

Actividades para resolver de la Unidad 2

Realizar la instalación del software Zinjai.

Probar el programa ejemplo desarrollado en la Unidad 2 del juego de disparo de cañón (archivo fuente número 1 con el entorno de desarrollo Zinjai).

Modificar dicho ejemplo para que informe la distancia con 2 decimales. (va a necesitar usar el operador **fixed** que no se encuentra en los apuntes, tendrán que buscarlo en google)

Modificar dicho ejemplo para que informe la distancia que faltó para dar al blanco, en negativo significa que quedo corto, en positivo que se paso.

Modificar dicho ejemplo para que pregunte la velocidad inicial antes de disparar.

Modificar dicho ejemplo para que el blanco se encuentre entre 1000 y 1500 metros y que la mayoría de los ángulos que se ingresen, los disparos caigan en ese rango.

Aclaración: partan siempre del ejemplo original, no usen ninguna de las modificaciones anteriores.

Modificar el programa libremente para que quede de la manera que crean que queda mejor como juego.

Crear un programa parecido al del ejemplo el cual nos pida cuantos metros antes hay que lanzar una bomba cuando un bombardero se acerca a su blanco y nos informe a cuantos metros cayo del mismo, negativo significa que quedo corto, positivo que quedó largo. Agreguenle todo lo que crean que pueda mejorar el programa como juego.

Estas modificaciones planteadas se deben resolver en forma individual, les recordamos que pueden plantear las dudas en el foro.