

Unidade Curricular:	Programação para dispositivos móveis – App Inventor
Professor:	Fernando Stela
Aula:	07

Quiz

1. Requisitos

Fazer um jogo de Quiz onde as perguntas e respostas podem ser cadastradas no banco de dados. Cada pergunta deve ter 4 opções de respostas. Quando for salvar uma nova pergunta, deve-se informar também as 4 possíveis respostas o usuário, considerando que no momento do cadastro, a primeira resposta sempre será a correta. Quando for mostrar a pergunta as suas possíveis respostas serão embaralhadas aleatoriamente.

2. Designer

Screen1

Texto para LegendaPergunta

Texto para BotãoOpção1

Texto para BotãoOpção2

Texto para BotãoOpção3

Texto para BotãoOpção4

Texto para LegendaFeedback

Nova Pergunta

Digite a pergunta:

Digite as 4 respostas (a primeira sendo a correta)

Opção 1:	<input type="text"/>
Opção 2:	<input type="text"/>
Opção 3:	<input type="text"/>
Opção 4:	<input type="text"/>

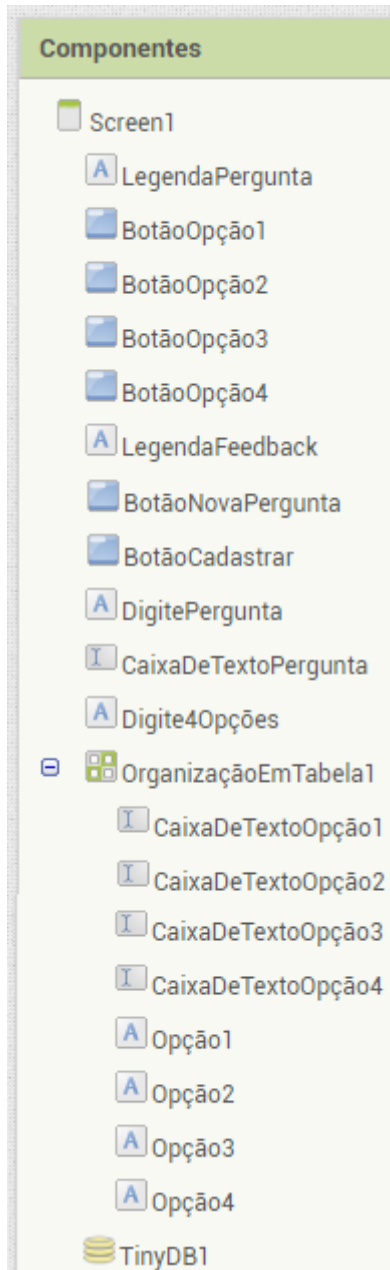
Cadastrar Pergunta

Obs.: Não esquecer de criar um novo projeto chamado “Aula_07_Quiz”

Obs.: Não esquecer de marcar a propriedade “rolável” “Screen1”

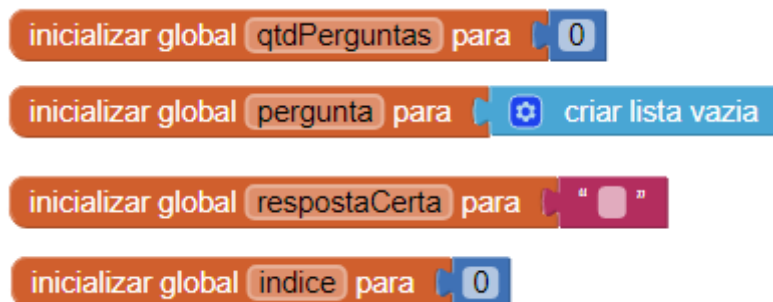
Obs.: Utilizar um componente OrganizaçãoEmTabela para colocar as 4 últimas legendas e 4 caixas de textos.

