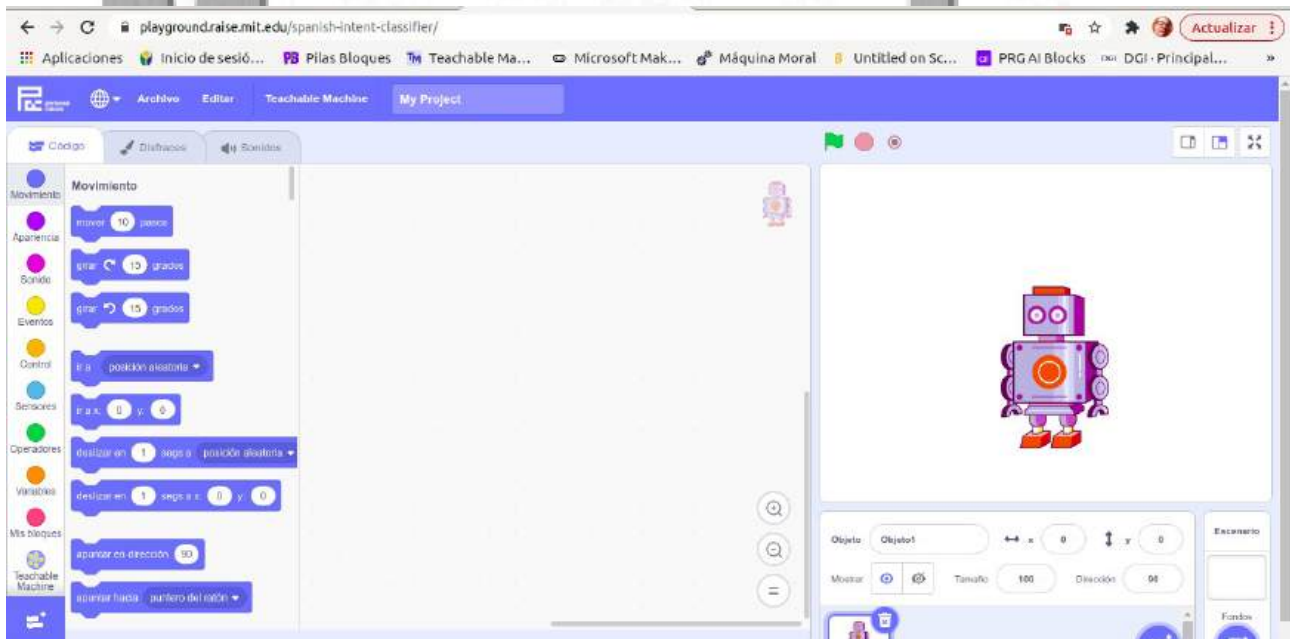
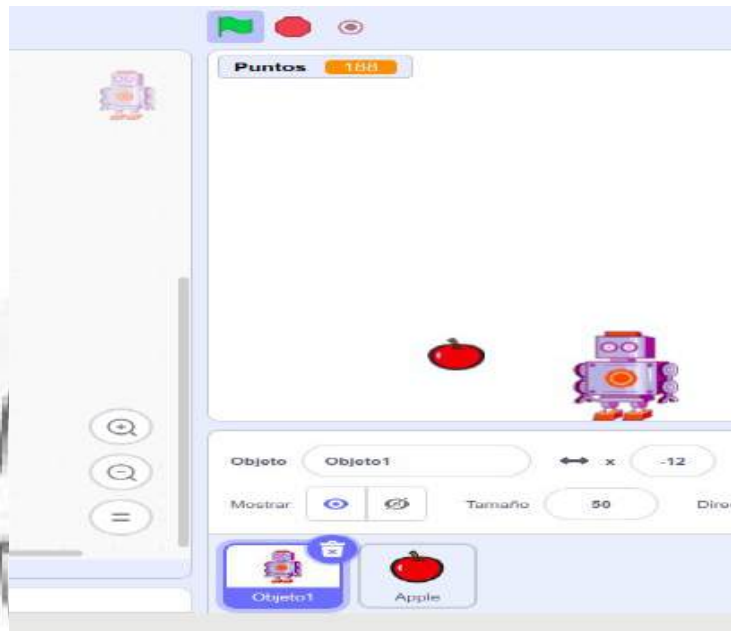


Inteligencia artificial con scratch

Paso 1 Abrir la pagina “PRG AI Blocks”.



Paso 2 Insertar el objeto Apple.



Paso 3 Programar la manzana “Apple”

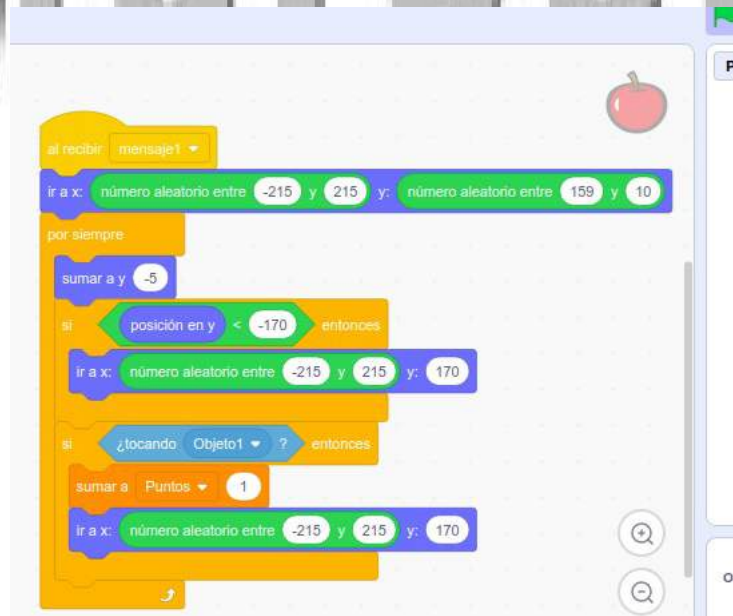
En primer lugar mandaremos un mensaje cuando presionemos la bandera.



En segundo lugar realizaremos un algoritmo que permita enviar el mensaje a los clones de manzanas que realizaremos más adelante.



En tercer lugar programamos la caída de la manzana y que pasa cuando toca el personaje que jugaremos nosotros.



Paso 4 Es hora de programar el escenario, donde realizaremos los clones de manzana.

