



Algunas orientaciones para la programación con mBlock y la Máquina Educable

1. Cargar el fondo que vamos a utilizar



En la pestaña de fondos podemos escoger uno o cargar una imagen de nuestro pc



Subimos nuestro fondo y lo seleccionamos

3. Eliminamos objetos que no vamos a utilizar

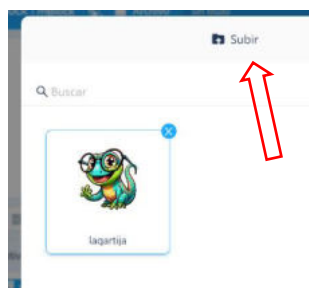


En la pestaña Objetos

2. Cargando y seleccionando nuestros objetos



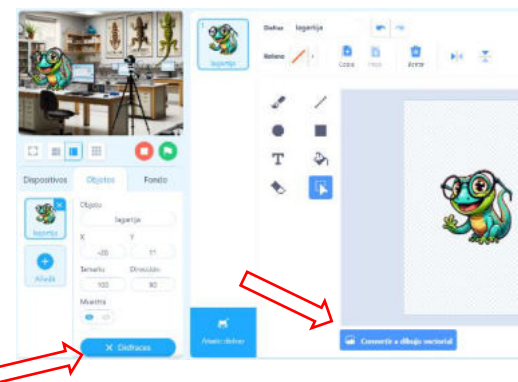
En la pestaña Objetos podemos añadir



Subimos nuestro archivo y lo seleccionamos como objeto

4. Disponemos a nuestro personaje en el escenario

Seleccionando en las pestañas Fondo y Objetos el botón Disfraces, puedo modificar el tamaño y la posición de los objetos. Para modificarlo es necesario hacer click en el botón "Convertir a dibujo vectorial"

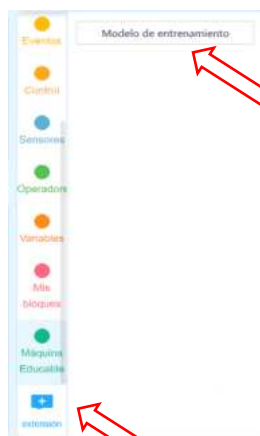
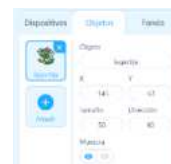




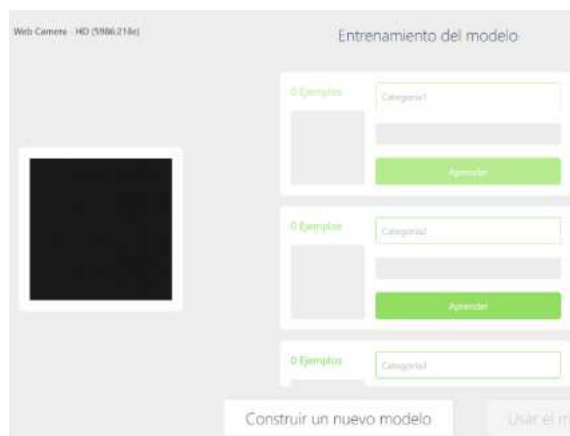
Algunas orientaciones para la programación con mBlock y la Máquina Educable

5. Añadir la extensión, crear y entrenar el modelo

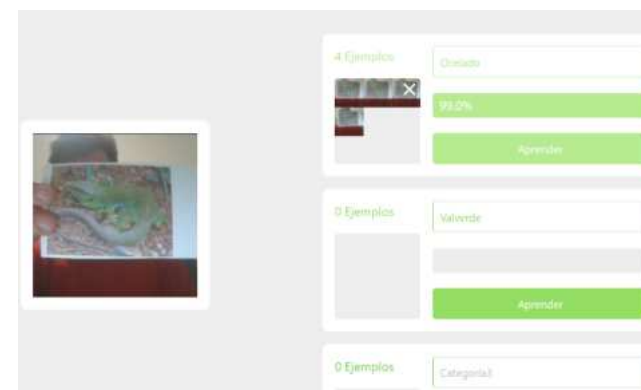
En la pestaña de Objetos debemos tener seleccionado el objeto que queremos programar



Añadimos la extensión “Máquina Educable”, haciendo click en + extensión y buscando la extensión en la pestaña de “Extensiones para imágenes animadas”



Hacemos click en “Modelo de entrenamiento” y creamos las categorías de nuestro modelo (una por especie a identificar), haciendo click en “Construir nuevo modelo”



Damos nombre a cada categoría y entrenamos el modelo haciendo click en “Aprender”. Cada vez que hacemos click, la cámara toma una foto y la usa como ejemplo. Utilizaremos las imágenes de nuestros animales para cada categoría. Teniendo apretado el botón, toma una ráfaga de fotos. Probamos el modelo y, cuando acabemos, hacemos click en “Usar el modelo”





6. Usando nuestro modelo en mBlock



Bloque de código de Eventos.
Utilizaremos estos bloques para desencadenar acciones



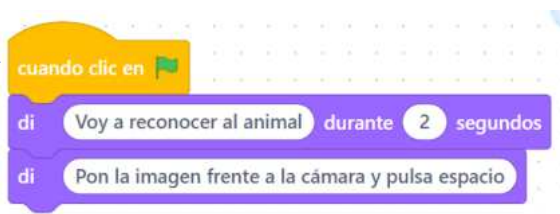
Bloque de código de Apariencia
Utilizaremos estos bloques para hacer que nuestro personaje hable.



Bloque de código de Máquina Educable. Estos bloques permiten utilizar nuestro modelo, utilizaremos estos bloques para consultar la categoría detectada por la cámara



Bloque de código de Control. Utilizaremos el bloque si..entonces para comprobar si la especie pertenece a una categoría y hacer que nuestro personaje diga el nombre de la especie



Con estas orientaciones deberíais ser capaces de hacer vuestro programa. Un consejo: cuantos más ejemplos tenga cada categoría del modelo, mejor funcionará. Es importante que las condiciones de luz sean similares en el entrenamiento y al utilizar el modelo, y que las tarjetas se sitúen cerca de la cámara del ordenador.

