

TouchDevelop

Microsoft
Student Partners



when
technology
becomes
absolute
passion

Introducción

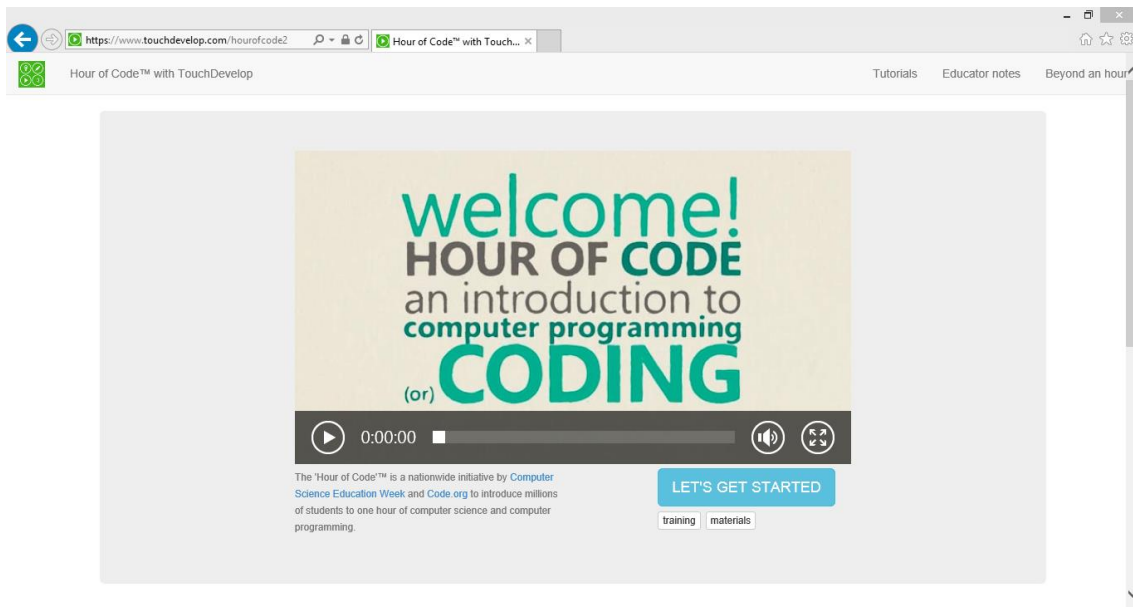
Con TouchDevelop puedes crear tus propias apps desde cualquier dispositivo, sea móvil, tableta o pc. Además de aprender y comprender cómo es el código de un programa.

Para comenzar a usarlo solo tienes que ir a la web www.touchdevelop.com.

En esta guía mostramos paso a paso cómo se realiza el primer tutorial correspondiente a la iniciativa Hour of code™.

