

App: Xogo de preguntas

Esta App basease nun xogo de preguntas de diversa temática que é totalmente modificable en temática e número de preguntas.

Para creala traballaremos con diversas vistas para cada pregunta.

Vista: Screen 1

Esta ventá sírvenos de portada para o xogo e permítenos darlle o botón de comezar cando esteemos preparados.

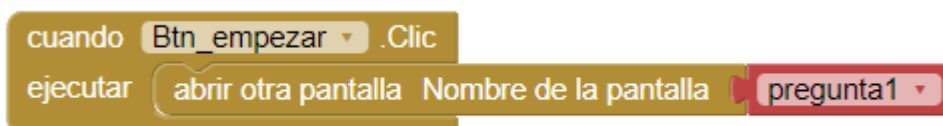
¿Que compoñentes necesitamos para creala?

So necesitamos un botón que é o que se usará para iniciar o xogo e unha imaxe de fondo.

A vista xeral e os compoñentes son:

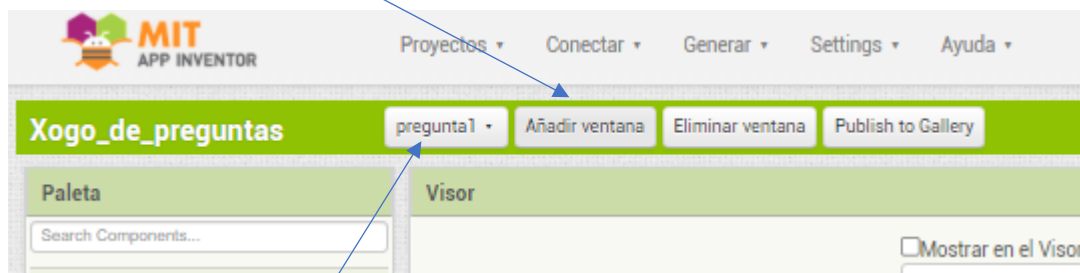


¿Como podemos programalo?



Esta programación abre unha nova venta onde programaremos e deseñaremos a primeira pregunta Esta nova ventá chamase "pregunta 1".

Recorda crease aquí:



Aquí escollese en que ventá se vai traballar

Ventá: pregunta1

Aquí exporemos a primeira pregunta.

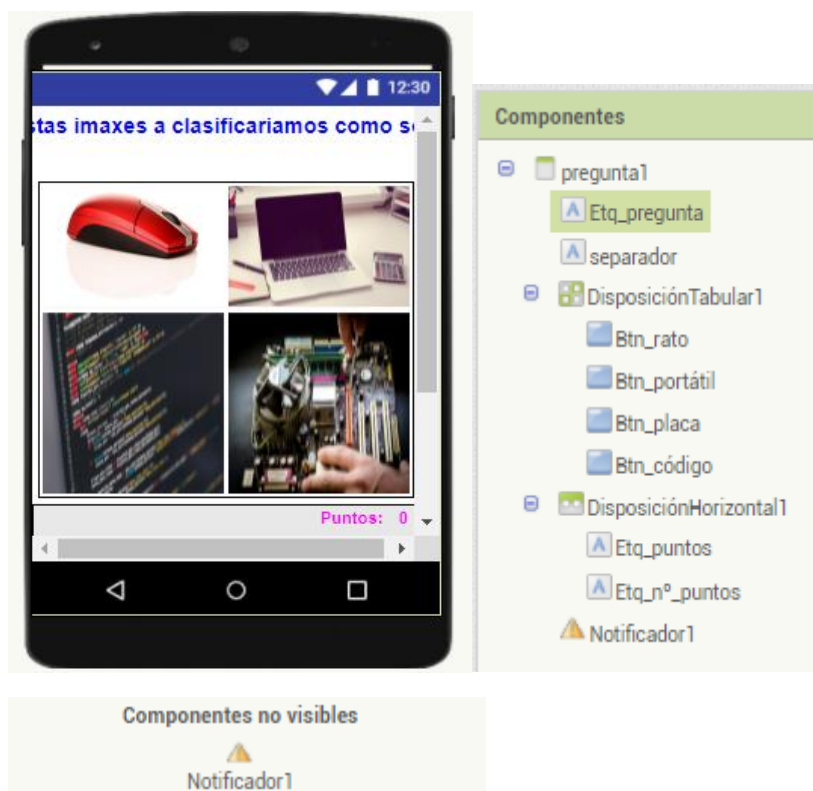
¿Que compoñentes necesitamos para creala?

Necesitaremos unha etiqueta para facer a pregunta e catro botóns.

Os botóns terán unha imaxe de fondo ou un texto relacionado co tema e so un dos botóns conterá ca resposta correcta.

Tamén necesitaremos etiquetas para os puntos.

A vista xeral e os compoñentes son:



Nesta ventá engadiremos un notificador, como compoñente non visible, que vai ser o encargado de informarnos se a resposta que escollemos é correcta ou incorrecta.

¿Como podemos programalo?

inicializar global **puntuación** como 0 **Creamos unha variable que almacene os puntos**

cuando **Btn_código** .Clic
ejecutar
poner **global puntuación** a **tomar global puntuación** + 1
poner **Etq_nº_puntos** .Texto como **tomar global puntuación**
llamar **Notificador1** .MostrarAlerta
aviso " **Resposta correcta** "
abre otra pantalla con un valor inicial **Nombre de la pantalla** **pregunta2**
Valor inicial **tomar global puntuación**

Se pulsamos este botón estaríamos a escoller a resposta correcta polo que:

- Sumarase un punto a puntuación existente
- Mostrarse na etiqueta de nº de puntos
- Mostrarse un notificador indicando que a resposta é correcta
- Abrirase unha ventá nova que teremos que crear para a segunda pregunta
- O abrir a nova ventá temos que facelo mandando o valor dos puntos xa que a variable non se comparte co resto de ventás

cuando **Btn_portátil** .Clic
ejecutar
llamar **Notificador1** .MostrarAlerta
aviso " **Resposta incorrecta** "
abre otra pantalla con un valor inicial **Nombre de la pantalla** **pregunta2**
Valor inicial **tomar global puntuación**

cuando **Btn_rato** .Clic
ejecutar
llamar **Notificador1** .MostrarAlerta
aviso " **Resposta incorrecta** "
abre otra pantalla con un valor inicial **Nombre de la pantalla** **pregunta2**
Valor inicial **tomar global puntuación**

Se pulsamos calquera destes tres botóns a resposta sería incorrecta polo que se nos mostraría un notificador indicándoo, abriríamos a ventá da pregunta2 e enviaríamos o valor da variable.

cuando **Btn_placa** .Clic
ejecutar
llamar **Notificador1** .MostrarAlerta
aviso " **Resposta incorrecta** "
abre otra pantalla con un valor inicial **Nombre de la pantalla** **pregunta2**
Valor inicial **tomar global puntuación**

Ventá: pregunta2

Aquí exporemos a segunda pregunta.

¿Que compoñentes necesitamos para creala?

Necesitaremos unha etiqueta para facer a pregunta, un campo de texto para contestala e un botón que valide esa contestación xa que este compoñente non conta nos seus bloques de programación de unha opción directa de validación cando acabas de escribir o texto.

Tamén necesitaremos o notificador e a etiqueta para os puntos.

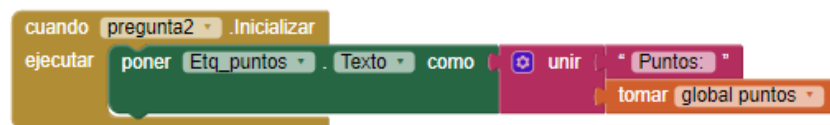
A vista xeral e os compoñentes son:



¿Como podemos programalo?

