

PROTOCOLO DE CONSTRUCCION
CARRERA DE POLLOS

MIGUEL ANGEL PEREZ MONTAÑA

ESTADISTICA I

PRESENTADO A:

DAGOBERTO SALGADO HORTA

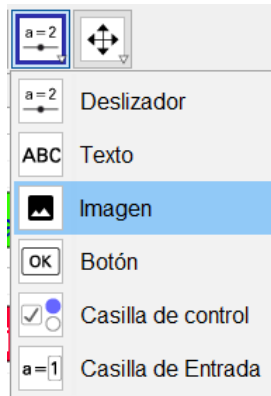
UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
LICENCIATURA EN MATEMATICAS
IBAGUE, 2023

PROTOCOLO DE CONSTRUCCION

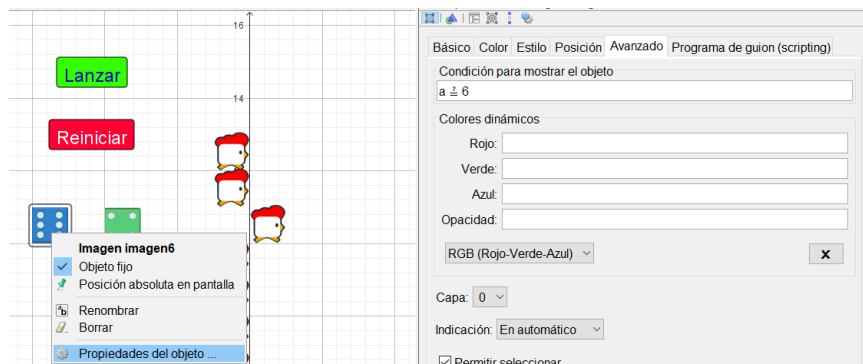
1. AleatorioEntre(1, 6)
2. AleatorioEntre(1, 6)
3. Punto A, B, C, D....detrás del eje Y

Entrada:

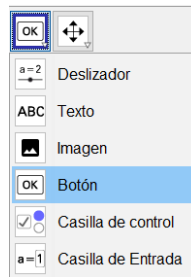
4. Insertar cara de dado #1 (1,2,3,4,5,6)
Posicionar entre puntos A y B
Condición de las caras
a=1, a=2, a=3, a=4, a=5, a=6



5. Insertar cara de dado #2 (1,2,3,4,5,6)
Posicionar entre puntos C y D
Condición de las caras
b=1, b=2, b=3, b=4, b=5, b=6

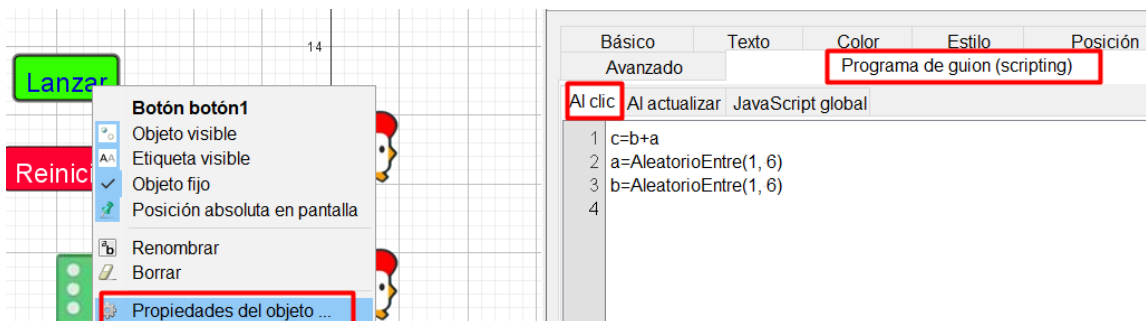


6. Crear botón Lanzar



Luego en propiedades, Al hacer clic

```
c=b+a  
a=AleatorioEntre(1, 6)  
b=AleatorioEntre(1, 6)
```