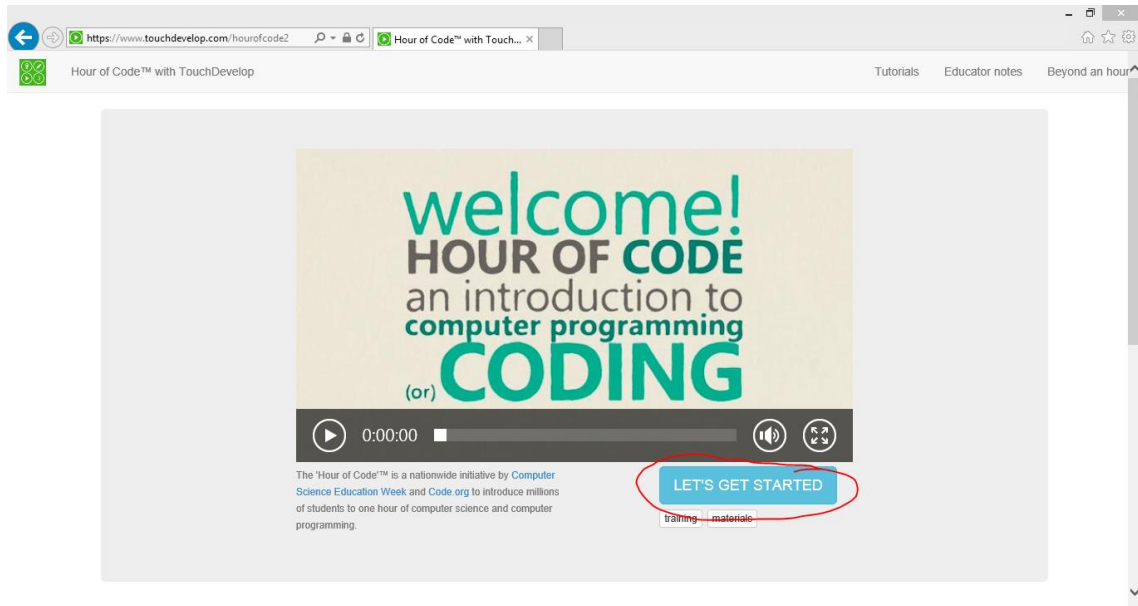
Paso a paso

1. Click con botón primario en "**TouchDevelop** (panel)", en "TouchDevelop - Internet Explorer".

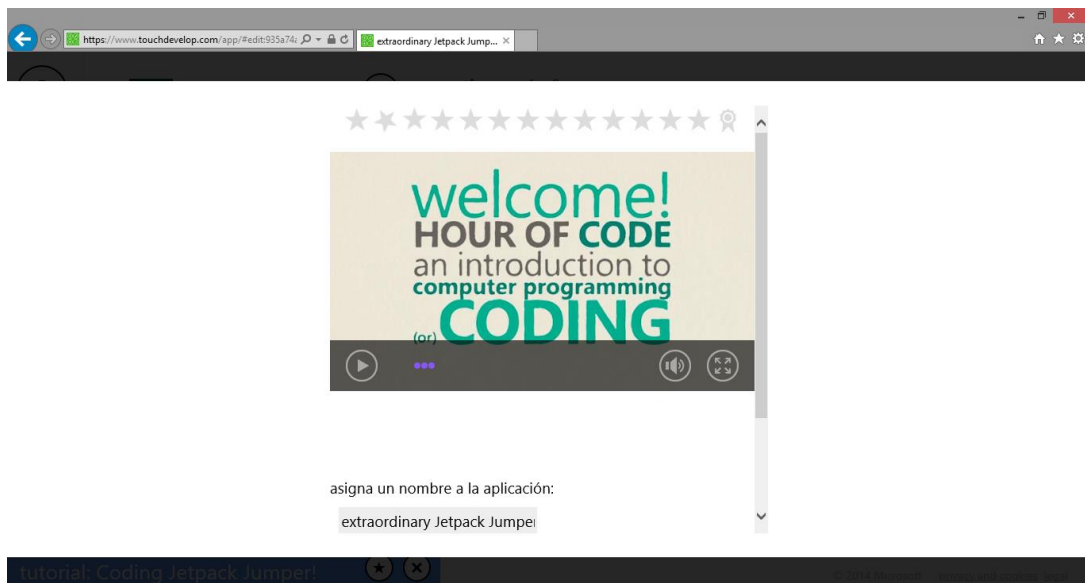


