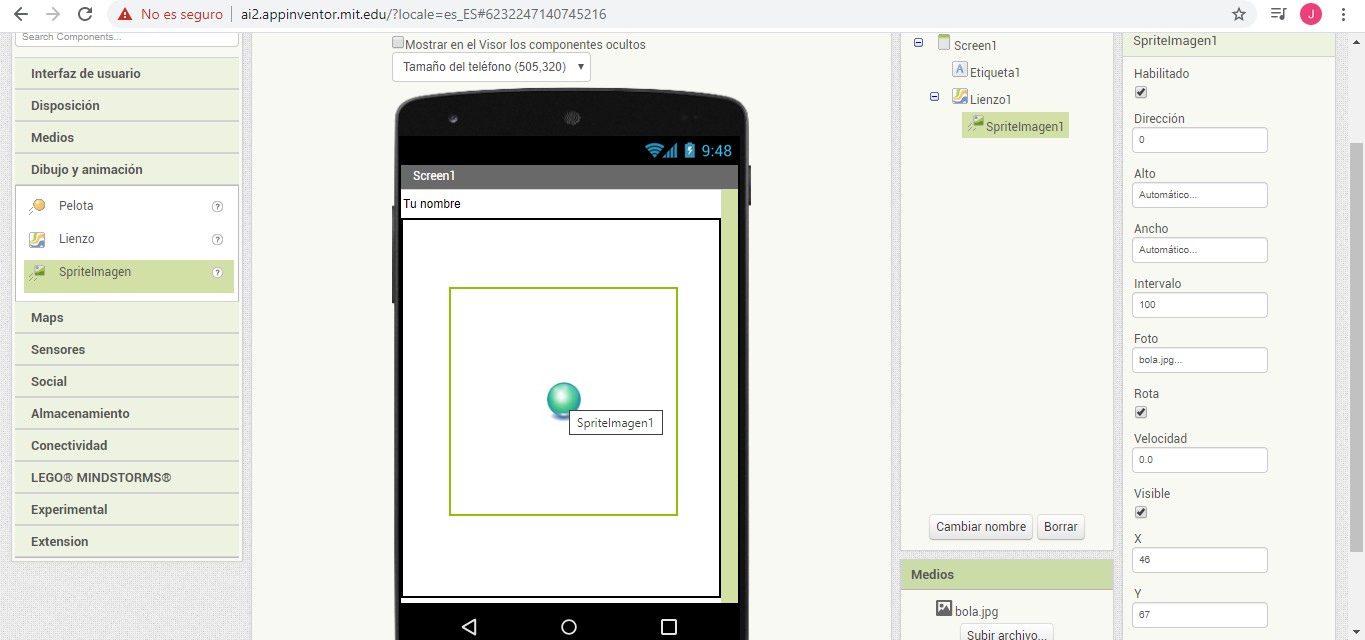
3.-seleccionamos Dibujo y animación y colocamos un lienzo.

* En propiedades ajustamos el ancho y el alto al contenedor

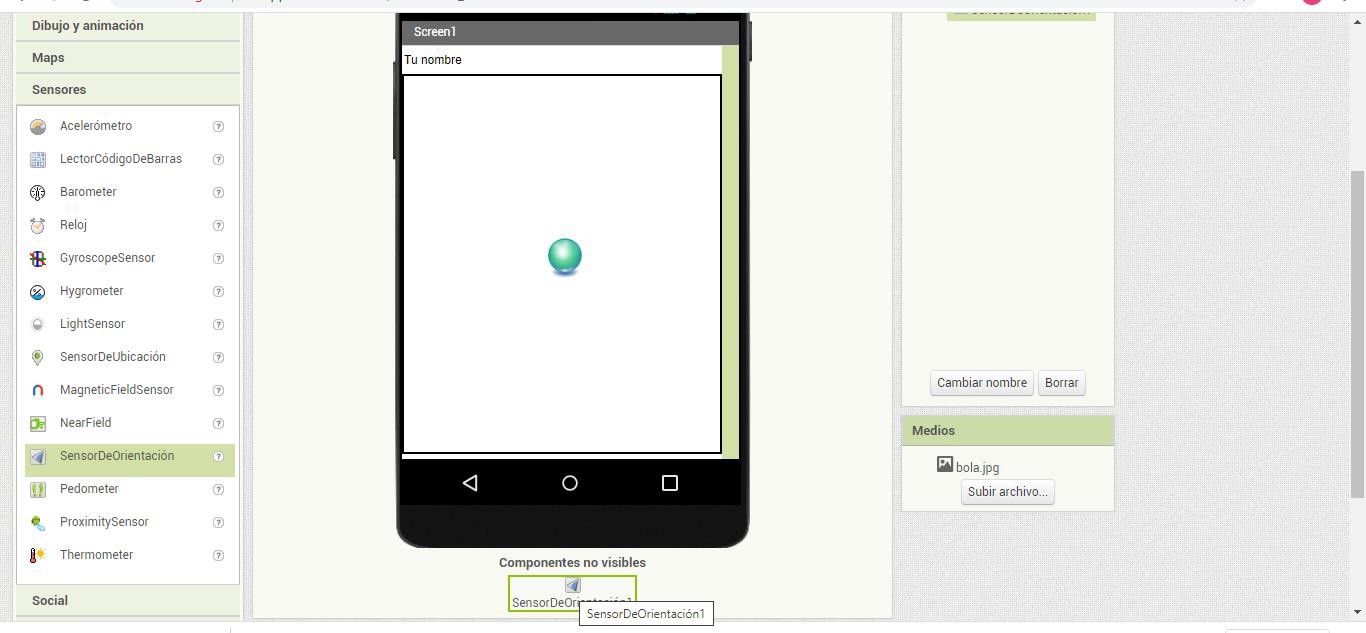


4.-Agregamos un SpriteImagen, en propiedades agregamos una foto (descargar una imagen de una bola, pelota, etc. Con formato jpg, png) y cargarla.

