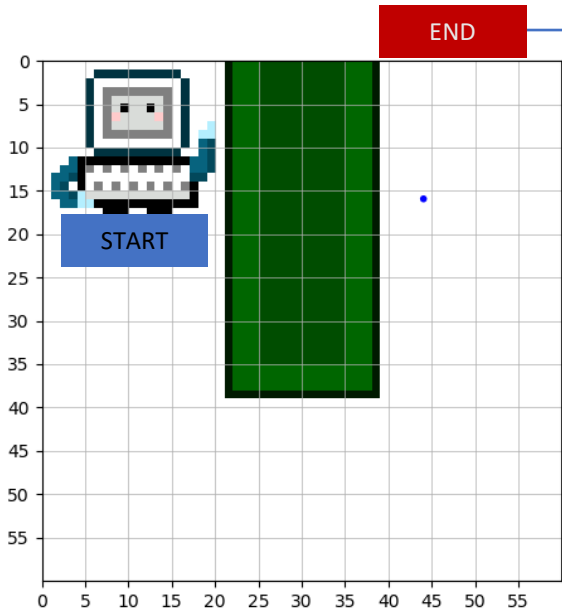
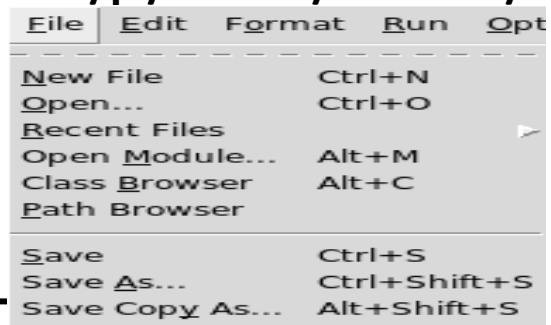


3.3. Moving the AOLME Sprite with Python IDLE



.. **Think & Plan:** AOLME wants to go around the park. Can you help him? Think: *How much and in what directions will AOLME need to move to go around the park?* Think & make a plan.

- To access AOLME game:
 - Click on **Python IDLE** icon.
 - In IDLE top bar, click on **F**ile.
 - Select **O**pen and navigate to `/home/pi/AOLME/Session3/`
 - Open the file: **game.py**
 - Run the code by pressing **F5**



Also run code by pressing

Always save your work.

3. Think & Program: Below there are codes for you to use and help AOLME go around the park.

```
from AOLME_game import *
scene.block_move_sprite_down('aolme')
scene.block_move_sprite_right('aolme')
scene.block_move_sprite_up('aolme')
scene.block_move_sprite_left('aolme')

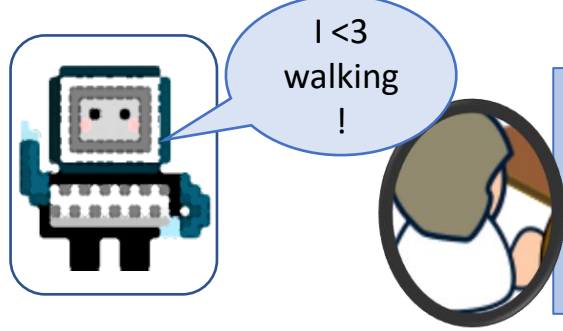
show = scene.play_game()
```

Why do we need this line?

These commands help AOLME move. Which ones will you use?

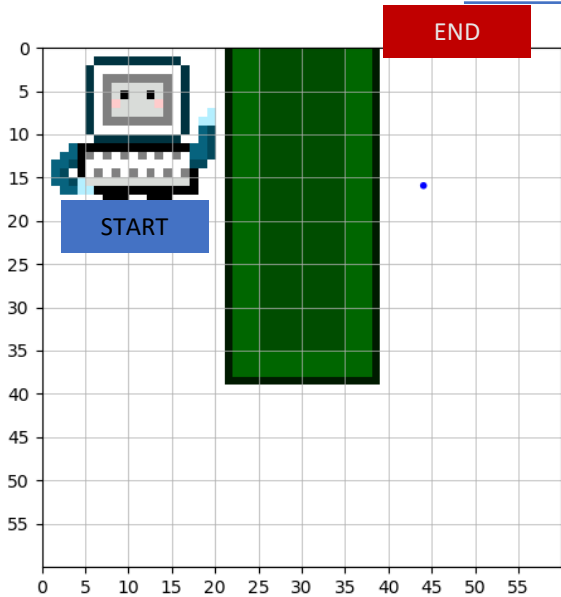
Last line shows the scene.

4. Write: In your team discuss what you learned in session 3 and write main ideas of what you learned about programming loops, conditional statements, etc.



Here are some ideas to write about:
 -**for** `i in range(start_i, stop_i, step_i):`
 -**if** `(number == secret_number):`
 -**while** `(number != secret_number):`
 Use cards 3.1. & 3.2 to remember.

3.3. Moviendo al Sprite de AOLME con Python IDLE



1. Piensa y Planea: AOLME quiere pasear por el parque. ¿Pueden ayudarlo? Piensen: *¿Cuántos pasos y en qué dirección tiene que ir AOLME para dar la vuelta al parque?*

Piensen y hagan un plan.

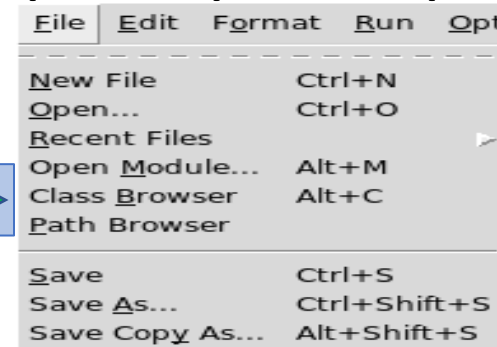
2. Para abrir el juego de AOLME:

- Hagan click en el ícono de **Python IDLE**
- En la barra superior de IDLE haz click en **File**.
- Selecciona **O**pen y navega a: **/home/pi/AOLME/Session3/**
- Abre el archivo: **game.py**
- Corre el código presionando F5.



También corre el código presionando

Siempre guarda tu trabajo.



3. Piensa y Programa: Los códigos de abajo ayudan a AOLME a pasear alrededor del parque.

```
from AOLME_game import *
```

```
scene.block_move_sprite_down('aolme')  
scene.block_move_sprite_right('aolme')  
scene.block_move_sprite_up('aolme')  
scene.block_move_sprite_left('aolme')
```

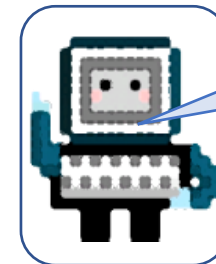
¿Para qué necesitamos esta línea?

Estos comandos ayudan a AOLME a moverse ¿Cuáles van a utilizar?

```
show = scene.play_game()
```

Esta línea ayuda a mostrar la imagen.

4. Escriban: En equipo hablen de lo que han aprendido en la Sesión 3 y escriban lo que aprendieron acerca de la programación de loops, condiciones, etc.



I <3 caminar!



Acá unas ideas sobre qué escribir:

- for i in range(start_i, stop_i, step_i):
 - if (number == secret_number):
 - while (number != secret_number):
- Usa las otras tarjetas para recordar.