2. Click con botón primario en "**Start Hour Of Code™** (texto)".

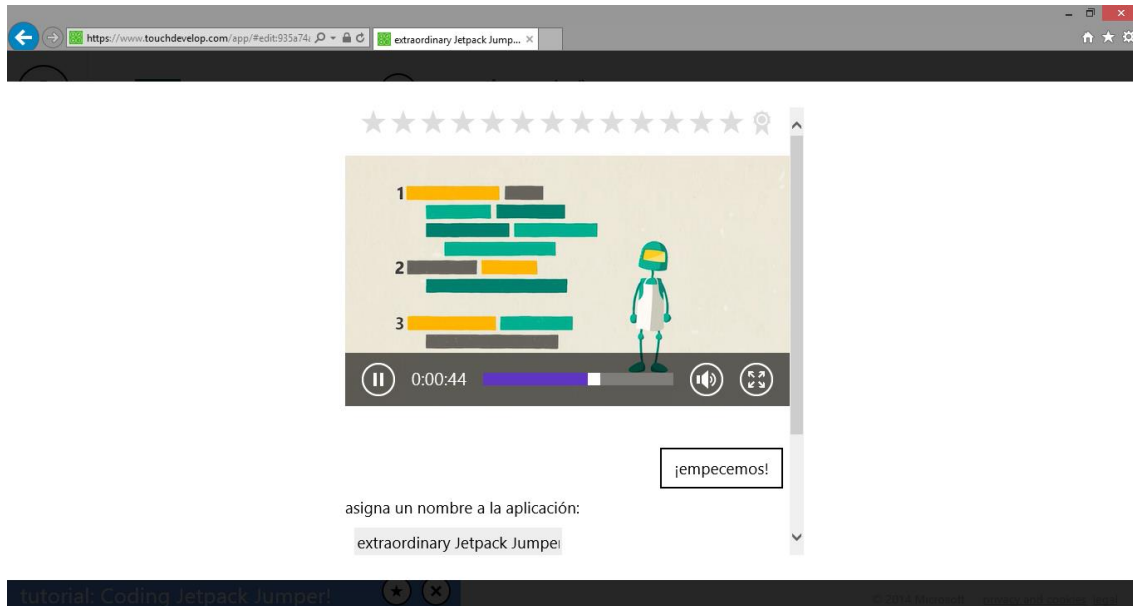
3. Click con botón primario en "**LET'S GET STARTED** (texto)".