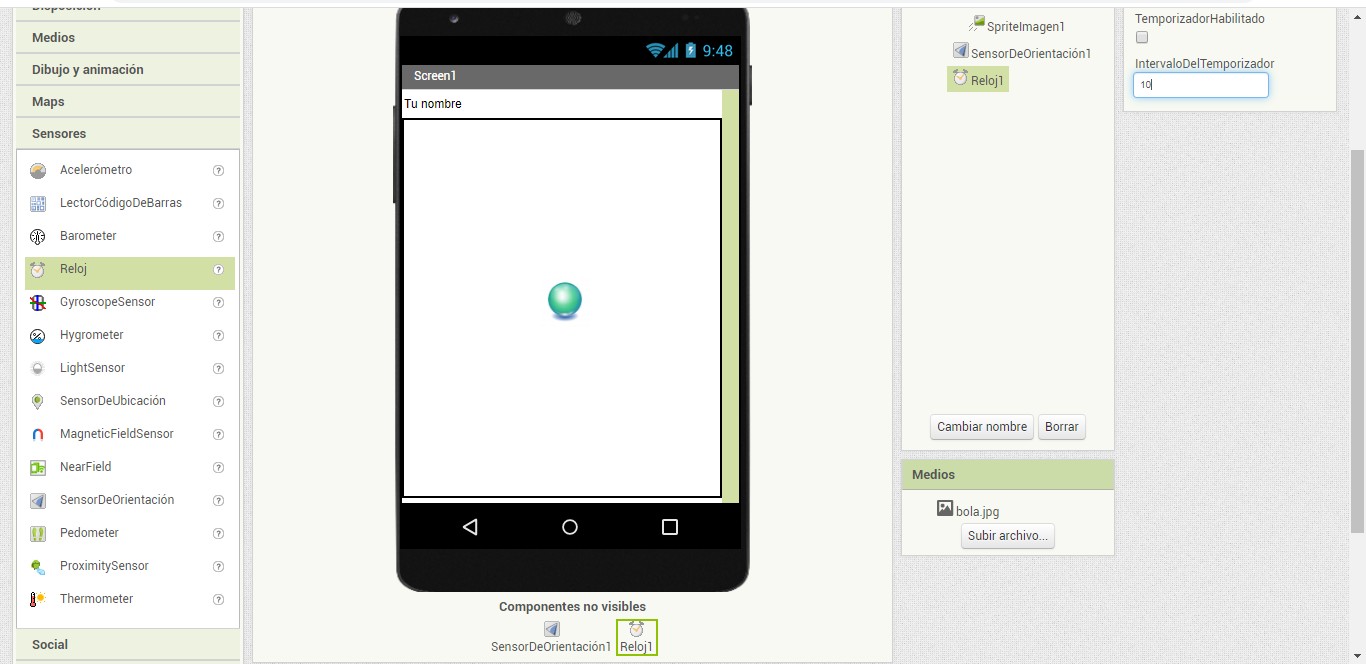
Recuerda que puedes cambiar de tamaño de la foto en alto y ancho



5.- Seleccionamos sensores y agregamos un sensor de orientación

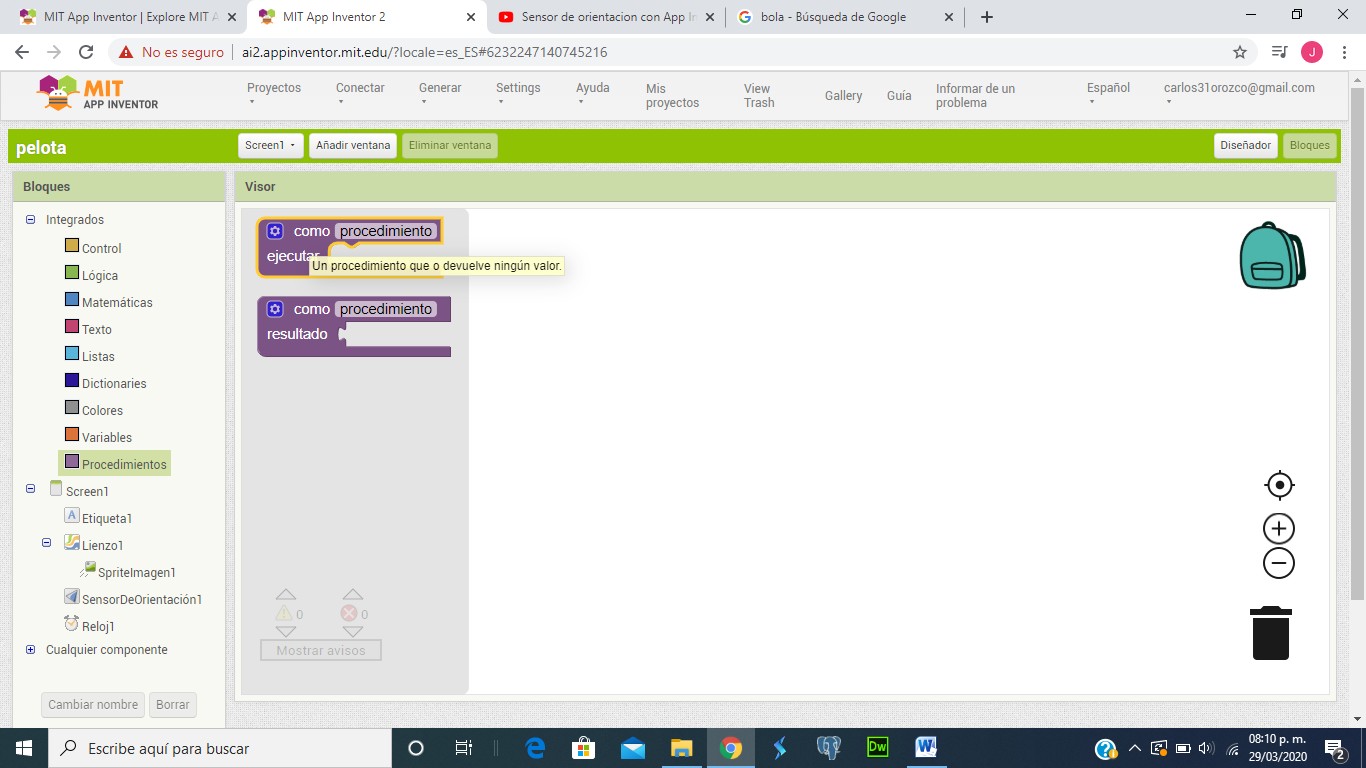


6.- Agregamos un reloj, deshabilitamos el temporizador y el intervalo lo cambiamos a 10