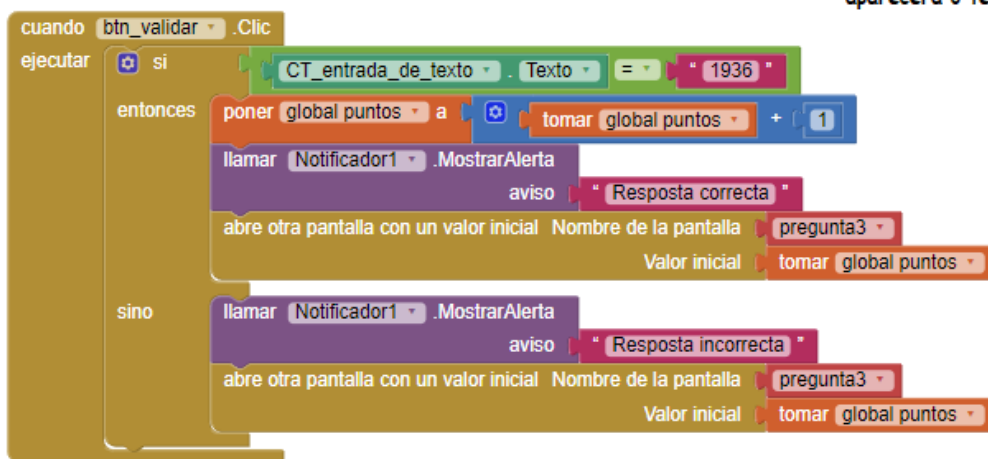
inicializar global puntos como tomar el valor inicial

Crearemos unha variable para os puntos, pero como é a segunda pregunta o valor de esa variable será o que enviamos dende a ventá pregunta1.



O iniciar esta venta en puntos ten que aparecer os puntos que están almacenados na variable.

A diferencia da venta pregunta 1, aquí so se creou unha etiqueta para poñer os puntos e se programou para que aparecera o texto "Puntos: e o valor da variable"



Cando pulsamos o botón validar temos que comprobar que o que escribimos no campo de texto sexa o mesmo que queremos como resposta, no caso de ser así sumamos un punto.

O notificador informaranos de que a resposta é correcta e logo abrírase a venta pregunta3 que teremos que crear. Tamén enviaremos o valor da variable punto a nova ventá. No caso de ser incorrecta pasa o mesmo excepto que non sumamos un punto.

Ventá: pregunta3

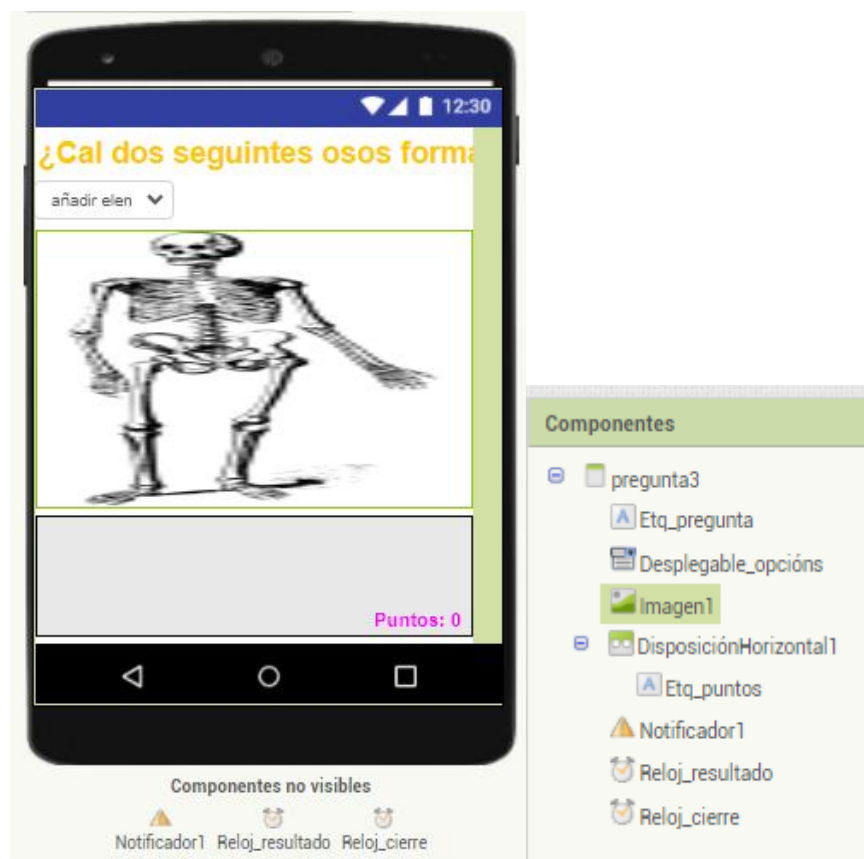
Aquí exporemos a terceira e última pregunta.