4. Pulsar en "**glorious Jetpack Jumper :: main - TouchDevelop** (panel)".

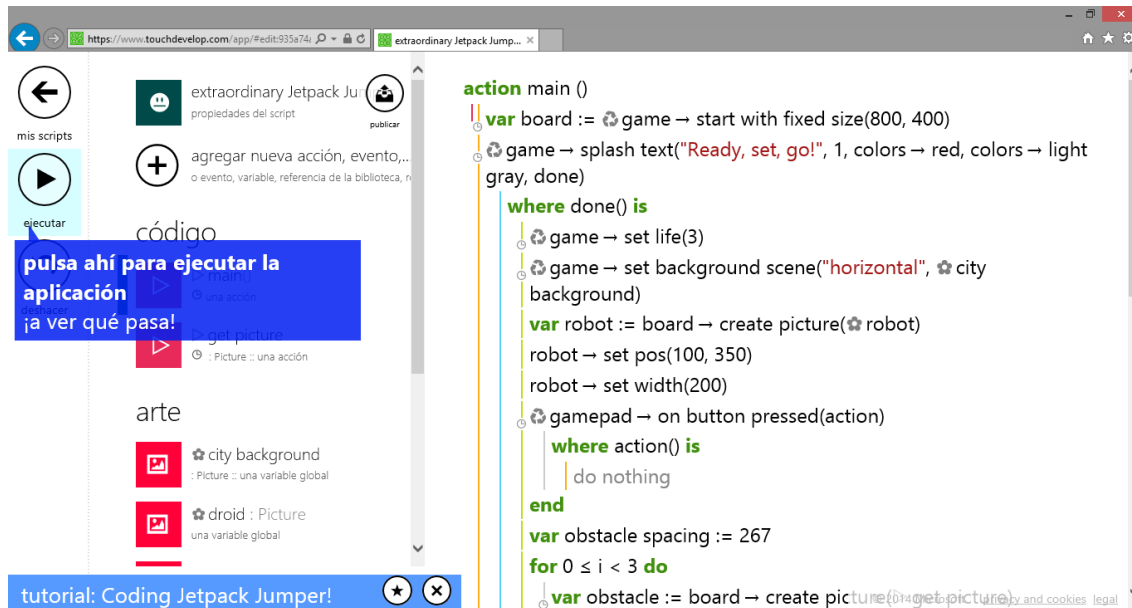


5. Click con botón primario en "**¡empecemos!** (botón)".

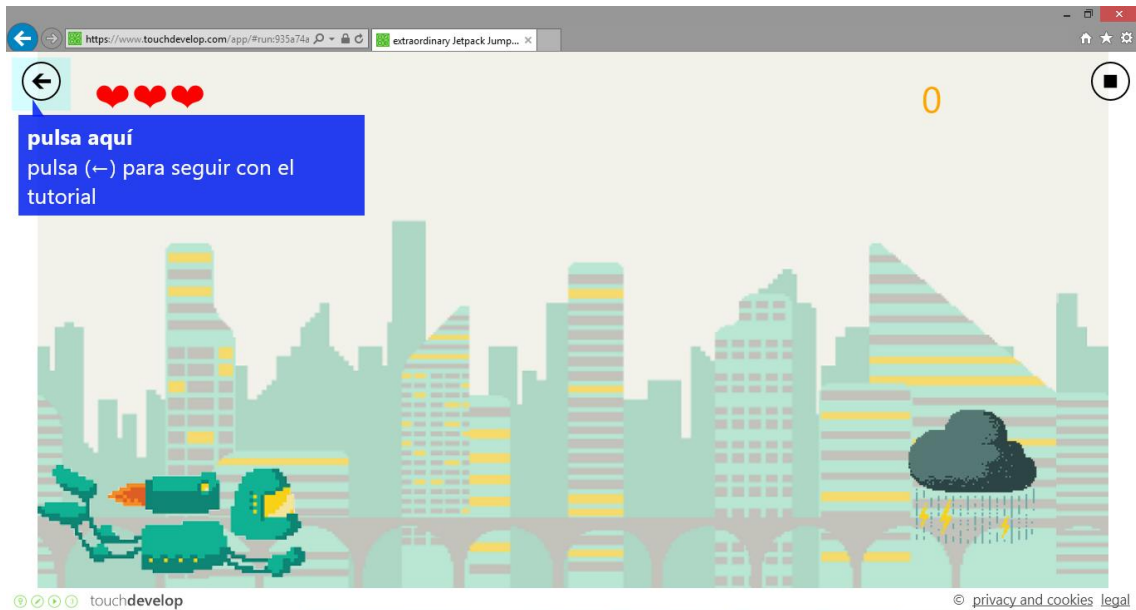


6. Click con botón primario en "**¡vamos!** (botón)".

7. Click con botón primario en "**ejecutar** (botón)".

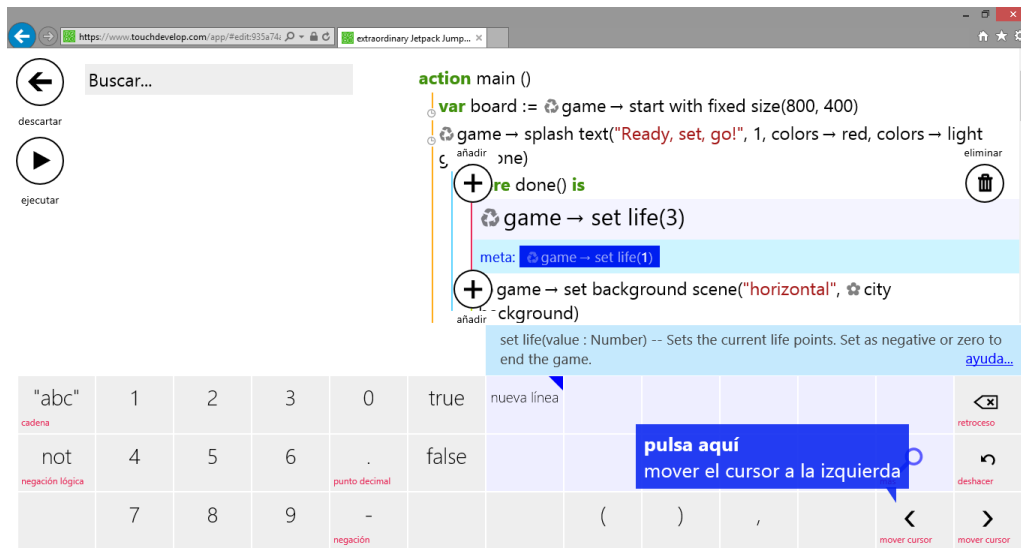


- Click con botón primario en "**glorious Jetpack Jumper :: run - TouchDevelop** (panel)".
- Click con botón primario en "**atrás** (botón)".