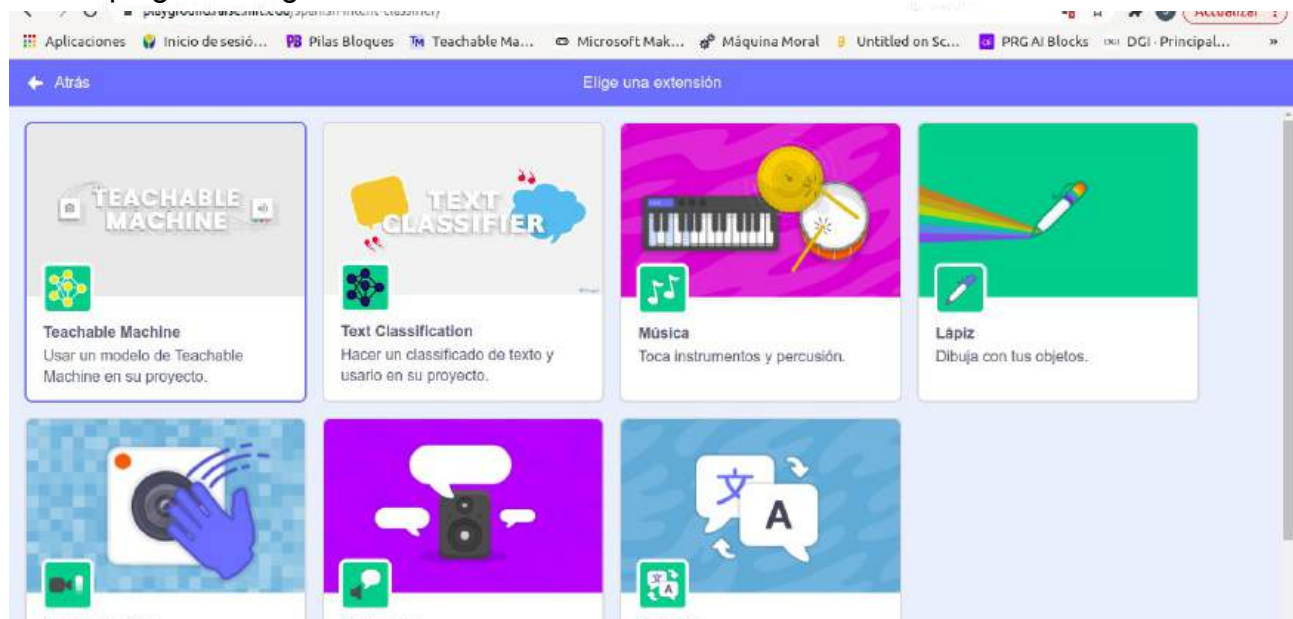


Paso 5 Es hora de programar el personaje.

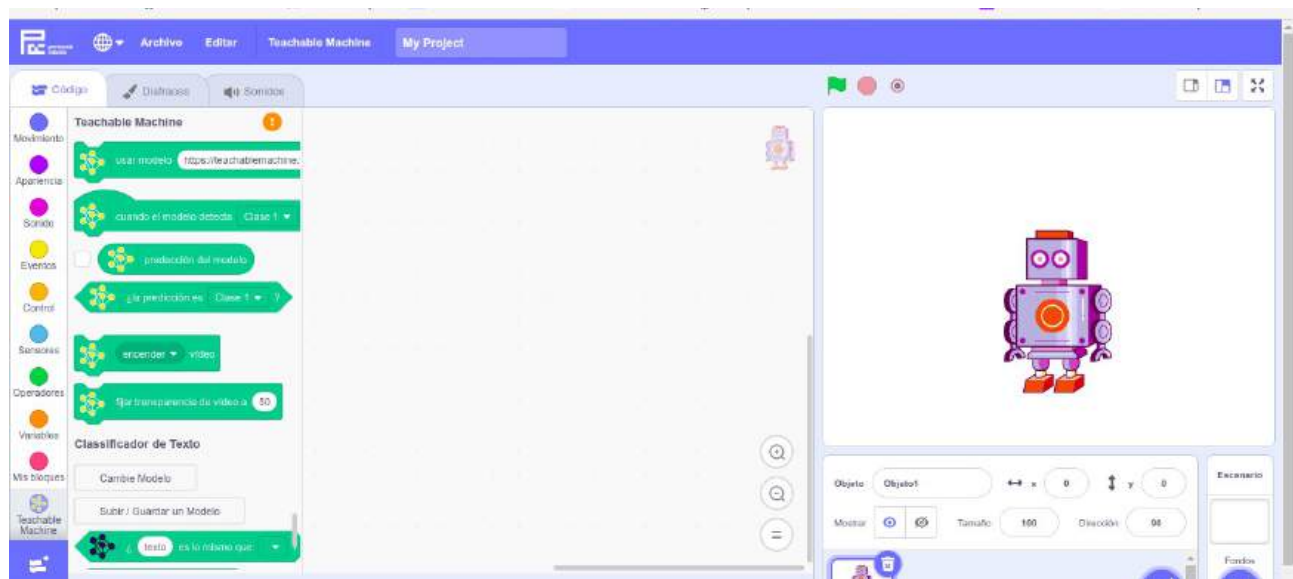
Antes de comenzar a programar agregaremos la paleta TEACHABLE MACHINE, presionando en el ícono para añadir.



