

J2	<b>BPE 8: Entwicklung von mobilen Applikationen</b> Arbeitsauftrag	Informatik
----	---	------------

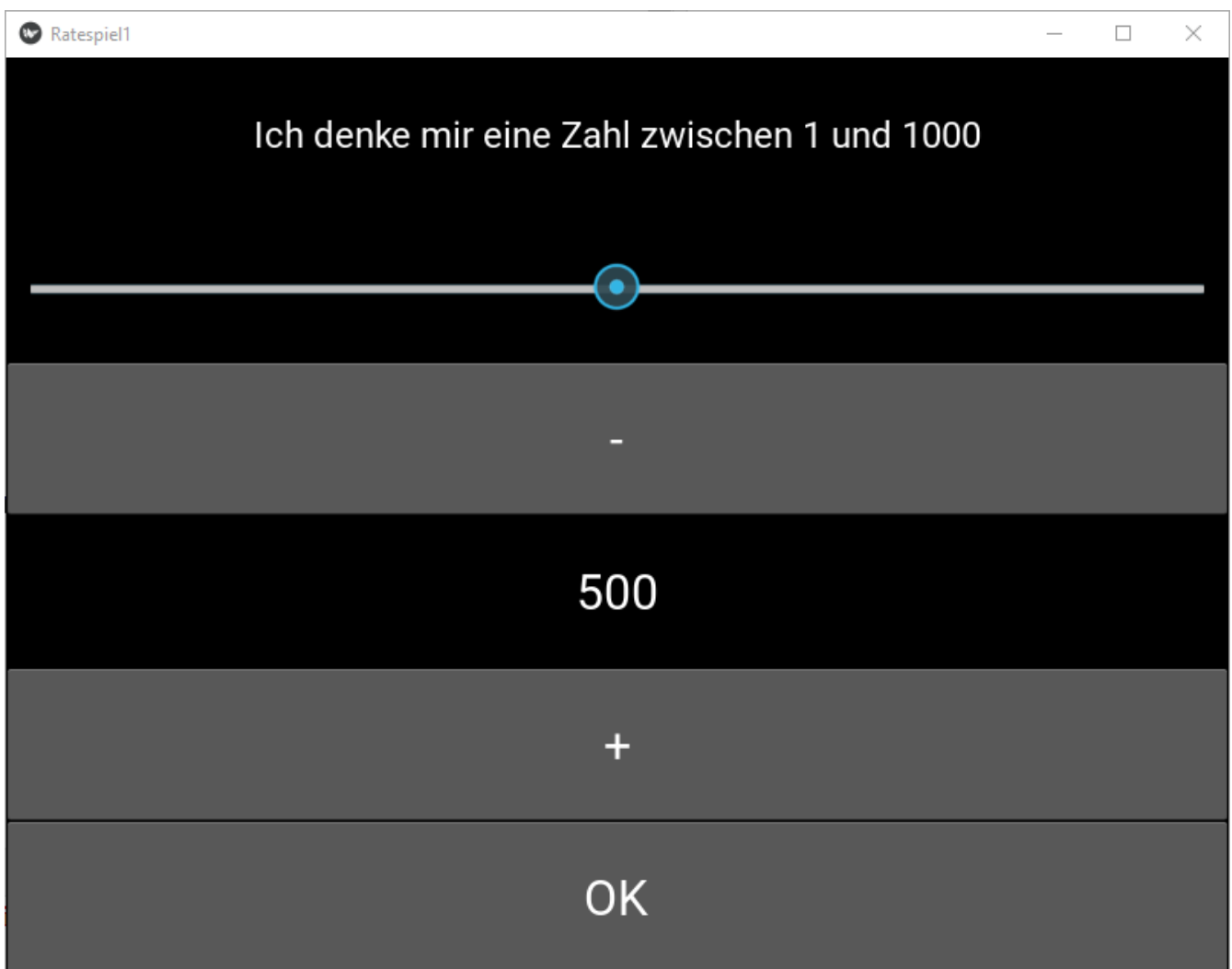
## L2.4 „Rate mal!“

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	<b>BPE 8: Entwicklung von mobilen Applikationen</b> Arbeitsauftrag	Informatik
----	---	------------

### 2.4.2 Widgets

	ID	Text
Label	lb_zahl	"Ich denke mir eine Zahl zwischen 1 und 1000"
Slider	<i>nicht benötigt</i>	Wertebereich: von 1 bis 1000
Button	<i>nicht benötigt</i>	"_"
Label	lb_ergebnis	"Rate mal!"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"+"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"OK"

### 2.4.3 Ereignisse

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

### 2.4.4 Reaktionen

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