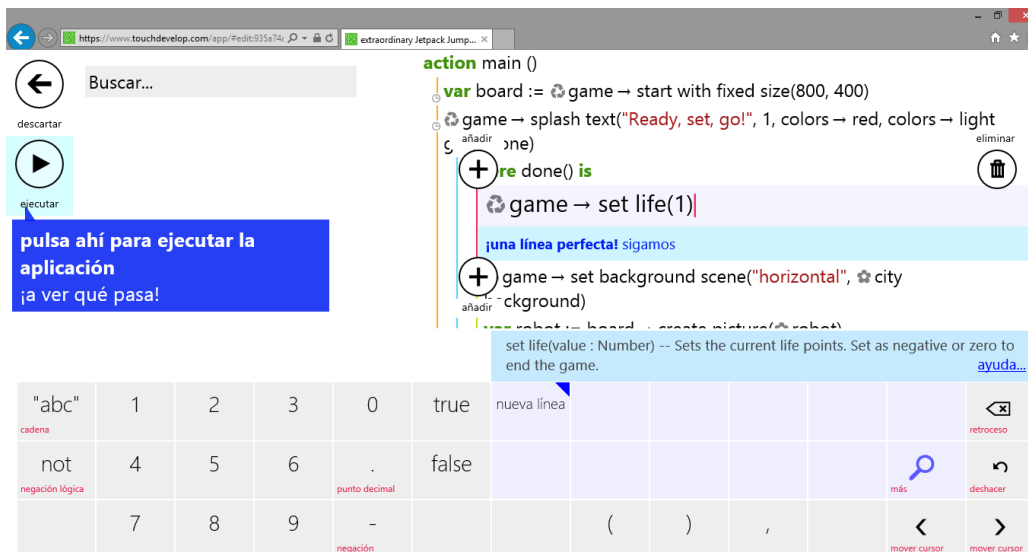
- Click con botón primario en "**¡vamos!** (botón)".
- Click con botón primario en "**game** → **set life(3)** (texto)".

12. Click con botón primario en "mover cursor (botón)".



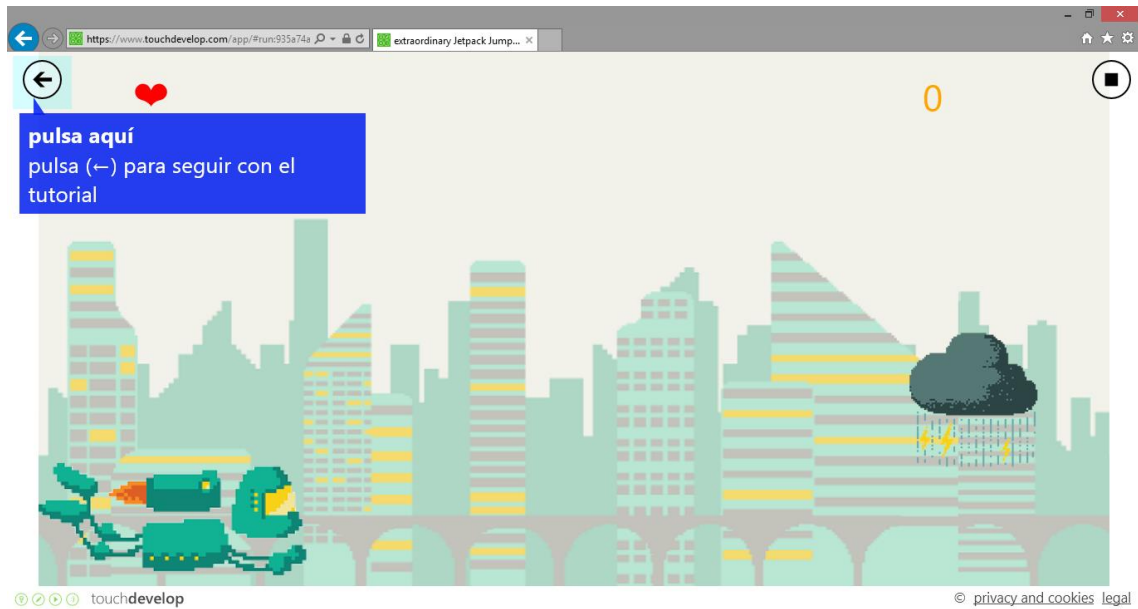
13. Click con botón primario en "retroceso (botón)".