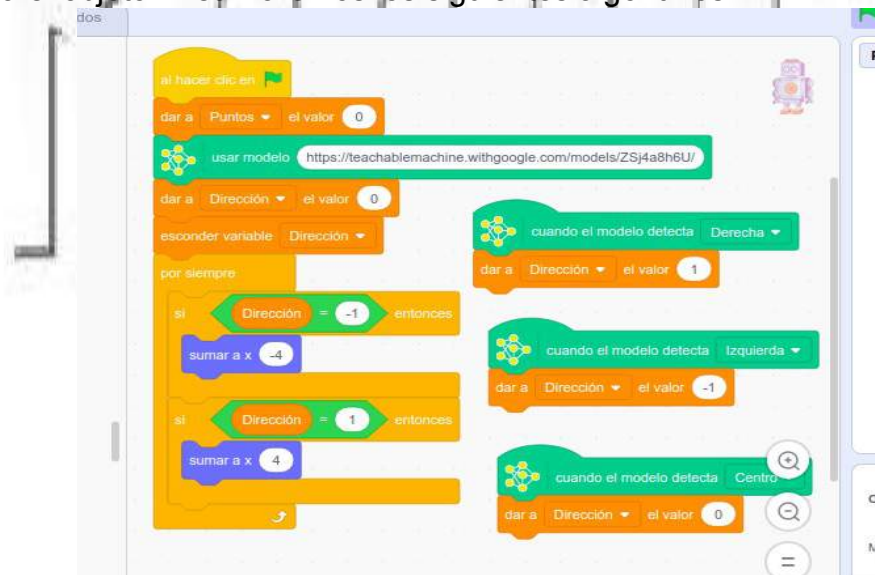
Se desplegara la siguiente ventana donde seleccionamos la misma.



Ahora podremos ver los bloques de la nueva paleta



Para el objeto 1 realizaremos los siguientes algoritmos



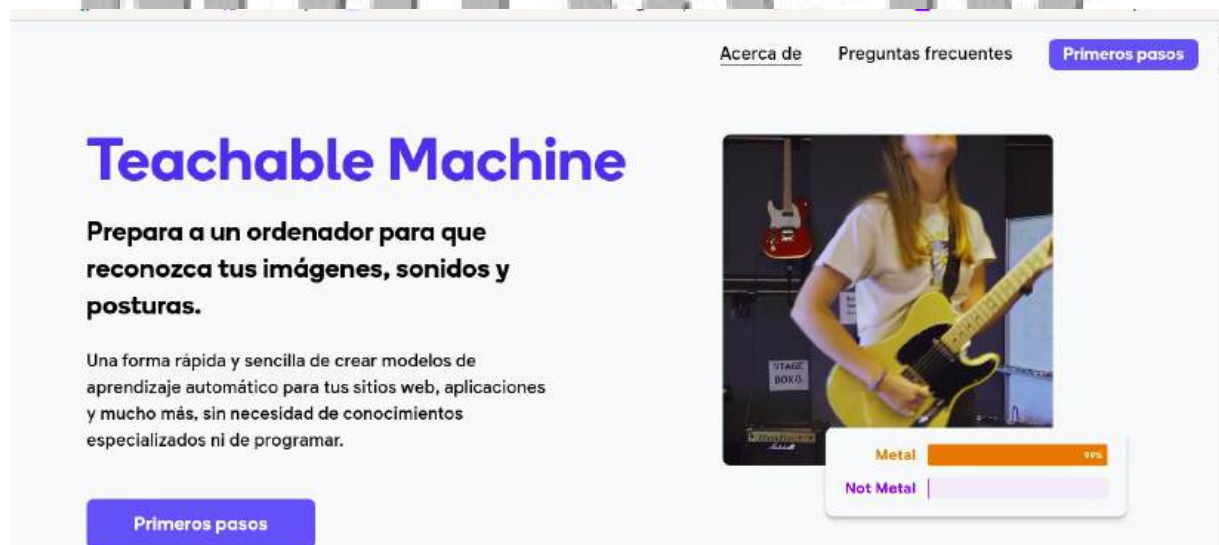
Como podemos apreciar en la programación el bloque **“Usar modelo”** permitirá traer el modelo realizado para el movimiento de la nube.

Los bloques **“Cuando el modelo detecta /Der/lzq/Cen”** permitirán asignar un número a la variable **“Dirección”** para ser utilizada en el movimiento del objeto en la programación.

Es hora de generar el modelo



El primer paso será hacer clic en **“Teachable Machine”** de la barra superior. En la ventana que nos mostrará vamos a **“Primeros pasos”**.



