

1. PASOS A SEGUIR PARA REALIZAR A APLICACIÓN DE ARBITRAXE

1. Poñer os botóns na Screen1
2. Cambiarlle o nome aos botóns para facilitar a programación. Por exemplo: Bsorte, Boton_sorteo, SorteoBoton.
3. Crear a segunda pantalla pulsando o botón “Añadir ventana”. Aquí deberás poñerlle o nome que queiras xa que despois non se poderá cambiar. Por exemplo: Psorteo, PantallaSorteo.
4. Poñer os botóns na segunda pantalla. E cambiarlle o título á pantalla: Sorteo.
5. Crear a terceira pantalla pulsando o botón “Añadir ventana”. Aquí deberás poñerlle o nome que queiras (intenta que teña que ver coa temática da pantalla) xa que despois non se poderá cambiar.
6. Poñer os botóns na terceira pantalla. E cambiarlle o título á pantalla: Arbitraxe.
7. Unha vez temos todos os botóns programaremos a “navegación” entre as distintas pantallas. Así que imos a Screen1. E programamos pulsando sobre o botón Bloques.
8. Debemos facer que cando fagamos “clic” no botón Sorteo abra a segunda pantalla. A instrución de abrir unha pantalla atópase no conxunto de instrucións de Control. Facemos o mesmo co botón arbitraxe pero que esta vez abra a terceira pantalla.
9. Agora imos a segunda pantalla e programamos o botón de volver: Aquí o podemos facer de dúas formas, ou ben dándolle a abrir a pantalla Screen1 ou ben pechando a segunda pantalla (ao pecharse a pantalla verase a outra que estaba aberta que era Screen1). A instrución cerrar pantalla tamén está no conxunto de instrucións de Control. Hai que programar o botón para que cando se faga clic amose a Screen1.
10. Facemos o mesmo co botón Volver da terceira pantalla.
11. Neste punto sería interesante comprobar no móbil se funciona a navegación entre as distintas pantallas.
12. Agora so queda programar o sorteo e os asubíos. O sorteo é parecido ao que fixeches coa espada láser, pero en vez de con sons con imaxes, mentres que os asubíos é como a aplicación que fixeches do xilófono. Podes empezar pola que te resulte máis sinxela.

PASOS A SEGUIR PARA CREACIÓN E PROGRAMACIÓN DA PANTALLA DO SORTEO

1. Como paso previo á programación debemos subir os arquivos de imaxe que serán o interrogante (question-mark.jpg) a cara (cara.jpg) e a cruz (cruz.jpg).

FORMA 1. Utilizando un único elemento de imaxe.

1. Debemos arrastrar á pantalla o elemento imaxe. Como tan so imos utilizar unha, non fai falla que lle cambiemos o nome. Se no programa houberse máis imaxes sería interesante que lle puxéramos por exemplo o nome “ImaxeMoeda”, para saber que o que se vai a representar é a moeda. A imaxe que se ve vén determinada pola propiedade “Foto”. Esta propiedade a cambiaremos durante a programación.
2. Debemos programar o botón para facer o sorteo da seguinte forma: Cando pulsamos o botón (e mentres se manteña pulsado) a imaxe que se debe ver é o interrogante, para iso usaredes a instrución que modifica a propiedade Foto da Imaxe e poñeredes que é “question-mark.jpg”.
3. Agora debemos programar o evento de soltar o botón. É dicir que cando soltemos o botón apareza, de xeito aleatorio ou ben a imaxe da cara da moeda ou ben a imaxe da cruz. Para iso deberedes crear unha variable aleatoria que poderedes chamar vSorteo (v de variable) que está no bloque Variables que se inicialice cun valor aleatorio entre 1 e 2 (isto o atoparedes no bloque Matemáticas). Despois deberedes, cun bloque Si-Entonces que

podedes atopar en Control, comprobar se o valor da variable é 1 e neste caso que a imaxe sexa unha cara e se non (porque é 2) que sexa unha cruz.

4. Chegados a este punto sería interesante comprobar no móbil se fixemos ben a nosa programación. Para iso na pantalla de sorteo pulsamos o botón de sorteo e comprobamos que, mentres non o soltamos a imaxe que se ve é o interrogante e que cando soltamos ou se ve cara ou se ve cruz. Probamos varias veces.

FORMA 2. Utilizando tres elementos de imaxe (un para cada arquivo de imaxe).

1. Debemos arrastrar á pantalla o elemento imaxe tres veces. Para facilitar despois a programación debedes cambiarlles os nomes e poñerlle nomes representativos como por exemplo ImaxeInterrogante, ImaxeCara, ImaxeCruz.. A imaxe que se ve vén determinada pola propiedade “Foto”. Cambiaredes esta propiedade a cada unha das imaxes para que amose a imaxe que debe mostrar. Ademais deberedes quitarlle o tic da propiedade visible para que non se vexa ningunha das tres imaxes cando abra a pantalla.
2. Debemos programar o botón para facer o sorteo da seguinte forma: Cando pulsamos o botón (e mentres se manteña pulsado) a imaxe que se debe ver é o interrogante, para iso usaredes a instrución que modifica a propiedade visible e a poñedes a “certo”.
3. Agora debemos programar o evento de soltar o botón. É dicir que cando soltemos o botón desapareza o interrogante (hai que poñer propiedade visible a “falso”) e apareza, de xeito aleatorio ou ben a imaxe da cara da moeda ou ben a imaxe da cruz. Para iso deberedes crear unha variable aleatoria que poderedes chamar vSorteo (v de variable) que está no bloque Variables que se inicialice cun valor aleatorio entre 1 e 2 (isto o atoparedes no bloque Matemáticas). Despois deberedes, cun bloque Si-Entonces que podedes atopar en Control, comprobar se o valor da variable é 1 e neste caso que a imaxe sexa unha cara e se non (porque é 2) que sexa unha cruz. Cando o que se deba ver é unha cara, a propiedade visible da imaxe correspondente a cara deberá ser certa, e cando o que se deba ver é unha cruz, a propiedade visible da imaxe correspondente a cruz deberá ser certa.
4. Chegados a este punto sería interesante comprobar no móbil se fixemos ben a nosa programación. Para iso na pantalla de sorteo pulsamos o botón de sorteo e comprobamos que, mentres non o soltamos a imaxe que se ve é o interrogante e que cando soltamos ou se ve cara ou se ve cruz. Probamos varias veces. Se nalgún momento se ven varias imaxes ao mesmo tempo, debemos modificar na nosa programación. Seguramente deixaches visible algunha imaxe cando non tocaba.

PASOS A SEGUIR PARA CREACIÓN E PROGRAMACIÓN DA PANTALLA DO SORTEO

1. Como paso previo á programación debemos conseguir (buscando en internet ou ben gravando o propio son) os sons dos diferentes asubíos. Unha vez que os teñamos temos que subir os arquivos correspondentes.
2. Agora debes programar cada un dos botóns para que, cando fagamos clic sobre eles, reproduza o son que lle corresponda a ese botón. O mesmiño que no xilófono.
3. **PARA REMATAR:**
 1. Volver a ler as especificacións da aplicación por se quedara algo atrás e facer todas as probas pertinentes para comprobar que funciona perfectamente.
 2. Facer as melloras que consideres oportunas
 3. Entregar a aplicación en Edixgal.