# Bloques

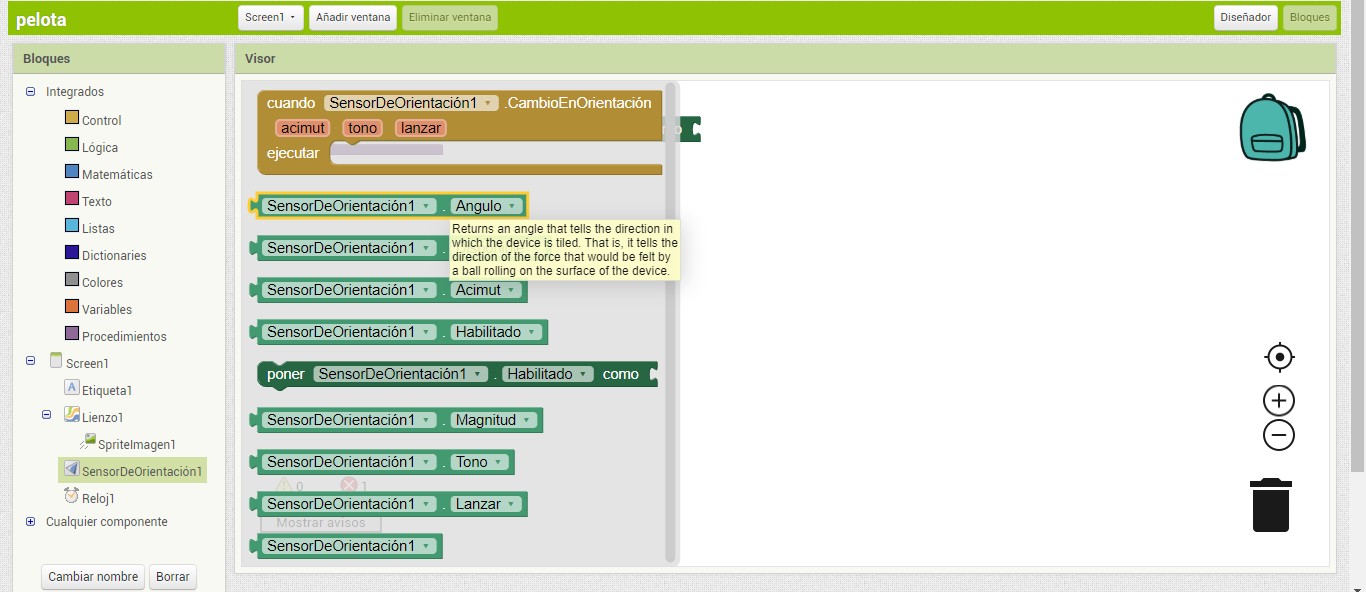
1.- Seleccionar procedimientos y agregamos **como procedimiento ejecutar**



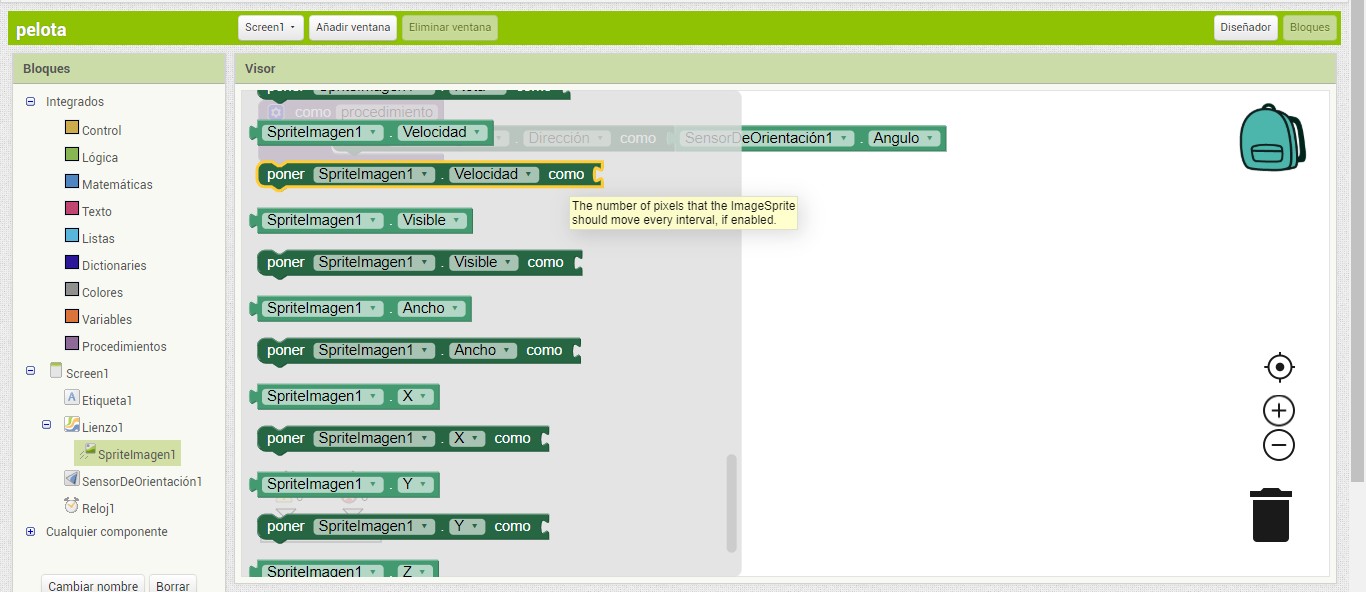
2.-Seleccionamos SpriteImagen y seleccionar **Poner SpriteImagen1 . Direccion como**



