

Programación. Curso 2021-2022. APP Inventor

Aplicación arbitraje

Imos facer unha pequena aplicación para usar nos torneos dos recreos. O deseño será libre, pero ten que ter unha funcionalidade concreta que se detalla a continuación.

Deseño

A aparencia será libre. Sen embargo, para que a aplicación cumpra os requisitos funcionais deberá incorporar os seguintes elementos:

- 3 ventás:
 - A primeira ventá con dous botóns, un para o sorteo e outro para a arbitraje.
 - A segunda ventá con dous botóns, un para facer o sorteo e outro para volver á pantalla de inicio. Esta pantalla deberá incorporar o debuxo da moeda.
 - A terceira ventá con varios botóns, un por cada asubío diferente que usa un árbitro nun partido.

Funcionalidade

Screen1:

Ao pulsar o primeiro botón (Sorteo) deberase mostrar a pantalla 2.

Ao pulsar o segundo botón (Arbitraje) deberase mostrar a pantalla 3.

Screen2:

Esta pantalla debe servir para facer o sorteo inicial dun partido (cara ou cruz) para que os equipos elixan balón ou campo. Por tanto deberá incorporar un elemento de imaxe que mostrará unha cara ou unha cruz de xeito aleatorio despois de que se pulse un botón. Ademais deberá haber outro botón para volver á pantalla de inicio (Screen1).

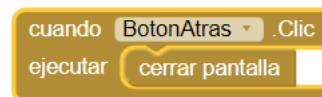
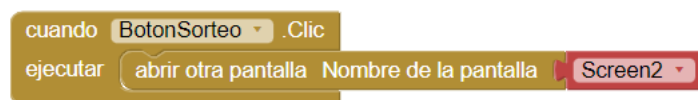
Screen3:

Esta pantalla servirá para que o móbil emita os sons que fai o árbitro durante un partido. O asubío de inicio de partido, o de final de partido (3 asubíos largos), o de parada de xogo (varios asubíos cortos) e o asubío para indicar unha falta. Se se te ocorre algún asubío máis, podes incorporalo. Ademais deberá incorporar un botón para volver á pantalla de inicio (Screen1).

Para crear as pantallas deberás darlle ao botón “Añadir ventana”. Por defecto o nome das novas pantallas será ScreenX, sendo X o número da pantalla. Para facilitar o desenvolvemento da aplicación ponlle un nome descritivo da pantalla, aínda que o podes deixar por defecto.

Programación

Para pasar dunha pantalla a outra usa o seguinte código. Para volver, podes abrir a Screen1 ou ben cerrar a pantalla na que estás.



Mellora da aplicación

Incorpora todas as melloras que se te ocorran. Unha delas podería ser, na pantalla 3 incorporar un marcador, no cal o árbitro poida sumar puntos a un ou a outro equipo (tamén debe poder restar por si se equivoca, ou se anula algún tanto). A miña proposta é, clic sobre un díxito do marcador suma, dobre clic resta.