14. Click con botón primario en "1 (botón)".



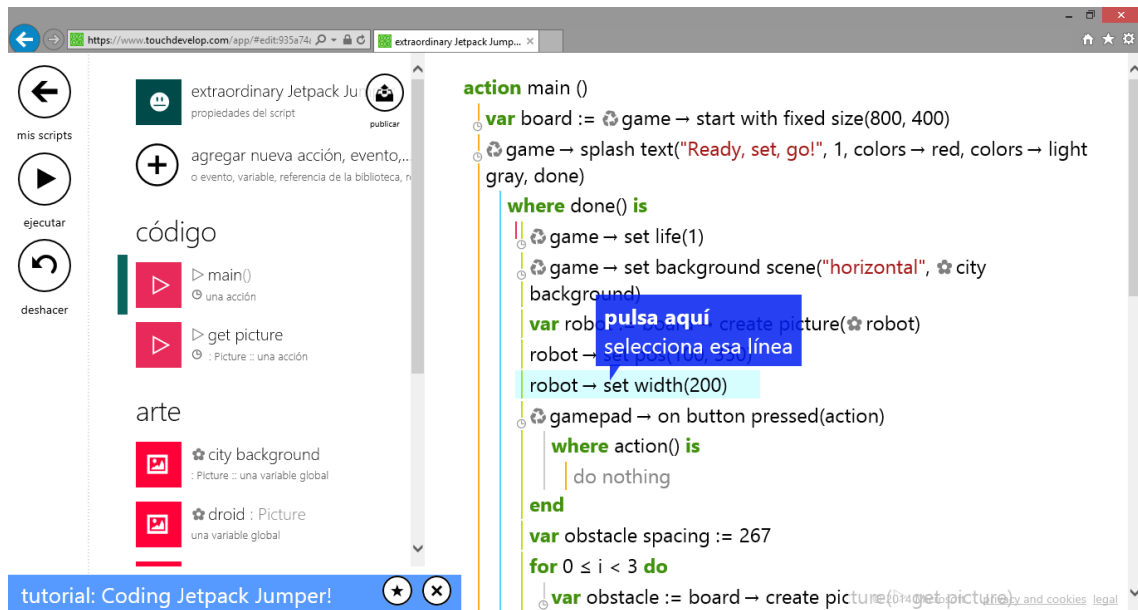
15. Click con botón primario en "**ejecutar** (botón)".