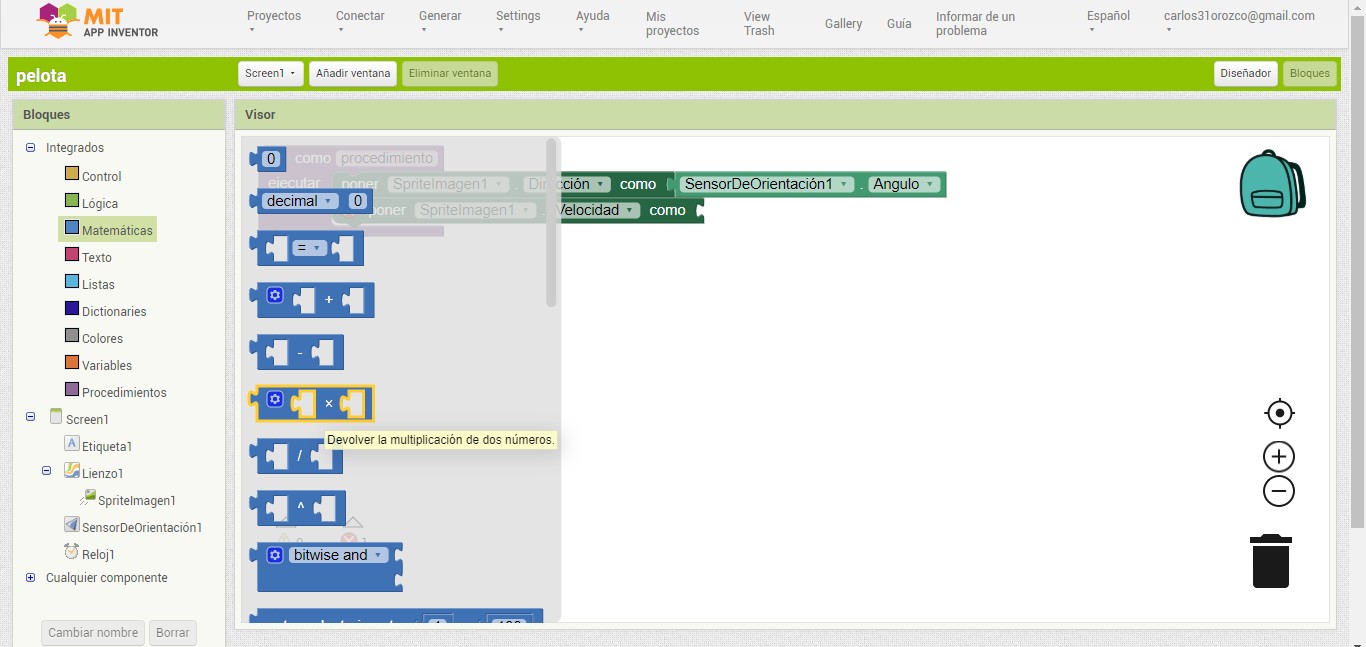
3.-ir a Sensor de orientación y seleccionar **SensorDeOrientacion1 . Angulo**



4.- Ir nuevamente a SpriteImagen y seleccionar **poner SpriteImagen1 . Velocidad como**