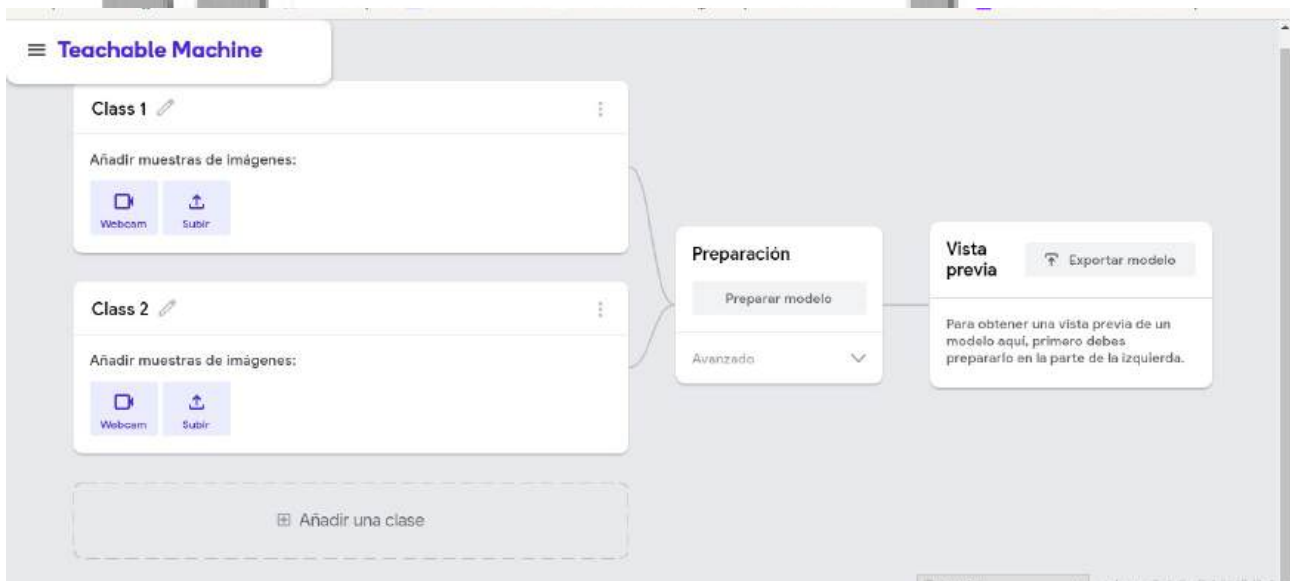
Ahora iremos a la opción **“Proyecto de imagen”**.



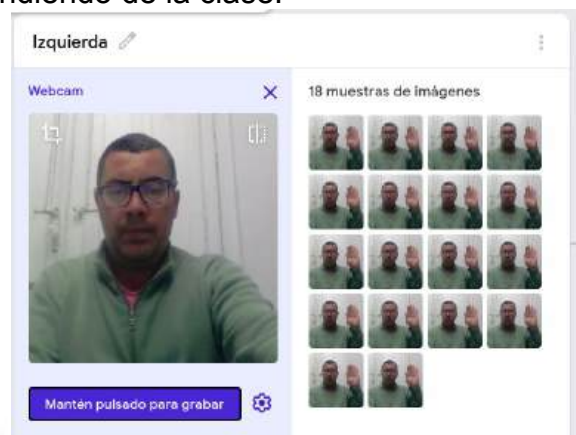
Seleccionaremos **“Modelo de proyecto estándar”**



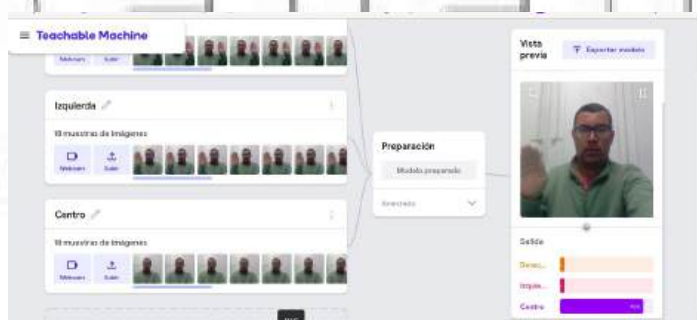
En la siguiente ventana definiremos las clases de nuestro modelo, en este ejemplo serán tres (Izquierda – Derecha – Centro) por lo que agregaremos una más a las dos por defecto que nos muestra.