7. Crear botón reiniciar

#reiniciar valor de los dados

```
a=0, b=0, c=a+b
```

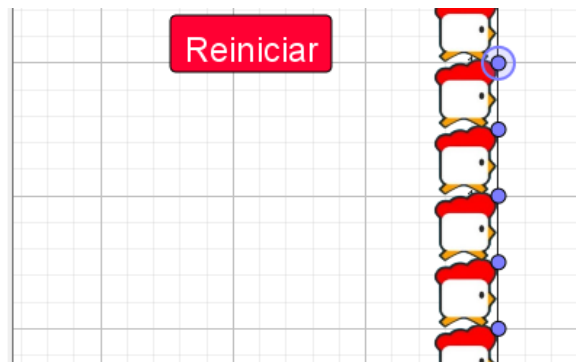
#reiniciar posicion de los pollos

```
F=(0,2) G=(0,3) H=(0,4) I=(0,5) J=(0,6) K=(0,7) L=(0,8)
```

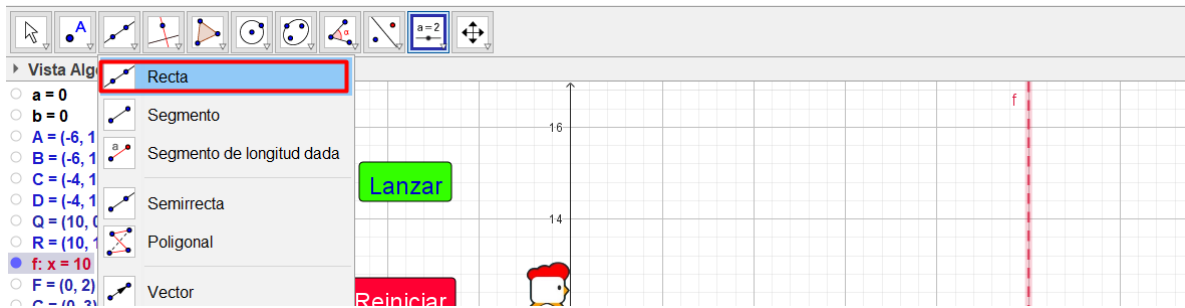
```
M=(0,9) N=(0,10) O=(0,11) P=(0,12)
```

8. Puntos de los pollos sobre el eje Y

- F = (0, 2)
- G = (0, 3)
- H = (0, 4)
- I = (0, 5)
- J = (0, 6)
- K = (0, 7)
- L = (0, 8)
- M = (0, 9)
- N = (0, 10)
- O = (0, 11)
- P = (0, 12)
- texto1 = ""



9. Crear punto y recta de la meta $x=10$



10. Utilizar los siguientes códigos lógicos para los puntos de los pollos

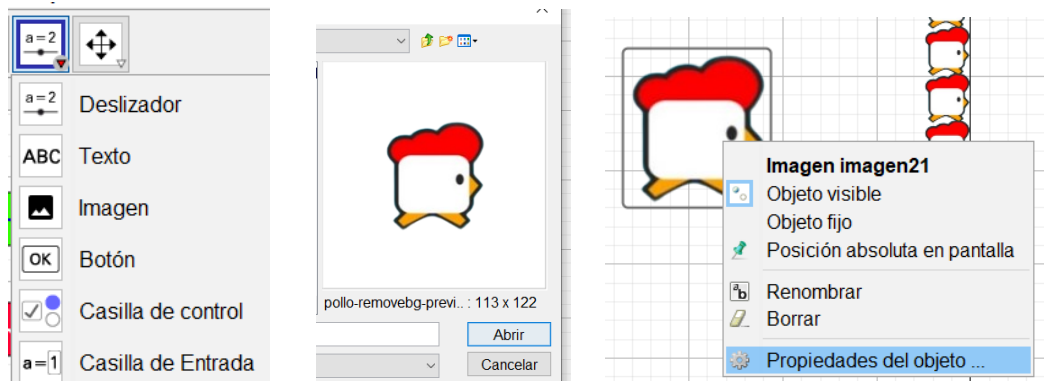
Si($x(F) > 10$, "2", $x(G) > 10$, "3", $x(H) > 10$, "4", $x(I) > 10$, "5", $x(J) > 10$, "6", $x(K) > 10$, "7", $x(L) > 10$, "8", $x(M) > 10$, "9", $x(N) > 10$, "10", $x(O) > 10$, "11", $x(P) > 10$, "12")

