

SAFAKINATOR

El objetivo de esta práctica es hacer un programa con scratch que simule el comportamiento del famosísimo Akinator “El genio de la web”. Para ello vamos a describir a continuación cómo será su funcionamiento.

Esta será la pantalla principal de nuestro programa:



Como podemos apreciar en la imagen tenemos tres objetos:

- Genio
- Botón Play
- Icono misterioso



Práctica Evaluable 1 - Cafetera Scratch

Profesor: Luis Javier López López

Y una serie de variables que guardan una relación en común:

- **hombre:** indica que nuestro personaje misterioso es un hombre.
- **mujer:** indica que nuestro personaje misterioso es una mujer.

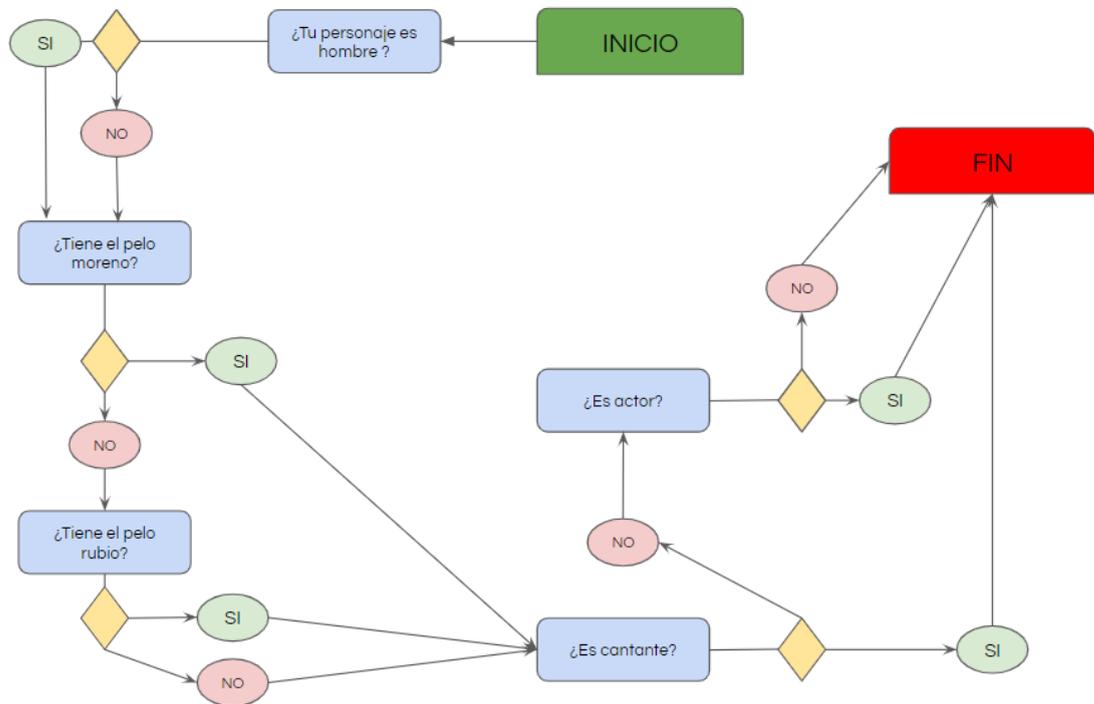
- **pelo_rubio:** indica que nuestro personaje misterioso tiene el pelo rubio.
- **pelo_moreno:** indica que nuestro personaje misterioso tiene el pelo moreno.
- **pelirrojo:** indica que nuestro personaje misterioso es pelirrojo.

- **cantante:** indica que nuestro personaje misterioso es cantante.
- **actor:** indica que nuestro personaje misterioso es actor.
- **deportista:** indica que nuestro personaje misterioso es deportista.

FUNCIONAMIENTO

A continuación explicaremos el funcionamiento del programa.

1. Al hacer click en el objeto “botón play”, el genio te da la bienvenida y comienza a hacerte preguntas esperando que tú respondas. (Para hacer esta interacción se recomienda enviar un mensaje al genio cuando se hace click en el botón play y que el genio inicie siempre que reciba el mensaje).
2. El genio comienza a hacer preguntas con el objetivo de ir despejando incógnitas y averiguar en qué persona estás pensando.
3. El orden de preguntas se describe en el árbol de decisión que se muestra a continuación. Para realizar las preguntas del genio se recomienda usar bloques del apartado “**sensores**” ya que debemos preguntar y esperar una respuesta del usuario del programa. Recuerda que la respuesta se guarda en la variable “respuesta” también presente en este bloque y que según la respuesta deberemos poner a 1 la variable correspondiente.



4. Para la secuencia de preguntas y que el genio sepa qué pregunta va a continuación de la siguiente, se recomienda el uso de condicionales presentes en el bloque “**control**”.
5. Hay que tener en cuenta que las respuestas del usuario deben ser “SI” o “NO”, si el usuario te da cualquier otra respuesta , el genio deberá volver a hacer la misma pregunta. Para esto se recomienda el uso del bloque “Repetir hasta que” y de condición , del bloque de “**operadores**” obligar a que la repuesta sea igual a “SI” o “NO”.
6. Al final del programa el objeto “ícono_misterioso” desaparece y muestra la persona en la que estás pensando. Para ello también se recomienda el uso de bloques de envío de mensajes y de instrucciones como aparecer/desaparecer.
7. A continuación se muestran las posibilidades.

Persona	Condiciones
	<p> hombre= 1 mujer = 0 pelo_rubio = 1 pelo_moreno = 0 pelirrojo = 0 deportista = 1 cantante= 0 actor= 0 </p>
	<p> hombre= 1 mujer = 0 pelo_rubio = 0 pelo_moreno = 1 pelirrojo = 0 deportista = 1 cantante= 0 actor= 0 </p>
	<p> hombre= 1 mujer = 0 pelo_rubio = 0 pelo_moreno = 0 pelirrojo = 0 deportista = 0 cantante= 0 actor= 0 </p>

Práctica Evaluable 1 - Cafetera Scratch

Profesor: Luis Javier López López



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 1
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 0
deportista = 1
cantante= 0
actor= 0



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 1
pelirrojo = 0
deportista = 1
cantante= 0
actor= 0



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 1
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 1
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0

Práctica Evaluable 1 - Cafetera Scratch

Profesor: Luis Javier López López



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 1
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 1
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 1
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 1
deportista = 0
cantante= 1
actor= 0



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 1
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 1
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1



hombre= 1
mujer = 0
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 1
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1

Práctica Evaluable 1 - Cafetera Scratch

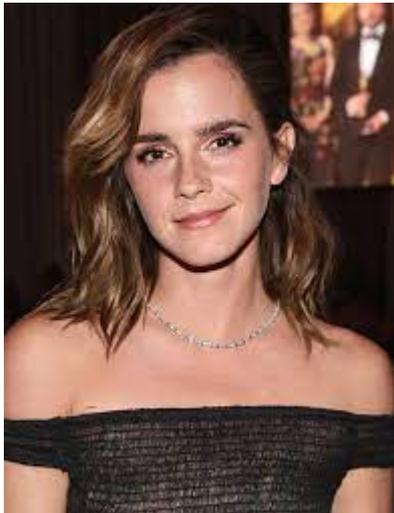
Profesor: Luis Javier López López



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 1
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 1
pelirrojo = 0
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1



hombre= 0
mujer = 1
pelo_rubio = 0
pelo_moreno = 0
pelirrojo = 1
deportista = 0
cantante= 0
actor= 1