





APP INVENTOR

Actividad Proyectual







Atrapá al Topo

Pantalla inicial







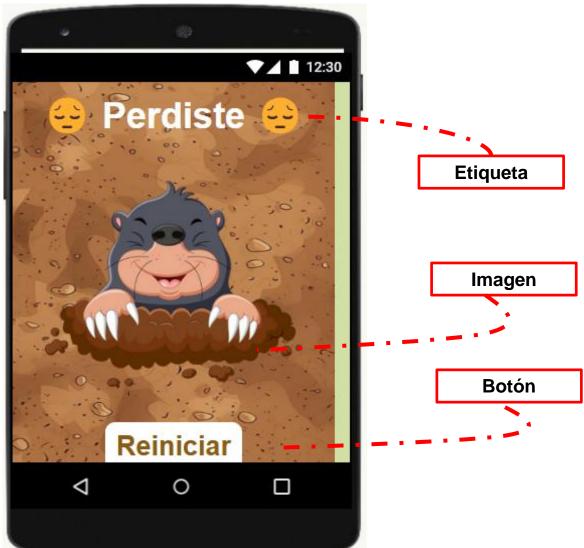
Atrapá al Topo Pantalla del juego







Atrapá al Topo Pantalla del juego







Atrapá al Topo COMPORTAMIENTOS

PANTALLA 1



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





12:30 ¡Tocá al topo para atraparlo! Puntaje: Vidas: 5 V

Atrapá al Topo COMPORTAMIENTOS

Aumentar puntaje • **PANTALLA 2** Detener temporizador Acelerar temporizador si no está muy rápido • topo - Presionar poner varPuntaje Texto como varPuntaje * Texto -TemporizadorHabilitado v como falso Si Si IntervaloDelTemporizador • 500 IntervaloDelTemporizador • poner Reloj1 Reloj1 IntervaloDelTemporizador 100 Llamar reubicar llamar topo . MoverA Lienzo1 -Ancho * entero aleatorio entre entero aleatorio entre (1 y Lienzo1) Alto -TemporizadorHabilitado - como verdadero 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



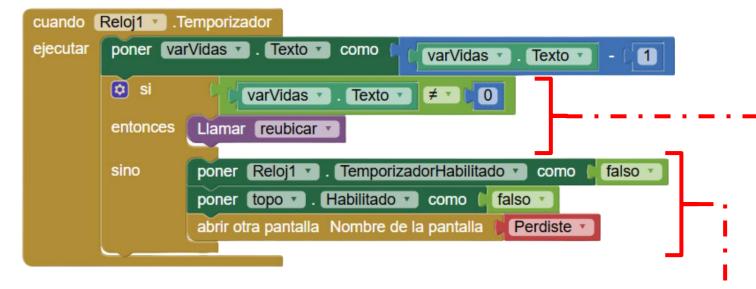


Atrapá al Topo COMPORTAMIENTOS



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

Juego 🕶







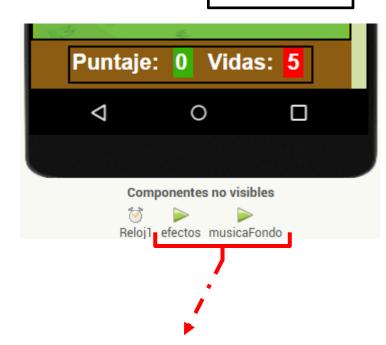
Atrapá al Topo

EXTRAagregamos sonido





PANTALLA 2



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

Atrapá al Topo

Efectos de sonido

Inicializamos el reproductor cuando arranca el juego

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

Detenemos el reproductor cuando perdemos

```
cuando Reloj1 v .Temporizador
ejecutar

poner varVidas v . Texto v como varVidas v . Texto v - 1

poner efectos v .Origen v como mal.mp3 v

llamar efectos v .Iniciar

varVidas v . Texto v ≠ v 0

entonces Llamar reubicar v

sino poner Reloj1 v . TemporizadorHabilitado v como falso v

llamar musicaFondo v .Detener

abrir otra pantalla Nombre de la pantalla Perdiste v
```

<u>Desde el diseñador</u> configuramos los parámetros del reproductor de fondo

music	aFondo (Reproductor)
▼ Com	oortamiento
Bucle	Ð
Repro	lucirSóloConPantallaActiva ⁽
Origen	?
fondo.	np3
Volúm	en ^⑦
50	





Atrapá al Topo

Efectos de sonido

varVidas ▼

TemporizadorHabilitado v como falso v

Texto •

Perdiste

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

Origen v como mal.mp3 v

poner topo . Habilitado como falso

abrir otra pantalla Nombre de la pantalla

Texto ▼ ≠ ▼

. Texto v como

llamar musicaFondo ▼ .Detener

varVidas ▼

Llamar reubicar

poner Reloi1 •

cuando Reloj1 . Temporizador

entonces

ejecutar

poner varVidas •

llamar efectos .Iniciar

poner efectos •

Si atrapamos al topo, reproducimos el efecto correspondiente

```
cuando topo .Presionar
                                                                                                                 sino
 \mathbf{x} \mathbf{y}
         poner varPuntaje . Texto como
                                                     varPuntaje 🔻
                                                                   Texto •
                          . Origen v como
                                             bien.mp3 🔻
          poner efectos *
         llamar efectos .Iniciar
                          Reloj1 . IntervaloDelTemporizador .
                                    IntervaloDelTemporizador v como
                    poner Reloi1 -
         entonces
                                                                          Reloj1 -
                                                                                    IntervaloDelTemporizador •
                                                                                                                   100
         Llamar reubicar
```





FIN de Parte 3