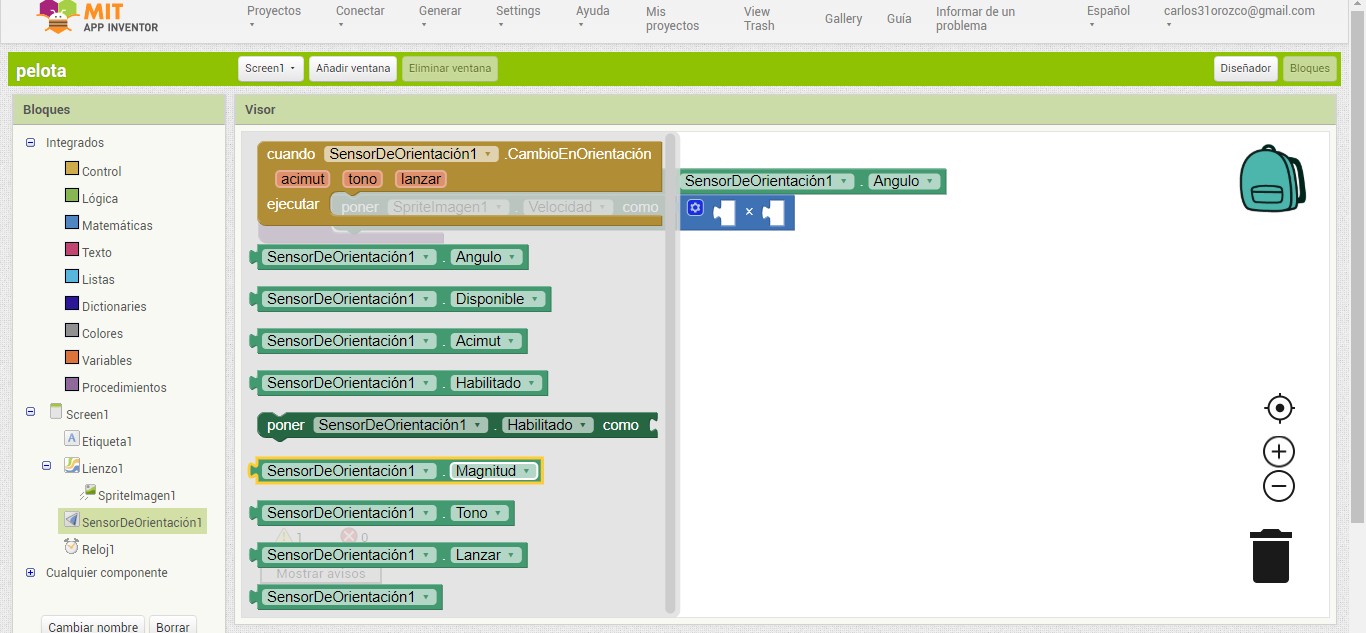


5.- Ir a Integrados de matemáticas y seleccionar la opción multiplicar

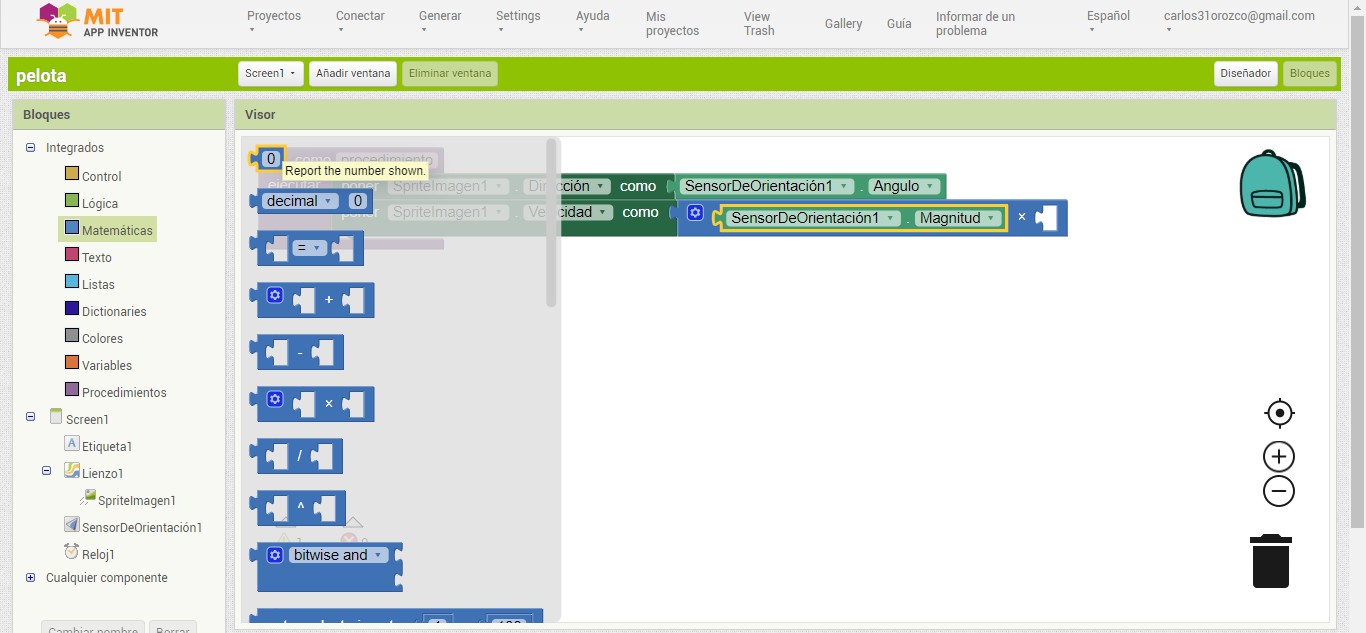


6.-Ir nuevamente a Sensor de orientación y seleccionar **SensorDeOrientacion1**