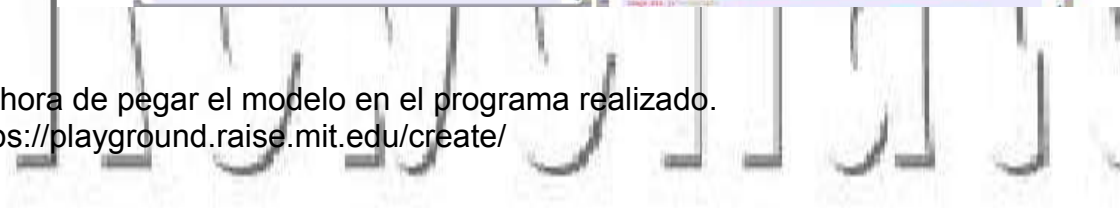
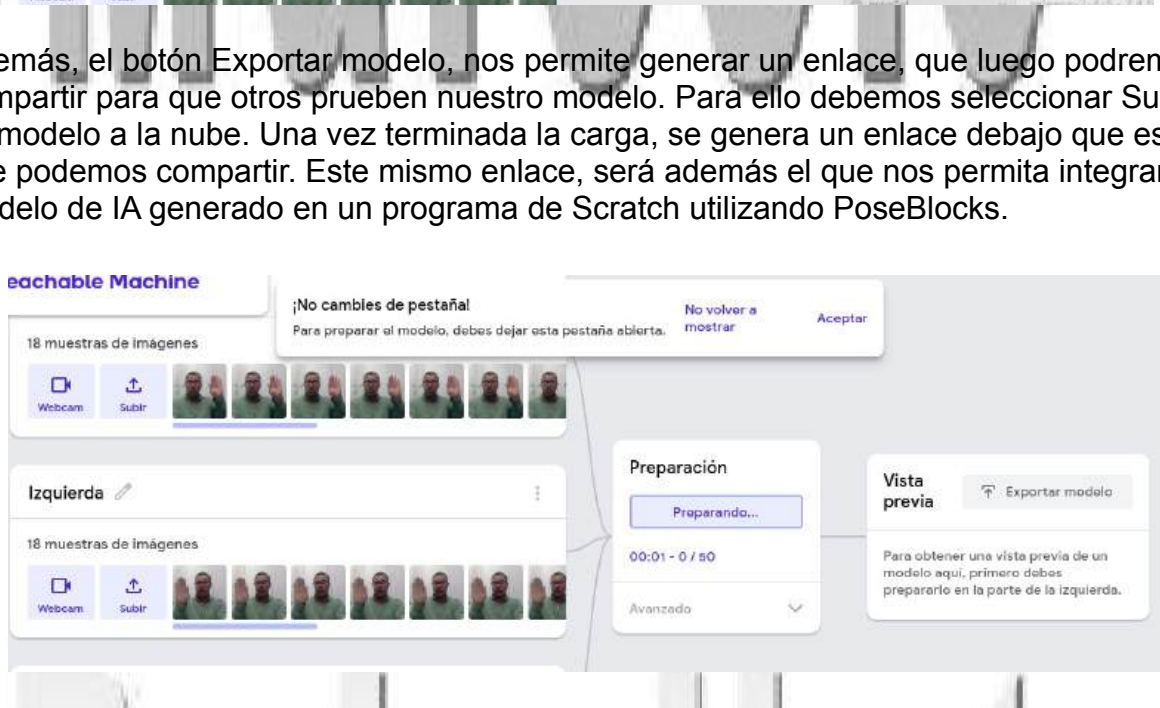
Es momento de activar la “**Webcam**” y sacar las fotografías (Entre 18 y 24) manteniendo presionado el botón “**Mantén pulsado para grabar**”. Para nuestro ejemplo levantaremos la mano izq. o der. dependiendo de la clase.



Recordar agregar una clase más llamada “Centro” con el botón “Agregar clase”. Una vez que el modelo queda pronto, podemos previsualizar su funcionamiento a la derecha de la pantalla.



A continuación prepararemos el modelo haciendo clic en “**Preparar modelo**”.



<https://playground.raise.mit.edu/create/>