

Mejora de interfaz de accesibilidad XEvents

Bruno Michetti Leites

El programa que se describe a continuación intenta adaptar otro programa elaborado en Turtlebots, (que facilita el uso del mouse de la pc con sólo una placa USB4Butiá y un sensor botón), para que se pueda jugar al juego "Angry Birds Space".

Dicho programa utiliza:

- Una placa USB4Butiá
- Un sensor botón
- Un sensor de grises

El pseudocódigo de la solución es el siguiente:

- 1 - Indicar posición del pájaro
- 2 - Indicar punto al cual se estira la tirachinas
- 3 - Esperar a que se aprete el botón o se acerque un objeto blanco al sensor de grises
- 4 - Si se presiona el botón
 - 5a1 - Indicar nuevamente punto al cual se estira la tirachinas
 - 5a2 - Volver al paso 3
- Sino
 - 5b1 - Soltar tirachinas

Explicación: primero se realiza un barrido utilizando el sensor botón, tal cual el programa de ejemplo de barrido, posicionando el puntero sobre el pájaro que se va a lanzar. A partir de ahí el programa guarda la posición y se realiza otro barrido. El segundo es para indicar a dónde se quiere estirar la tirachinas. Si el usuario considera correcta la posición, debe pasar un objeto blanco cerca del sensor de grises, y el pájaro se lanzará. De lo contrario, si quiere otra posición debe presionar nuevamente el sensor botón y el barrido comienza nuevamente. El proceso se repite según la cantidad de pájaros. Por defecto se repite 3 veces.