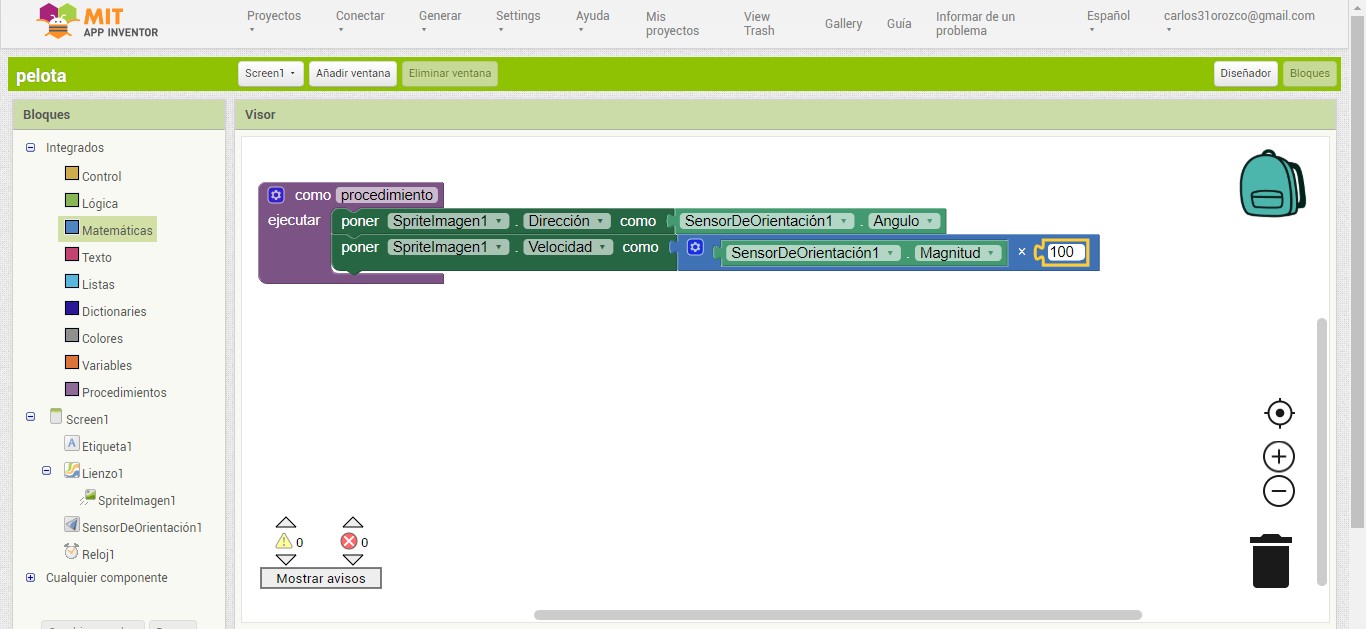
**.Magnitud**



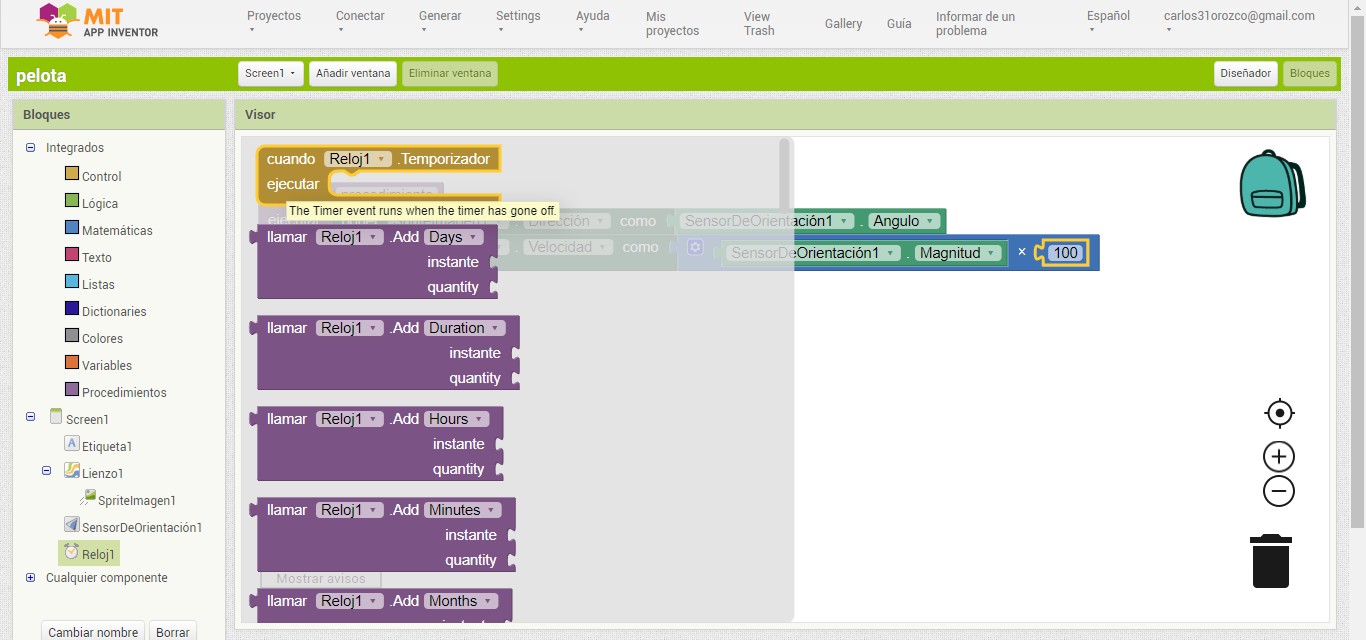
7.-ir nuevamente a integrados matemáticas y seleccionar la opción para ingresar números



