

# SESIÓN 32

**Antes de empezar...** mira las tareas que tienes que realizar y organiza el tiempo que tienes en la clase para realizarlas todas. Debes tener claro lo aprendido: figuras geométricas primitivas, cómo trasladarlas o girarlas y cómo operar con ellas (diferencia, intersección y unión).



*... y venga con "junta los ojos, junta los ojos...". Mi jefe no entiende que cada vez que cambio la posición de los ojos, tengo que modificar todas las medidas. Cómo se nota que no diseña él el maldito pollito, que lástima que no conozca cómo diseñarlos de forma que cambiando un solo valor se muevan los ojos, las pupilas... de esta forma simplificaría el proceso...*



Trata de ayudar al diseñador gráfico en su misión, empieza diseñando un pollito (realmente puede ser cualquier tipo de cara, ya que lo más importante son los ojos y las pupilas).



Una vez que hayas terminado los ojos intenta investigar cómo podrías cambiar los valores de la posición de los ojos por una letra, dándole a la letra un valor inicial (piensa en las variables de programación). Si no se te ocurre cómo hacerlo pide ayuda a algún compañero o a tu profesor.

**Próxima sesión...** al trabajo de referir las medidas a una letra o palabra se le denomina poner parámetros o parametrizar. Termina (en caso de no haberlo hecho en clase) la cabeza del pollito y asienta lo trabajado parametrizando algún tipo de diseño que hayas hecho previamente (por ejemplo, el dado de seis caras).