

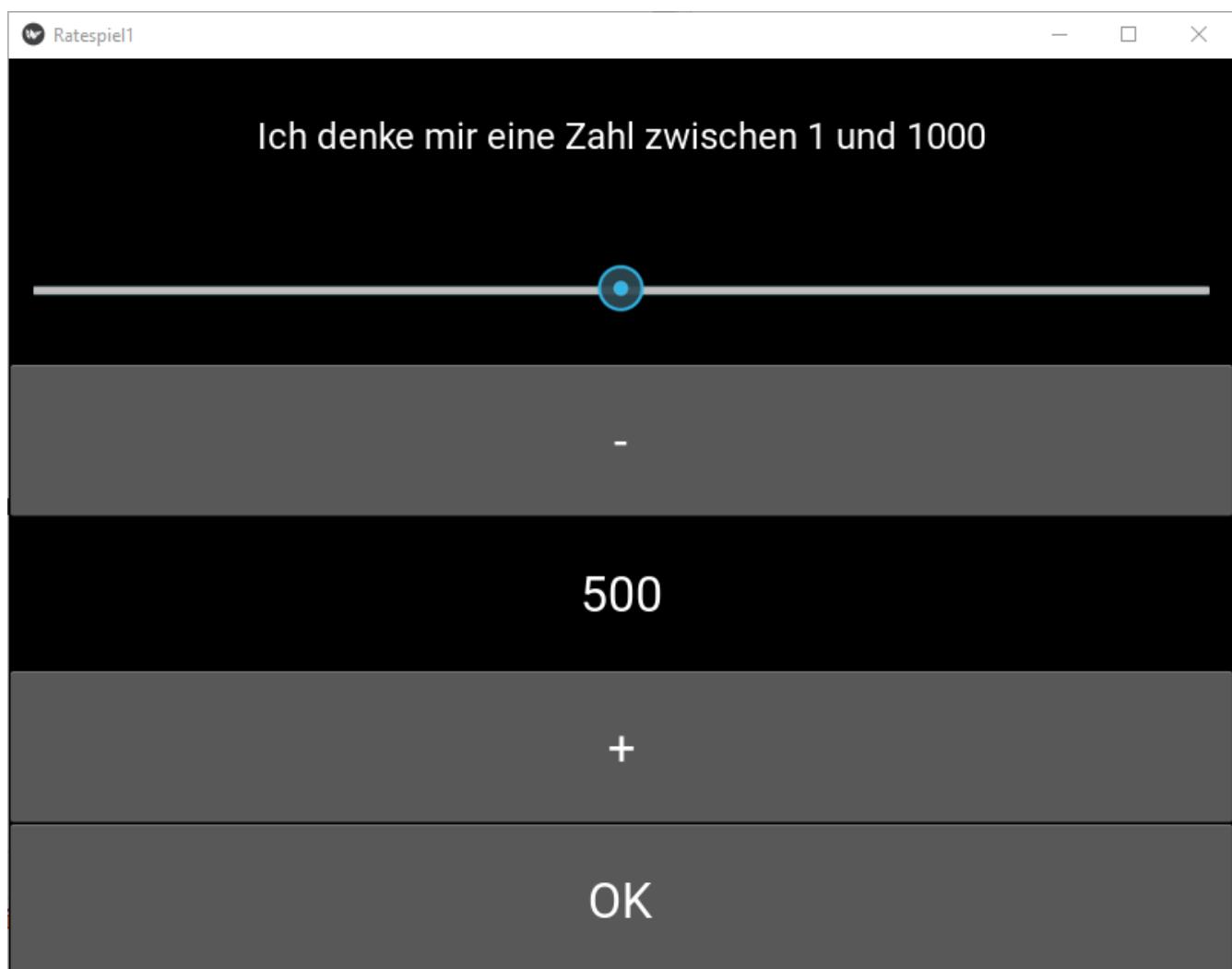
L2.4 „Rate mal!“

Ein Ratespiel läuft wie folgt ab: Der Computer generiert eine zufällige, aber dem Nutzer unbekannte Zahl zwischen 1 und 1000. Mit Hilfe des Schiebereglers kann der Nutzer die generierte Zahl raten. Feinjustierungen sind mit Hilfe zweier Buttons „+“ und „-“ möglich. Ist das Ergebnis richtig, wird dies im Programm angezeigt.

Detaillierte Informationen über diese App finden Sie in den Abschnitten weiter unten.

Erstellen Sie diese App!

2.4.1 Beispielhafter Aufbau der App (Screenshot)



J2	BPE 8: Entwicklung von mobilen Applikationen Arbeitsauftrag	Informatik
----	--	------------

2.4.2 Widgets

	ID	Text
Label	lb_zahl	"Ich denke mir eine Zahl zwischen 1 und 1000"
Slider	nicht benötigt	Wertebereich: von 1 bis 1000
Button	nicht benötigt	"-"
Label	lb_ergebnis	"Rate mal!"
Button	nicht benötigt	
Button	nicht benötigt	"OK"

2.4.3 Ereignisse

Widget	Ereignis	Reaktion
Minus-Button	on_press	button_minus()
Plus-Button	on_press	button_plus()
OK-Button	on_press	button_ok()
Slider	on_value	value_changed()

2.4.4 Reaktionen

Methode	Inhalt
button_minus()	Der Wert der Zahl im Schieberegler wird um 1 verringert und im lb_ergebnis angezeigt.
button_plus()	Der Wert der Zahl im Schieberegler wird um 1 erhöht und im lb_ergebnis angezeigt.
button_ok()	Der Wert der Zahl im Schieberegler wird mit der zufällig generierten Zahl verglichen und das Ergebnis im lb_zahl angezeigt.
value_changed()	Der aktuelle Wert der Zahl im Schieberegler wird im lb_ergebnis angezeigt.