16. Click con botón primario en "**atrás** (botón)".

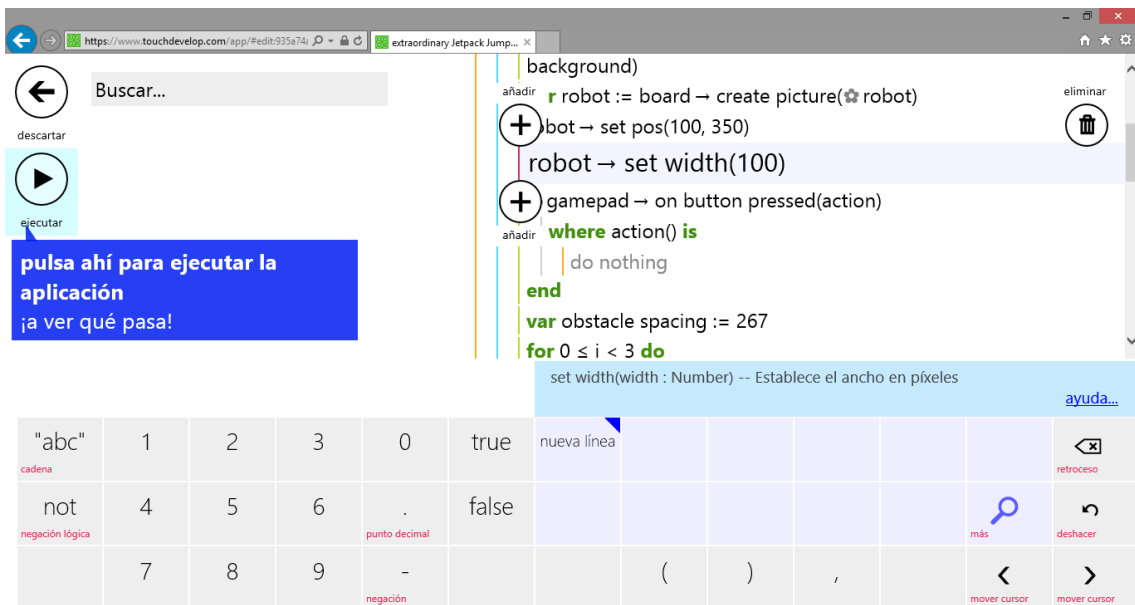


17. Click con botón primario en "**¡vamos!** (botón)".

18. Click con botón primario en "robot → set width(200) (texto)".

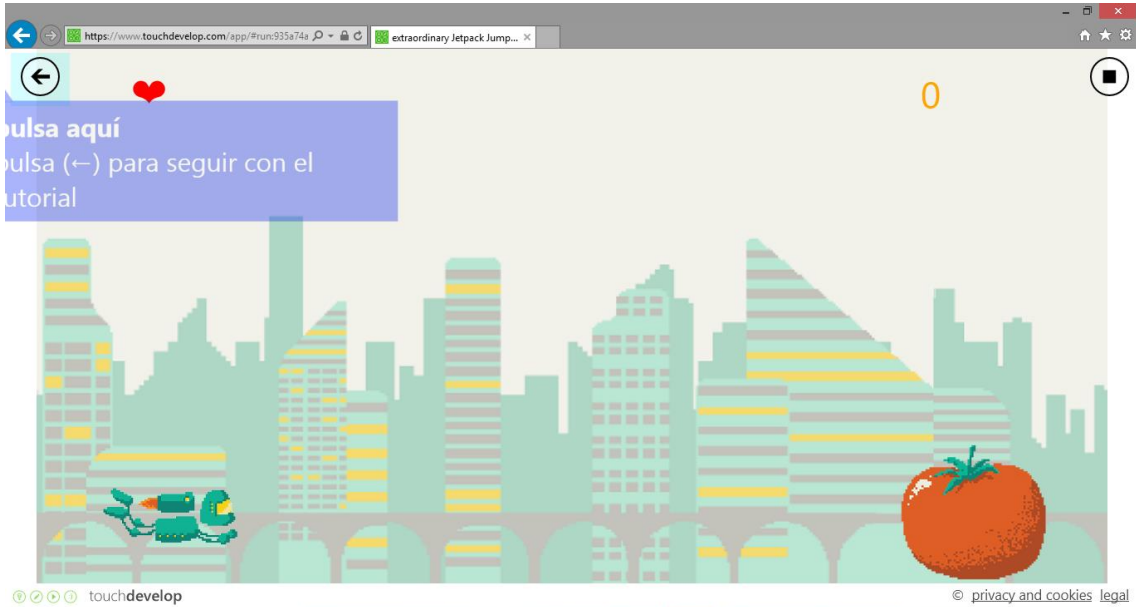


19. Click con botón primario en "mover cursor (botón)".



20. Doble Click con botón primario en "**mover cursor** (botón)".

21. Click con botón primario en "**retroceso** (botón)".



22. Click con botón primario en "**1** (botón)".

23. Click con botón primario en "ejecutar (botón)".

where action() is
do nothing
end
var obstacle spacing := 267
añadir ≤ i < 3 do
+ ar obstacle := board → create picture(▷ get picture) eliminar
obstacle → set speed x(100)
¡una línea perfecta! sigamos
+ obstacle → set height(100)
stacle = set x(board = width - 100 + i * obstacle spacing)
set speed x(vx : Number) -- Establece la velocidad de x en píxeles/seg ayuda...

"abc" <small>cadena</small>	1	2	3	0	true	+	-	*	=	>	<	<⌫ <small>retroceso</small>
not <small>negación lógica</small>	4	5	6	.	false						🔍 <small>más</small>	↶ <small>deshacer</small>
	7	8	9	-			()	,		⬅ <small>mover cursor</small>	➡ <small>mover cursor</small>

24. Seguir las instrucciones que aparecen en pantalla hasta que finaliza el juego.