3. Componentes

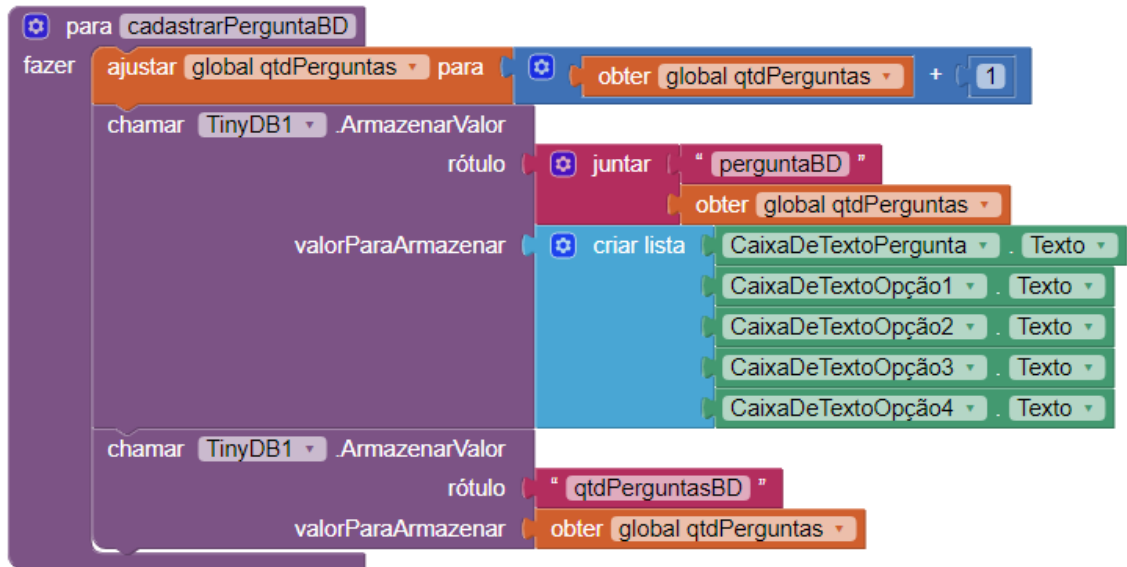


4. Blocos

4.1 Criar Variáveis



4.2 Cadastrar Pergunta



4.3 Buscar Pergunta do Banco de Dados



4.4 Mostrar uma Nova Pergunta



Continua...



4.5 Esconder Tela de Cadastro



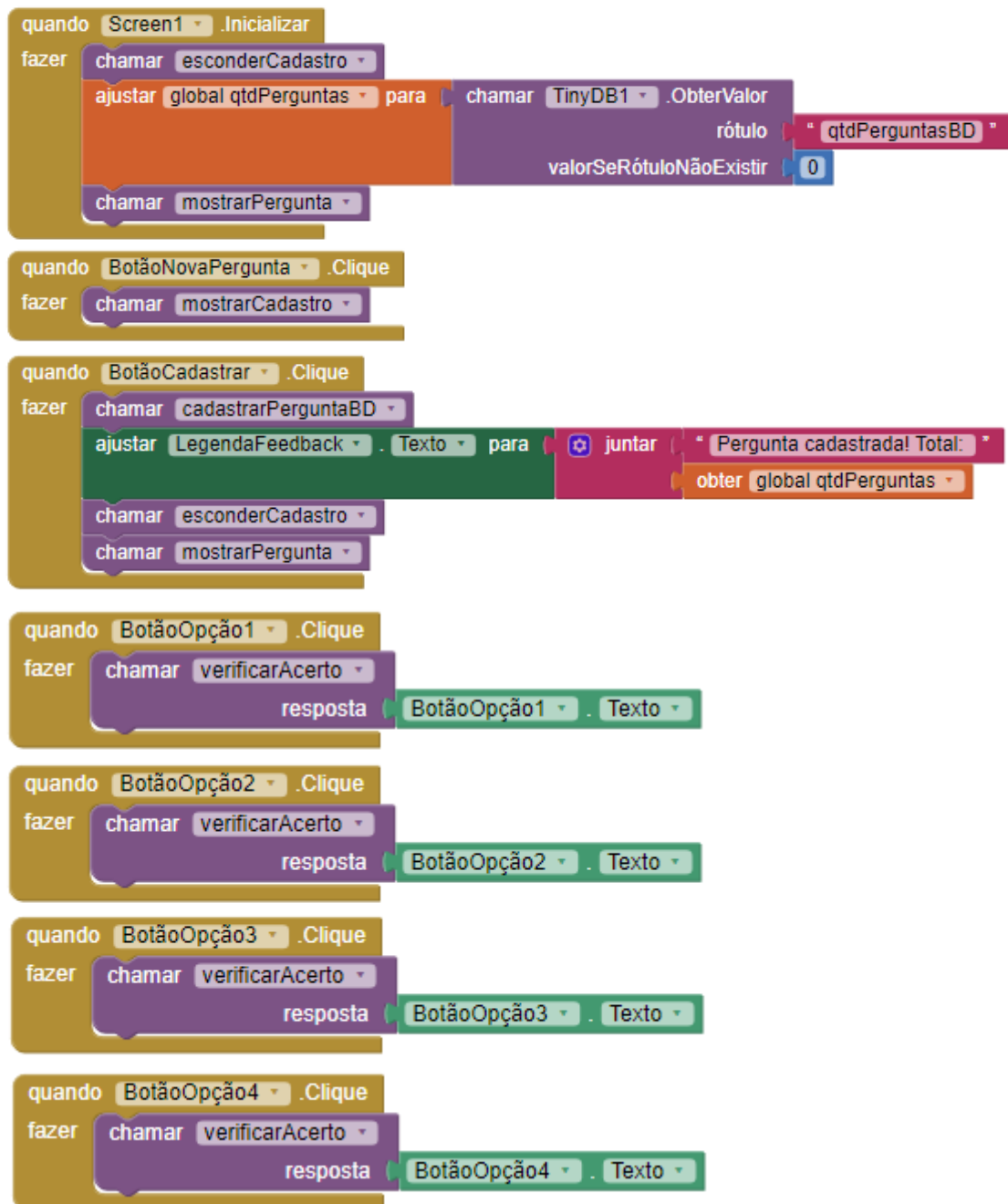
4.6 Mostrar Tela de Cadastro



4.7 Verifica se Houve Acerto



4.8 Eventos



5. Resultado

Screen1

Qual a capital do Chile?

Santiago

Whashington

La Paz

Brasilia