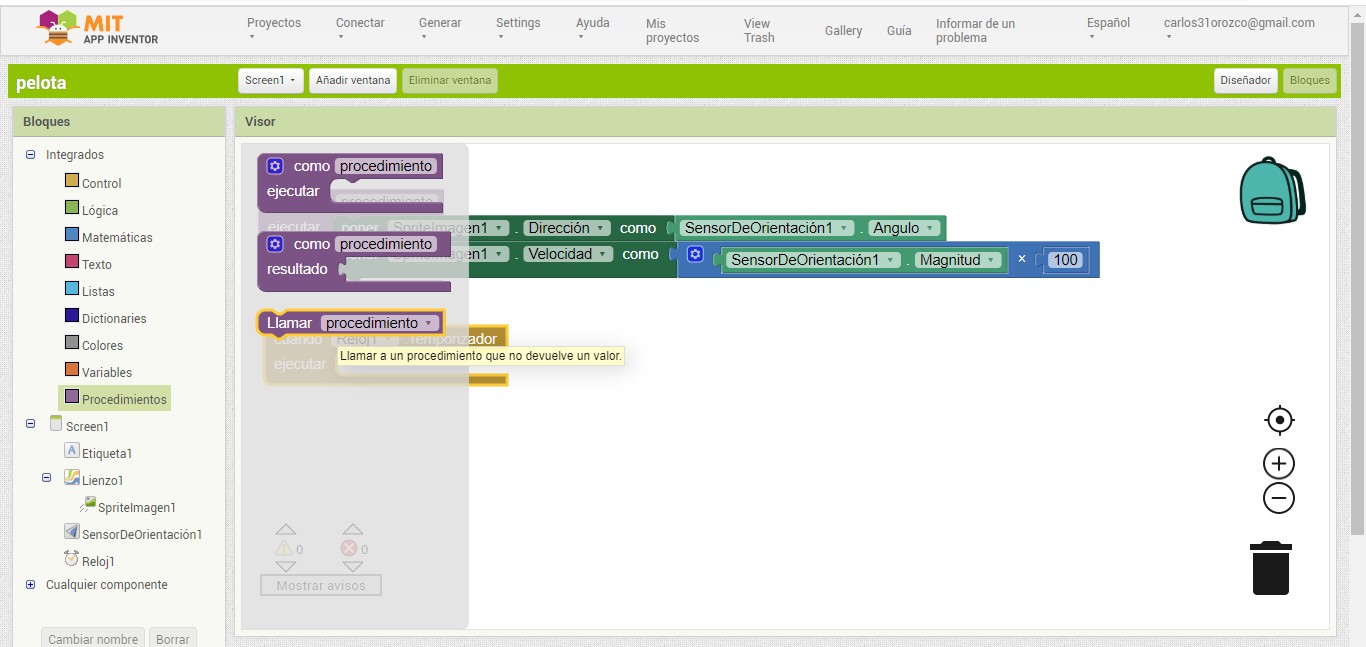
8.- cambiamos el número a 100



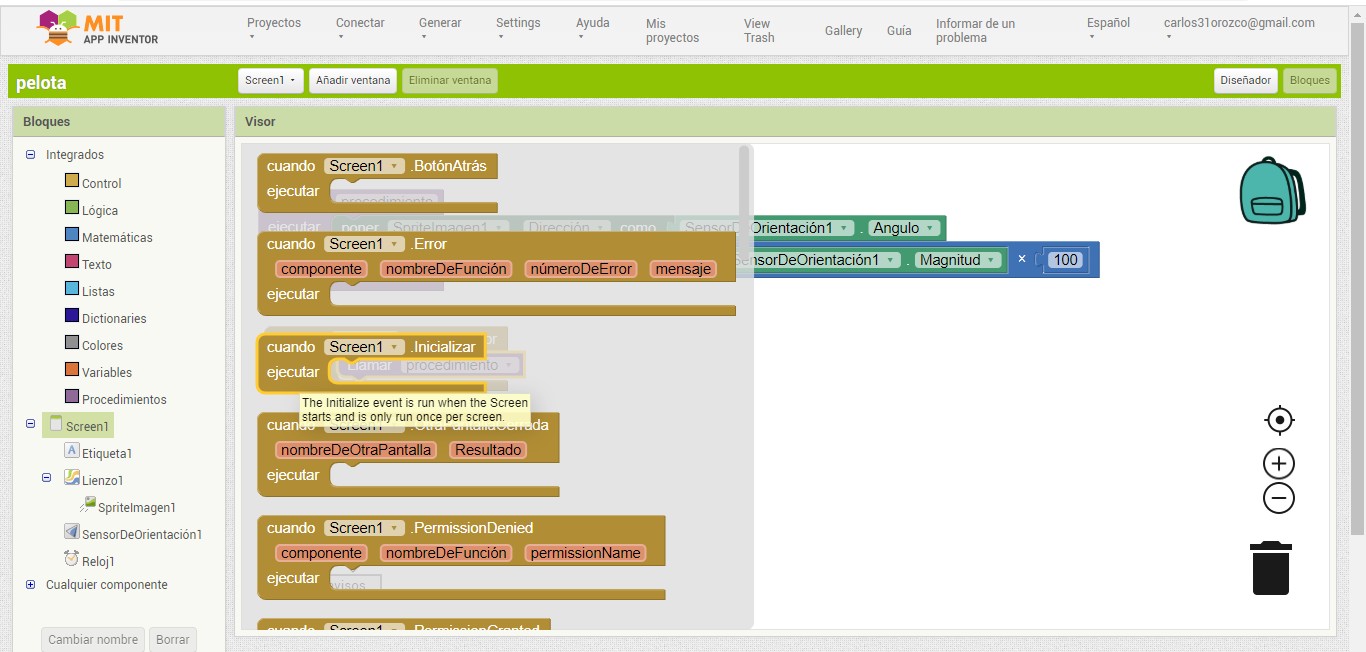
9.- Ahora nos vamos al reloj y seleccionamos **cuando Reloj1 Temporizador ejecutar**



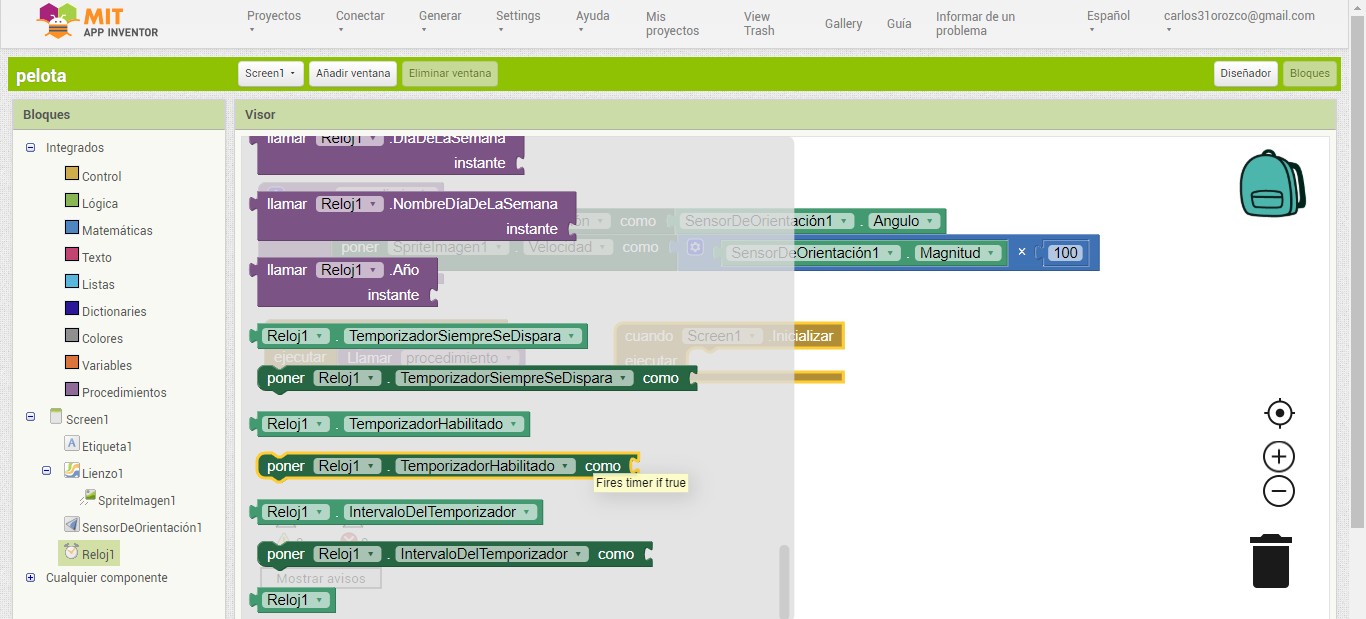
10.- Ir a procedimientos y seleccionar **llamar procedimiento**



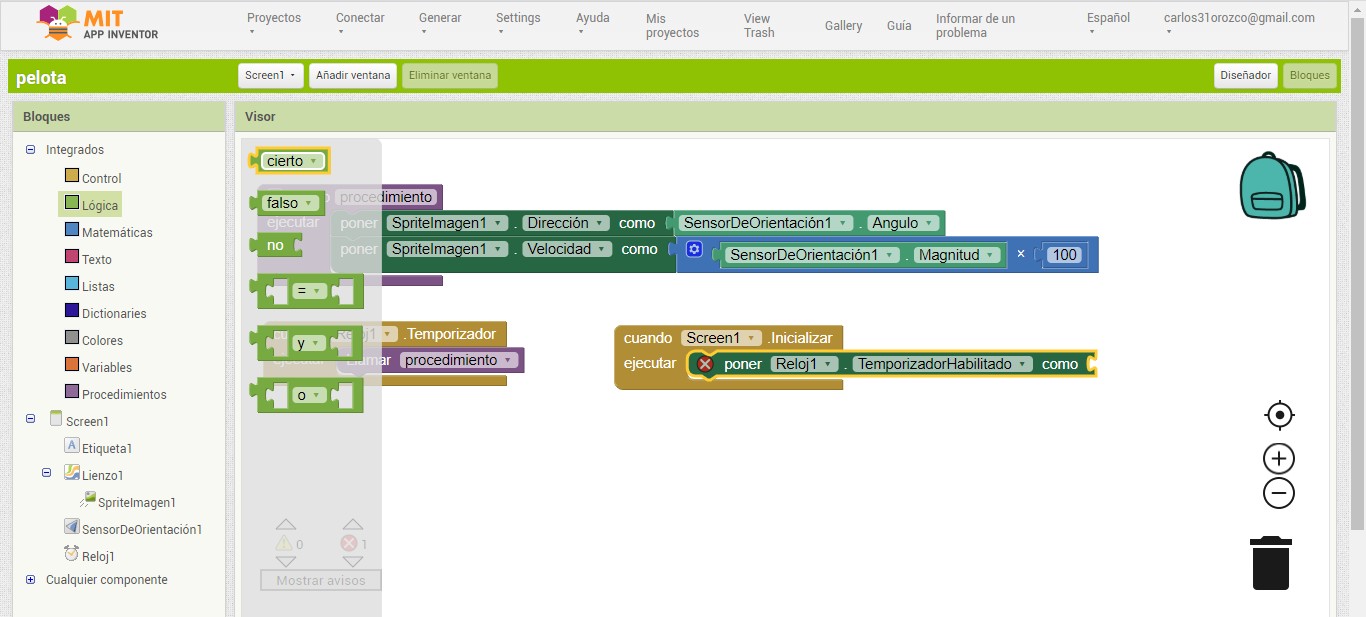
11.-Ahora, ir a Screen1 y seleccionar la opción **cuando Screen1 .inicalizar ejecutar**



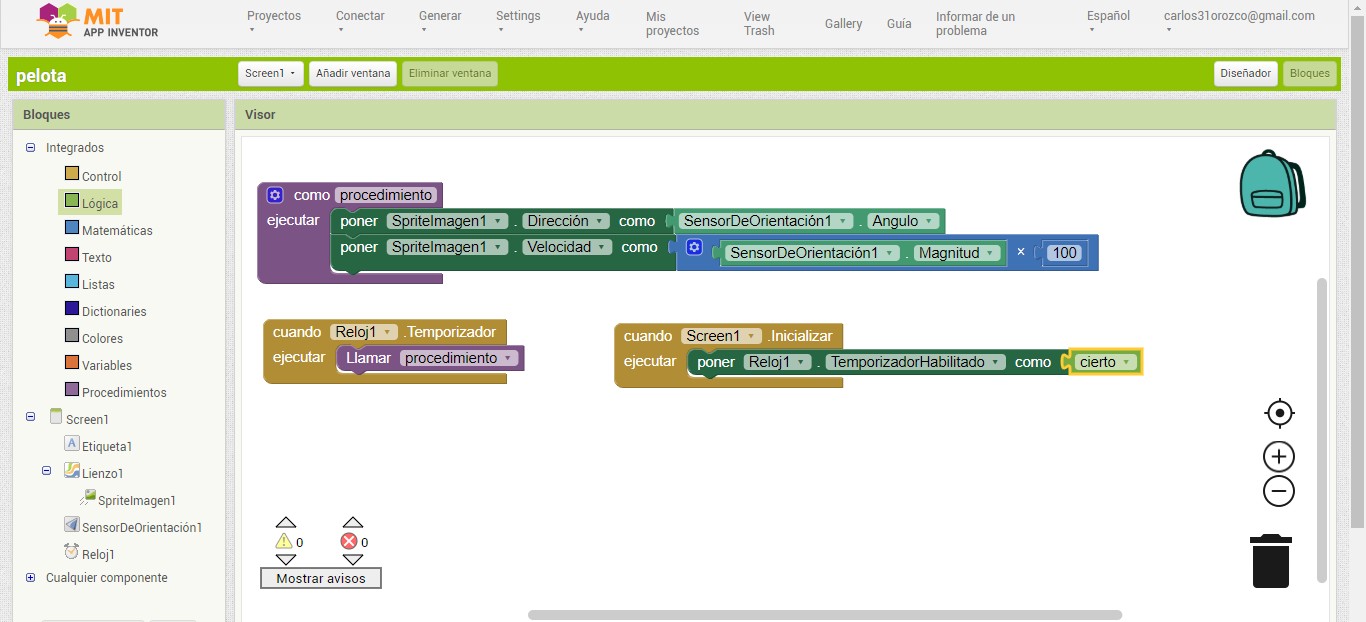
12.- Ir a reloj y seleccionar la opción **poner Reloj1 . TemporizadorHabilitado como**



13.-Despues ir a Integrados Lógicos y seleccionar la opción **cierto**



Código terminado



14.- Generamos el APK para instalar en el teléfono