



APP INVENTOR

Actividad Proyectual

Atrapá al Topo

Pantalla inicial



Atrapá al Topo

Pantalla del juego



Atrapa al Topo

Pantalla del juego



Etiqueta

Imagen

Botón

Reiniciar

Atrapá al Topo

COMPORTAMIENTOS

PANTALLA 1



IR A LA PANTALLA 2

cuando **iniciar** .Clic
ejecutar **abrir otra pantalla** Nombre de la pantalla **Juego**

Atrapá al Topo

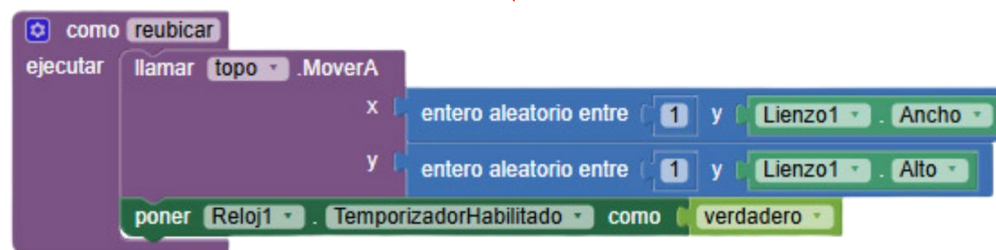
COMPORTAMIENTOS

Aumentar puntaje •

Detener temporizador •

Acelerar temporizador si no está muy rápido •

PANTALLA 2



- Mover la al **topo** a una posición aleatoria en el eje X a Y (entre 1 y el ancho y alto del **lienzo** respectivamente)
- Volver a habilitar el temporizador

Atrapa al Topo

COMPORTAMIENTOS

PANTALLA 2

Si el temporizador terminó
y no se atrapó al topo
restamos una vida



Si perdimos inhabilitamos el topo y el
temporizador y nos vamos a la pantalla final

Si todavía no perdimos, simplemente
reubicamos al topo

Atrapá al Topo

COMPORTAMIENTOS



PANTALLA 3

IR A LA PANTALLA 2

cuando reiniciar .Clic

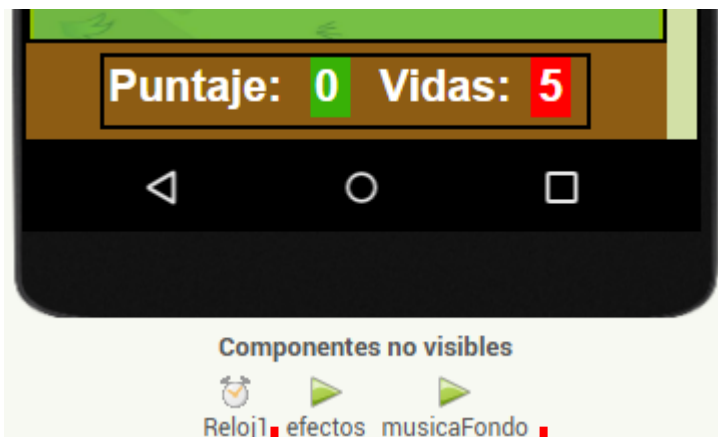
ejecutar abrir otra pantalla Nombre de la pantalla Juego

Atrapá al Topo

EXTRA

agregamos sonido

PANTALLA 2



Agregamos dos
reproductores de audio. Uno
para los efectos de sonido, y
otro para la música de fondo

Inicializamos el reproductor
cuando arranca el juego

```
cuando Juego . Inicializar  
ejecutar llamar musicaFondo . Iniciar
```

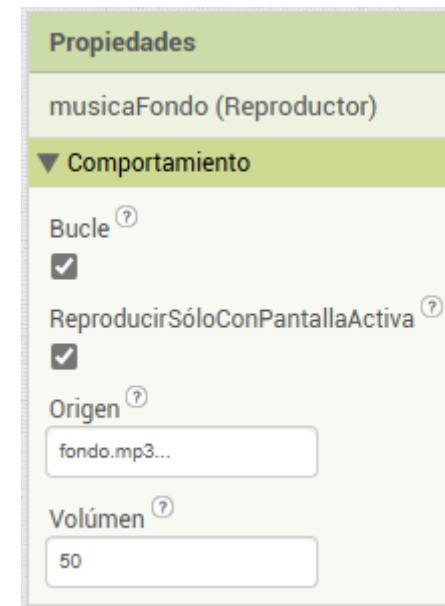
Detenemos el reproductor
cuando perdemos

```
cuando Reloj1 . Temporizador  
ejecutar poner varVidas . Texto como [varVidas . Texto - 1]  
poner efectos . Origen como mal.mp3  
llamar efectos . Iniciar  
si [varVidas . Texto ≠ 0]  
entonces Llamar reubicar  
sino poner Reloj1 . TemporizadorHabilitado como falso  
poner [topo . Habilitado] como falso  
llamar musicaFondo . Detener  
abrir otra pantalla Nombre de la pantalla Perdiste
```

Atrapá al Topo

Efectos de sonido

Desde el diseñador
configuramos los parámetros
del reproductor de fondo



Atrapá al Topo

Efectos de sonido

Si atrapamos al topo, reproducimos el efecto correspondiente



Si el topo se fue sin que lo atrapáramos, reproducimos el efecto correspondiente



FIN de Parte 3

