

ACTIVIDAD 2

SALVAPANTALLAS

NÚMEROS ALEATORIOS

La función `rand` permite obtener un número aleatorio entre 0 y 1: $x = \text{rand}$

Si buscamos un número entre 0 y N utilizaremos: $x = \text{rand} * N$

Ejemplos

- Un número entre 0 y 100 sería: $\text{rand} * 100$
- Un número entre 30 y 80 sería: $30 + \text{rand} * 50$
- Un número entre -20 y 20 sería: $-20 + \text{rand} * 40$

TECLA PULSADA

La función `key` permite obtener el código de la tecla que se ha pulsado. Si no se ha pulsado ninguna tecla devuelve el valor 0.

Ejemplos

`key>0` (Se ha pulsado alguna tecla)

`key=0` (No se ha pulsado ninguna tecla)

`key=16777216` (Se ha pulsado la tecla “esc”)

ACTIVIDAD

(Si no has podido instalar el programa, inténtalo hacer sobre el texto)

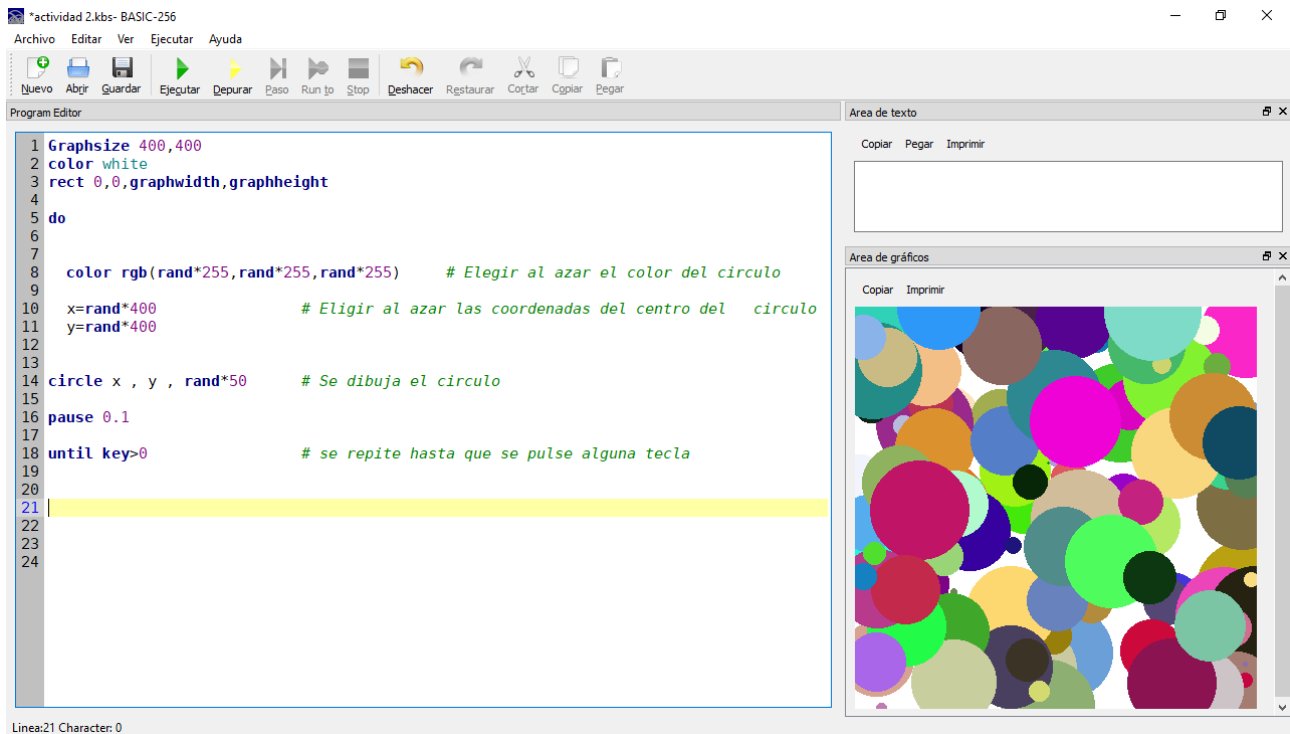
Copia en Basic256 el código que aparece a continuación, ejecútalo para comprobar si funciona bien y completa la actividad con:

1. Cambia el tamaño de los círculos para que el radio tome valores entre 20 y 50
2. Modifica el valor de PAUSE para que vaya más rápido
3. Cambia la condición UNTIL para que el programa se detenga al pulsar la tecla “esc”
4. Al final del programa añade dos líneas de texto para que al detenerse el programa escriba ACTIVIDAD 2 en rojo y debajo tu Nombre y Apellido en negro, como se hizo en la actividad 1
5. Ejecuta el programa
6. Haz una captura de pantalla
7. Enviala por correo electrónico

Código del programa de la actividad 2

[illegible]

Al ejecutar inicialmente el programa quedará como sigue:



Al ejecutar el programa modificado quedará algo así:

