

Unidade Curricular:	Programação para dispositivos móveis – App Inventor
Professor:	Fernando Stela
Aula:	06

Forca

1. Requisitos

Fazer um Jogo da Forca que ensine inglês. Inicialmente o App deve escolher aleatoriamente uma palavra em inglês e mostrar a palavra com underscores (sublinhado: _) para cada letra. O App deve solicitar uma letra e se acertar mostrar a letra na palavra. Se errar diminuir o número de tentativas (o máximo é 8). Ao final, se errar todas as tentativas, mostrar a mensagem “Você perdeu o jogo!” ou caso contrário mostrar “Você ganhou o jogo!”.

Obs.: Não esquecer de deixar o AppInventor em português!

Obs.: Criar um novo projeto chamado “Aula_07_Jogo_Forca”

2. Designer

Screen1

Bem vindo ao jogo da forca de animais em inglês!

Digite uma letra:

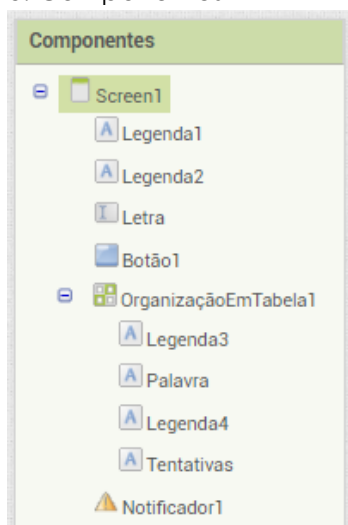
Enviar

Palavra para adivinhar: Palavra

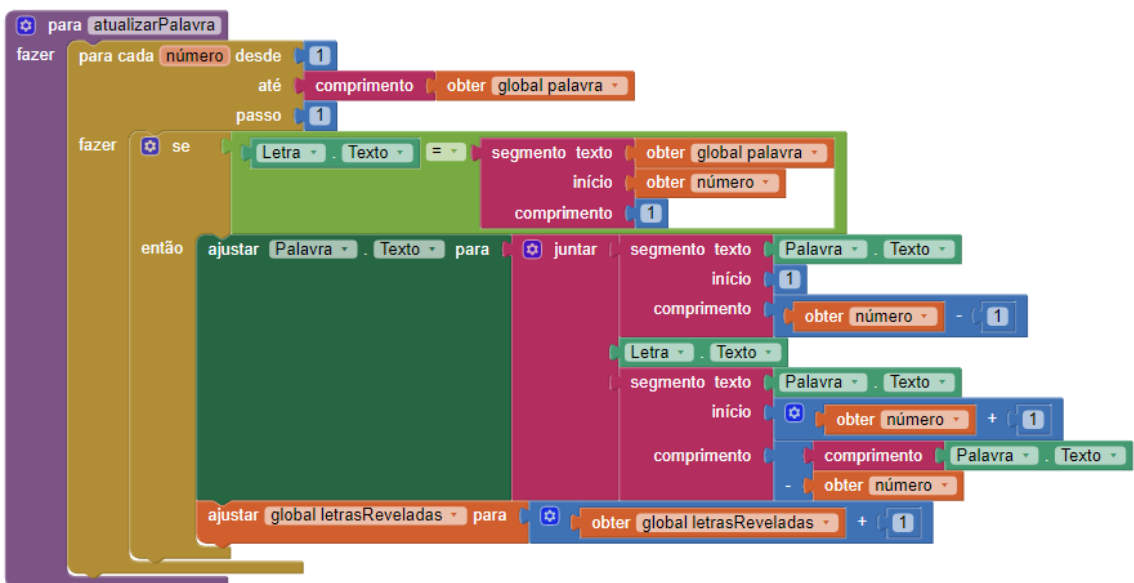
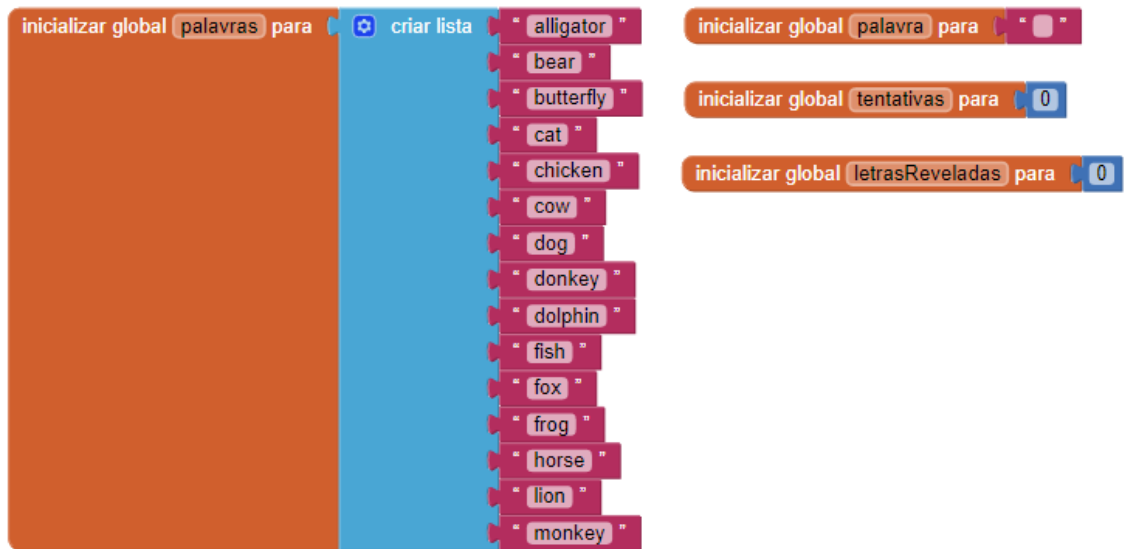
Tentativas que faltam: Tentativas

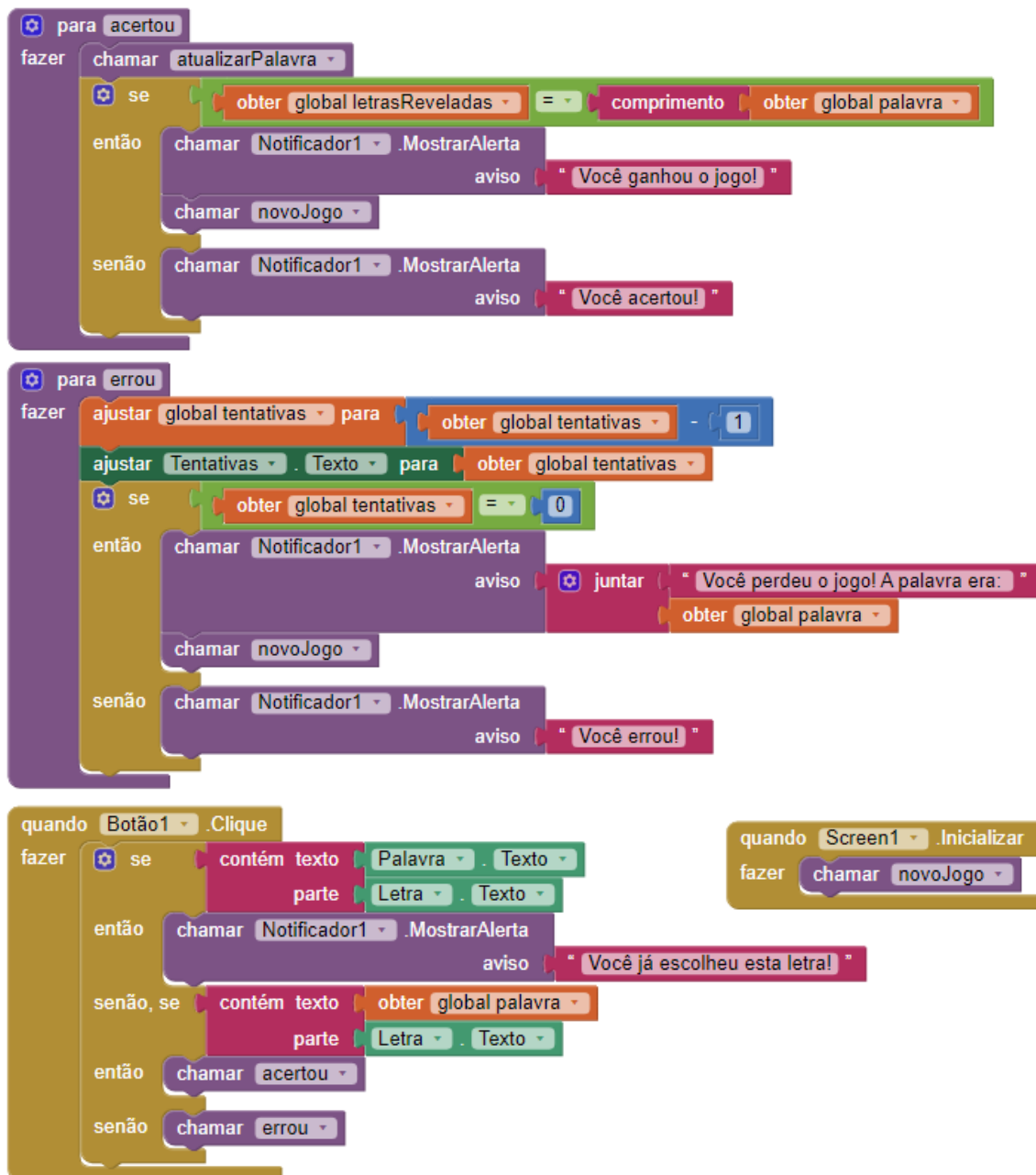
Obs.: Não esquecer de marcar a propriedade “rolável” “Screen1”

3. Componentes



4. Blocos





5. Resultado

Screen1

Bem vindo ao jogo da forca de animais em inglês!