¿Que compoñentes necesitamos para creala?

Necesitaremos unha etiqueta para facer a pregunta, outra para os puntos e un desplegable para seleccionar a resposta.

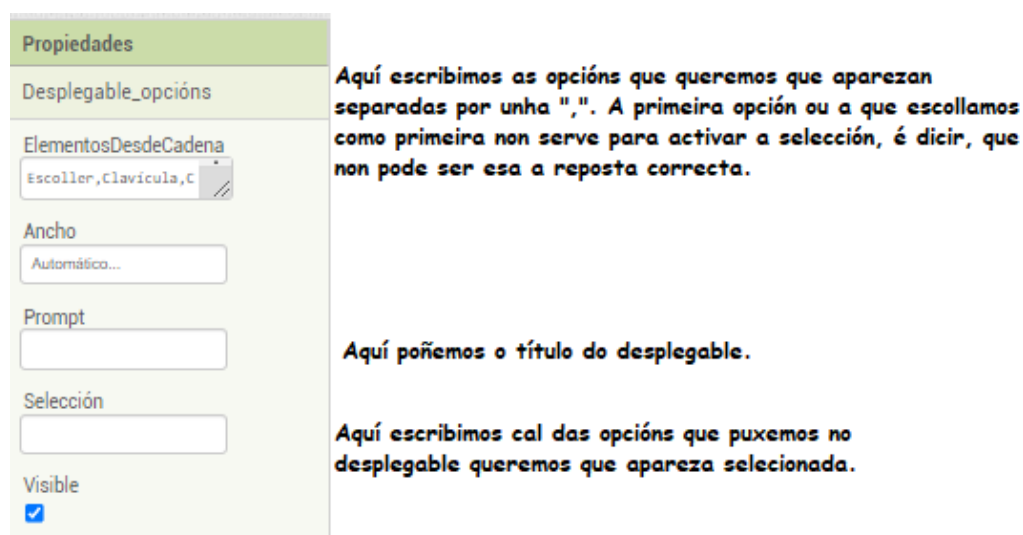
Tamén necesitaremos o notificador e dous reloxos .

A vista xeral e os compoñentes son:



*** A ter en conta:

Desplegable:



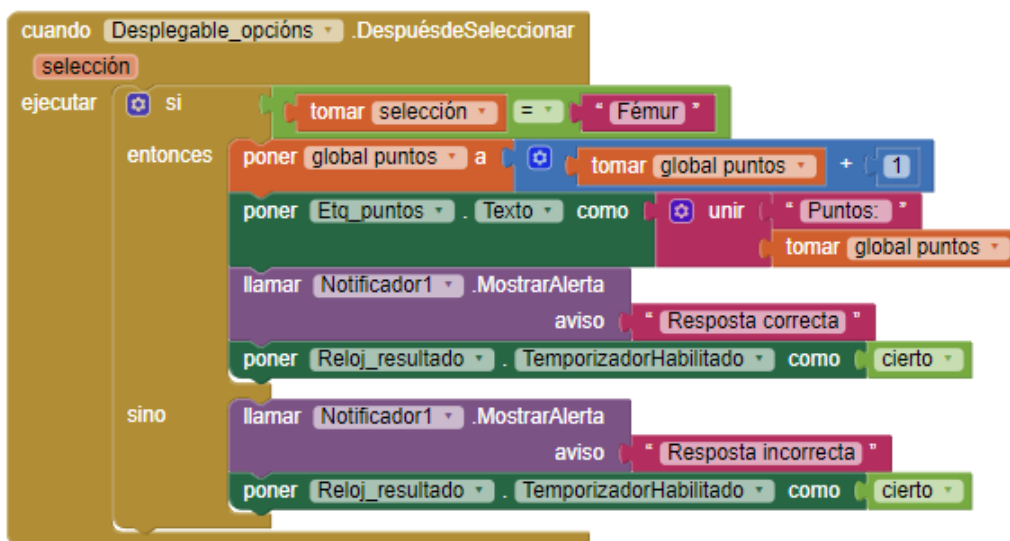
Reloxos:

Propiedades	Propiedades
Reloj_resultado	Reloj_cierre
TemporizadorSiempreSeDispara ☒	TemporizadorSiempreSeDispara ☒
TemporizadorHabilitado ☐	TemporizadorHabilitado ☐
IntervaloDelTemporizador 4000	IntervaloDelTemporizador 2000

Por defecto esta opción ven activada pero como no noso caso non queremos que o que vaíamos a programar dentro do reloxo se execute nada mais mostrar esta venta temos que desactivalo.

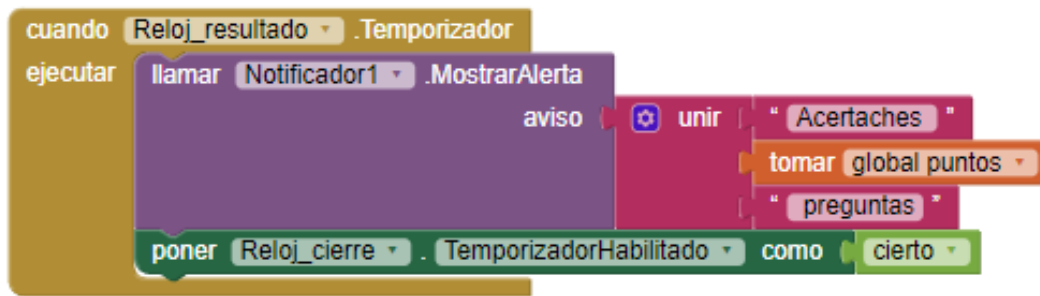
O intervalo do temporizador é o que tarda en executarse o reloxo. Neste caso tarda 2000ms en executarse e logo executarase cada ese tempo Se non quixésemos que logo se volvera a executar teriamos que deshabilitalo na programación.

¿Como podemos programalo?

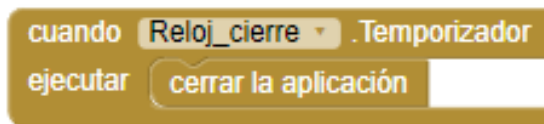


Neste apartado dicémoslle que se despois de escoller unha opción se esa é a que nos queremos, o fémur neste caso, sume un punto o mostre na etiqueta de puntos. Ademais, en ambas opción sexa correcta ou non, se mostra un notificador para informar de que a resposta e correcta ou incorrecta e activase un reloxo.

Neste caso usamos un reloxo porque se puxeramos xunto que nos dixese se a resposta e correcta ou non, cantos acertos tivemos e que se cerrase a aplicación o faría tan rápido que o final non nos daría tempo a ver os notificadores.



Este reloxo o usamos para que mostre o notificador de cantas preguntamos acertamos e logo unha vez pasado o tempo que lle puxemos a este reloxo llama o outro reloxo para cerrar a aplicación.



No momento que se habilite o reloxo de cierre, pecharase a aplicación. Tamén podemos optar a ir a ventá screen 1 en vez de cerrar a aplicación.

Propiedades da App

Xa temos o xogo listo agora toca poñer a información xeral a App e instalalo.

Para poñer a información a App como o seu nome, o icono... Temos que selecciona a ventá screen 1 e ir a súas propiedades.



Algunhas das propiedades mais relevantes son:

Información do proxecto

Nome da App

Animación cando se pecha a pantalla

Icono da App

Animación cando se abre a pantalla

Define que orientación terá a App. Se collemos "por defecto" a App adaptarase a orientación do móbil.

Con esta opción activada podemos movernos na app de arriba a abaixo. Usase cando temos mais contido na pantalla do que podemos ver, para deslizarlos por ela.

Escoller un tema para a nosa App

Pon un título a ventá. Este mostrarase na parte superior. Se non queremos que se vexa o título desactivamos "TitleVisible"

Instalación

So temos que darlle a xerar, seleccionar "android App" e escanear o QR que xera. Recorda que para poder instalala temos que ter seleccionado nos axustes do noso móbil poder instalar Apps de orixe descoñecido.