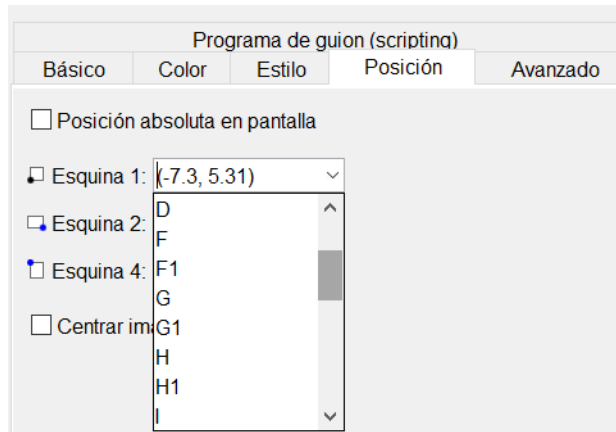
Las letras (F-P) representan el pollo, el símbolo > representa los movimientos que hará para ganar, y el numero entre "" representa el número del pollo.

EstáDefinido(texto1)

Este código se usará para dar el texto ganador

11. Insertar imágenes de pollos, y posicionar en los puntos de F-P, adicional crear puntos un espacio antes de los puntos de pollos F1-P1





12. En el botón lanzar, insertar el siguiente código para el movimiento

ActualizaConstrucción()

Si(c==2,Valor(F,F+(1,0)))

Si(c==3,Valor(G,G+(1,0)))

Si(c==4,Valor(H,H+(1,0)))

Si(c==5,Valor(I,I+(1,0)))

Si(c==6,Valor(J,J+(1,0)))

Si(c==7,Valor(K,K+(1,0)))

Si(c==8,Valor(L,L+(1,0)))

Si(c==9,Valor(M,M+(1,0)))

Si(c==10,Valor(N,N+(1,0)))

Si(c==11,Valor(O,O+(1,0)))

Si(c==12,Valor(P,P+(1,0)))

Si(c==2,Valor(F1,F1+(1,0)))

Si(c==3,Valor(G1,G1+(1,0)))

Si(c==4,Valor(H1,H1+(1,0)))

Si(c==5,Valor(I1,I1+(1,0)))

Si(c==6,Valor(J1,J1+(1,0)))

Si(c==7,Valor(K1,K1+(1,0)))

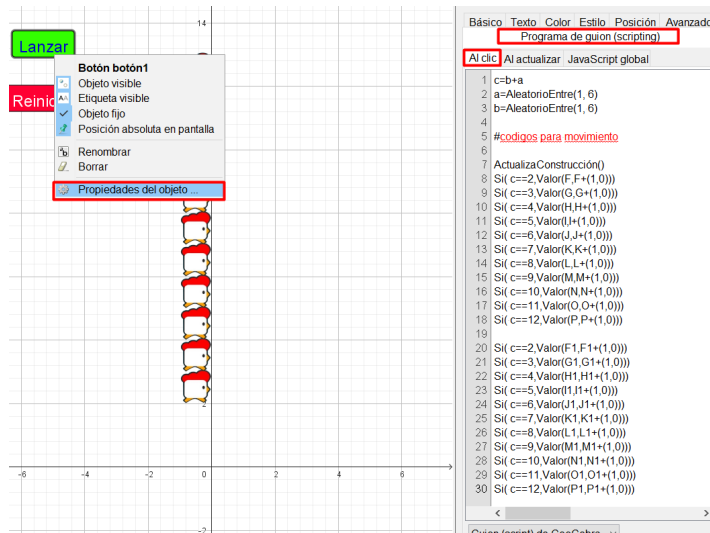
Si(c==8,Valor(L1,L1+(1,0)))

Si(c==9,Valor(M1,M1+(1,0)))

Si(c==10,Valor(N1,N1+(1,0)))

Si(c==11,Valor(O1,O1+(1,0)))

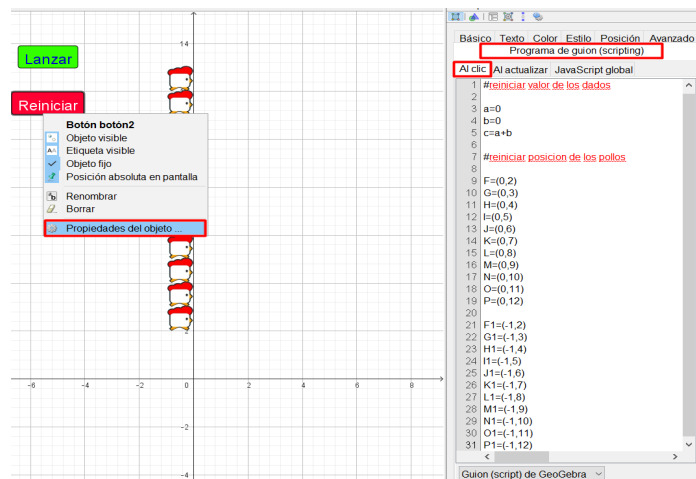
Si(c==12,Valor(P1,P1+(1,0)))



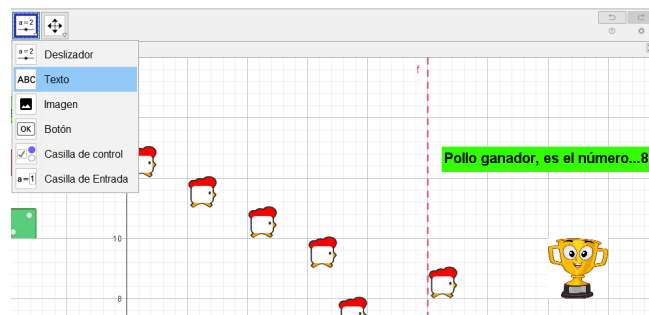
13. En el botón Reiniciar, insertar el siguiente código para reestablecer la posición de los pollos

F= (0,2)
 G= (0,3)
 H= (0,4)
 I= (0,5)
 J= (0,6)
 K= (0,7)
 L= (0,8)
 M= (0,9)
 N= (0,10)
 O= (0,11)
 P= (0,12)

F1= (-1,2)
 G1= (-1,3)
 H1= (-1,4)
 I1= (-1,5)
 J1= (-1,6)
 K1= (-1,7)
 L1= (-1,8)
 M1= (-1,9)
 N1= (-1,10)
 O1= (-1,11)
 P1= (-1,12)

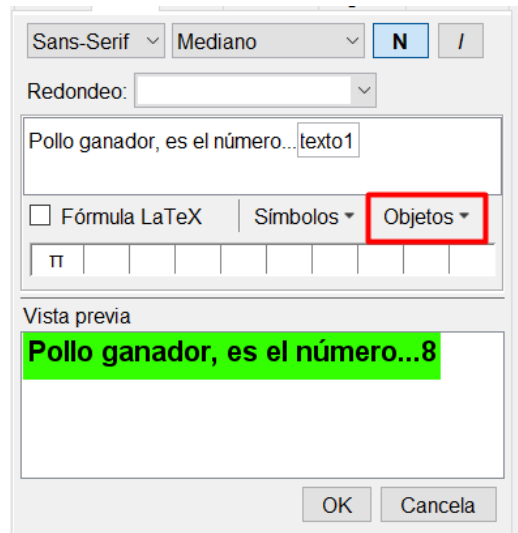


14. Insertamos el texto y una imagen para dar ganador

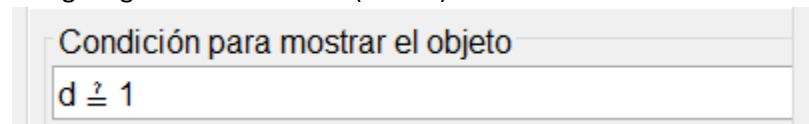


Podemos dentro del texto insertar alguna de las variables que tenemos creadas, para este caso nos dirigimos a objetos, y elegimos la que se creó del código lógico usado

Si($x(F) > 10$, "2", $x(G) > 10$, "3", $x(H) > 10$, "4", $x(I) > 10$, "5", $x(J) > 10$, "6", $x(K) > 10$, "7", $x(L) > 10$, "8", $x(M) > 10$, "9", $x(N) > 10$, "10", $x(O) > 10$, "11", $x(P) > 10$, "12")



Por último, daremos la condición para que aparezca el texto, en este caso la variable que se creó del código lógico. EstáDefinido(texto1)



Esto ultimo se puede repetir para insertar la imagen de la copa.