Digite uma letra:

Enviar

Palavra para adivinhar: _o__e_

Você acertou!

Tentativas que faltam: 6

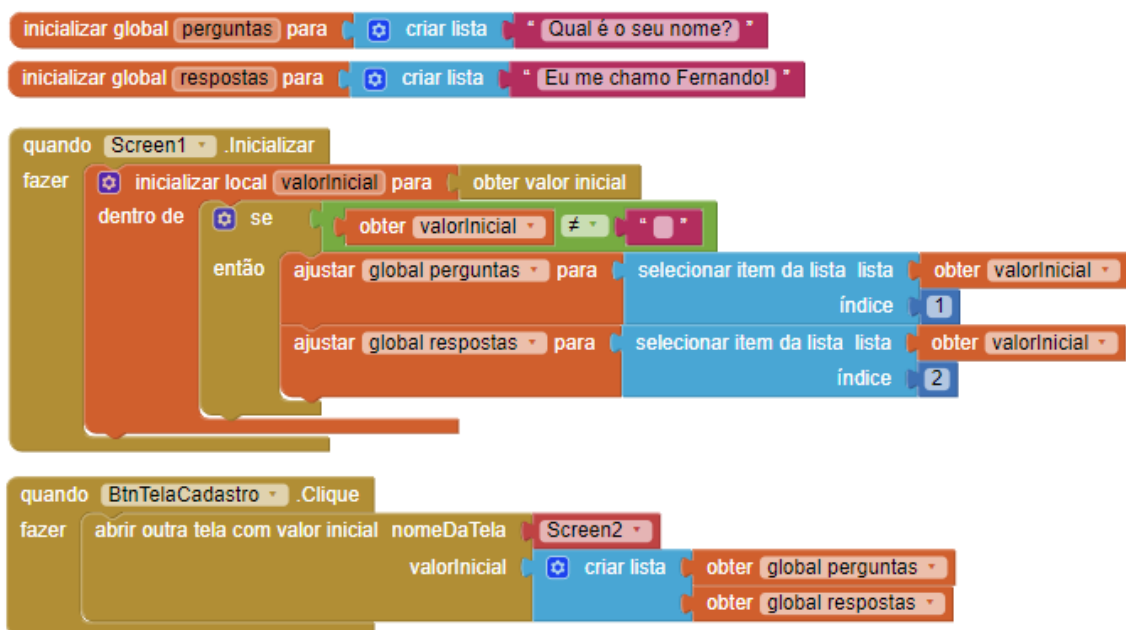
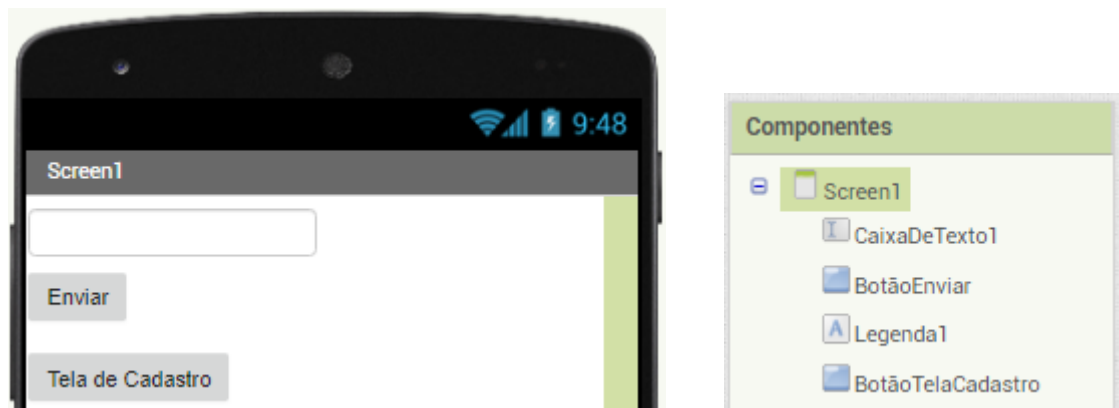
Exercício: Lista de Compras

Faça um aplicativo para lembrar uma lista de compras a ser feita. Crie uma lista vazia e utilize o componente VisualizadorDeListas para mostrar o conteúdo desta lista. Adicione uma caixa de texto para a pessoa digitar um elemento da lista (item de compra). Coloque um botão "Adicionar" e "Remover" para adicionar e remover elementos na lista respectivamente.

Exercício: Chatbot

Faça um aplicativo para conversar com o usuário. Para o seu funcionamento permita o cadastramento de uma lista de perguntas e uma lista de respostas, de tal forma que o índice de cada pergunta corresponda ao índice de cada resposta. Por exemplo a terceira pergunta corresponde à terceira resposta da outra lista. Quando o usuário digitar uma pergunta verifique se a mesma está na lista de perguntas, caso seja encontrada mostre a resposta correspondente, caso contrário mostre a mensagem "Faça outra pergunta".

Screen 1:





Screen 2:

