

App Inventor - MoleMash

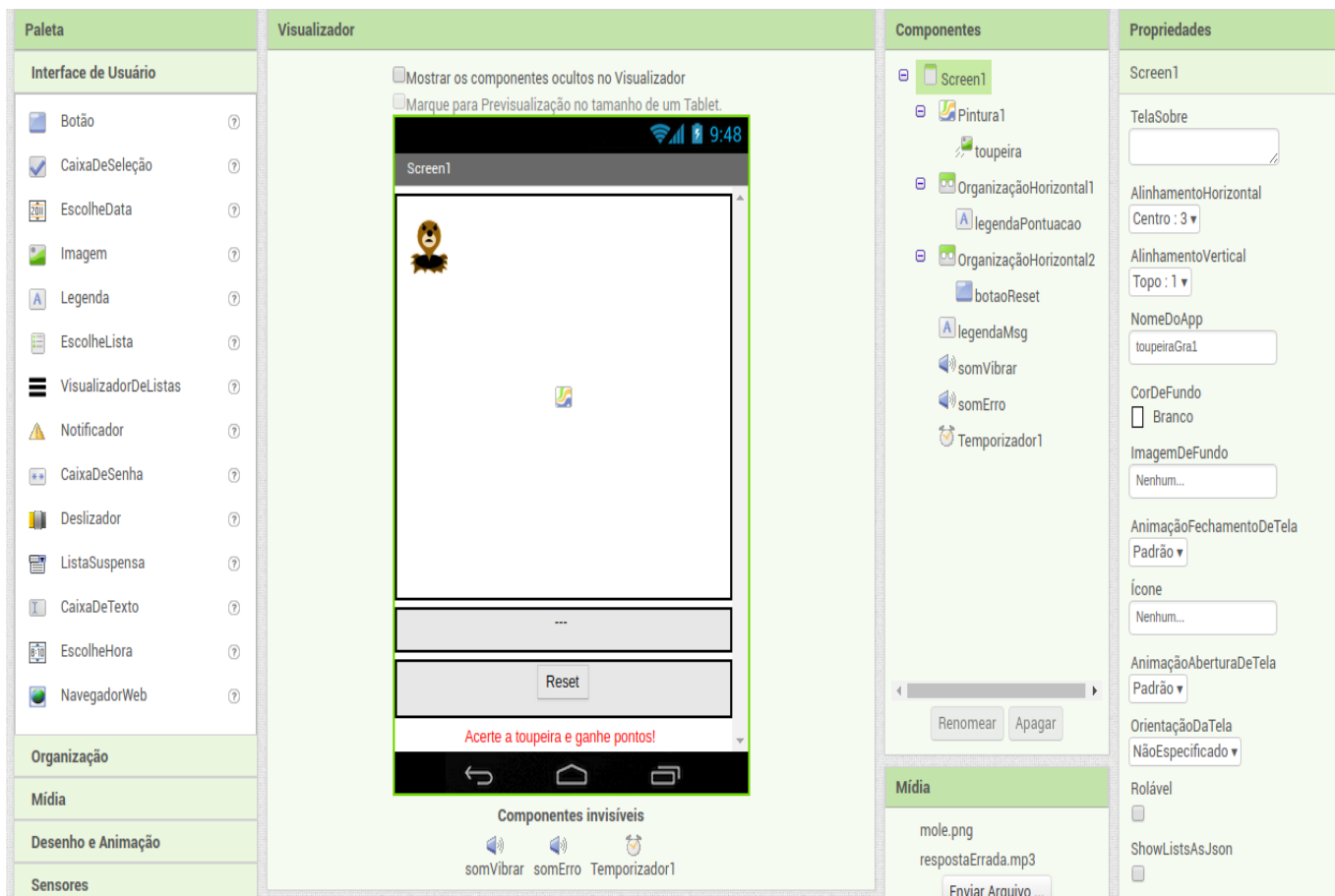
MoleMash é um jogo onde o objetivo principal é clicar sobre uma toupeira que muda de posição de forma aleatória após um certo período de tempo.

Este tutorial é dividido em duas partes:

- Construção do jogo com as funcionalidades de mover a toupeira, contar o número de acertos e mostrar a pontuação do jogador.
- A outra parte consiste em incrementar o jogo com funções de armazenar e mostrar a maior pontuação, juntamente com o nome do jogador correspondente.

1 Parte I - O Jogo

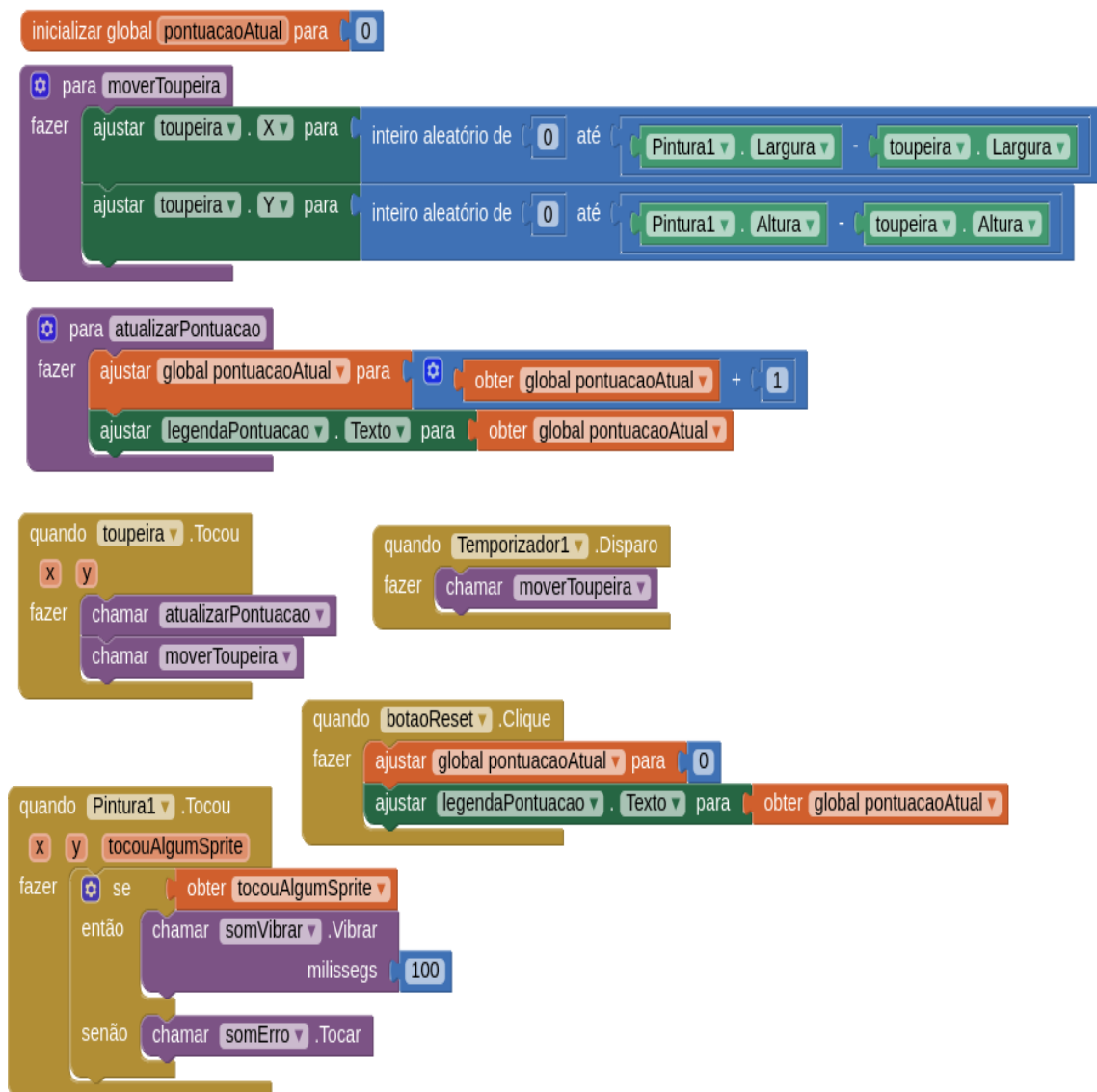
1.1 Visão Geral da Tela de Designer



1.2 Componentes usados e propriedades alteradas

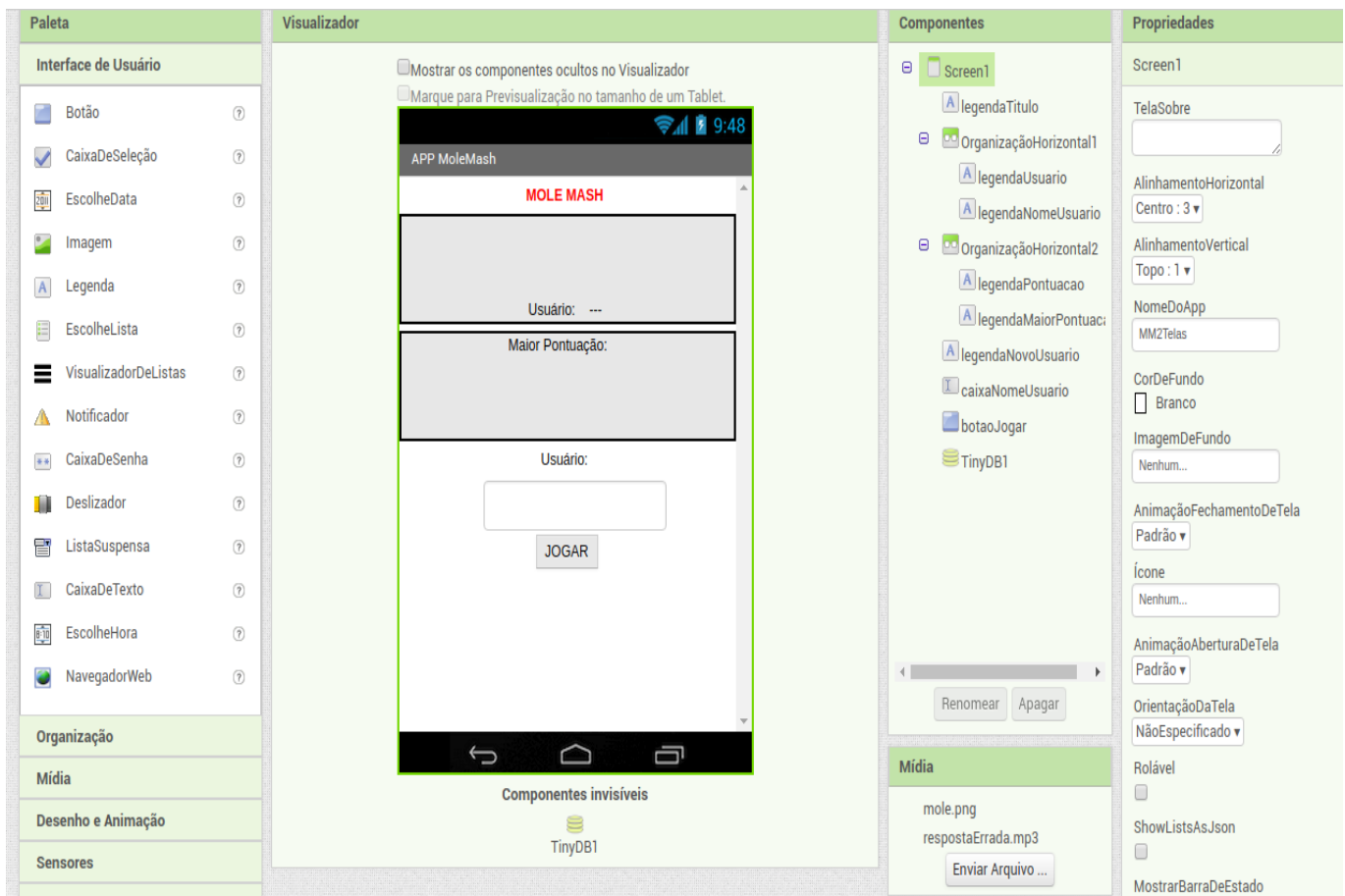
- Jogo: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para Centro:3
- Componente Pintura: ajustar
 - Altura: 300 pontos
 - Largura: Preencher principal
- Componente SpriteImagem: ajustar
 - Renomear para “toupeira”
 - Imagem: carregar o arquivo “mole.png”
- Componente OrganizaçãoHorizontal: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para Centro:3
 - Altura: 30 pontos
 - Largura: Preencher principal
- Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaPontuacao”
 - Texto para “—”
- Componente OrganizaçãoHorizontal: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para Centro:3
 - Altura: 40 pontos
 - Largura: Preencher principal
- Componente Botão: ajustar
 - Renomear para “botaoReset”
 - Texto para “Reset”
- Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaMsg”
 - Texto para “Acerte a toupeira e ganhe pontos!”
 - CorDeTexto: vermelho
- Componente Som: ajustar
 - Renomear para “somVibrar”
- Componente Som: ajustar
 - Renomear para “somErro”
 - Fonte: respostaErrada.mp3
- Componente Temporizador

1.3 Visão Geral da Tela de Blocos



2 Parte II - Tela Inicial (Screen1)

2.1 Visão Geral da Tela de Designer

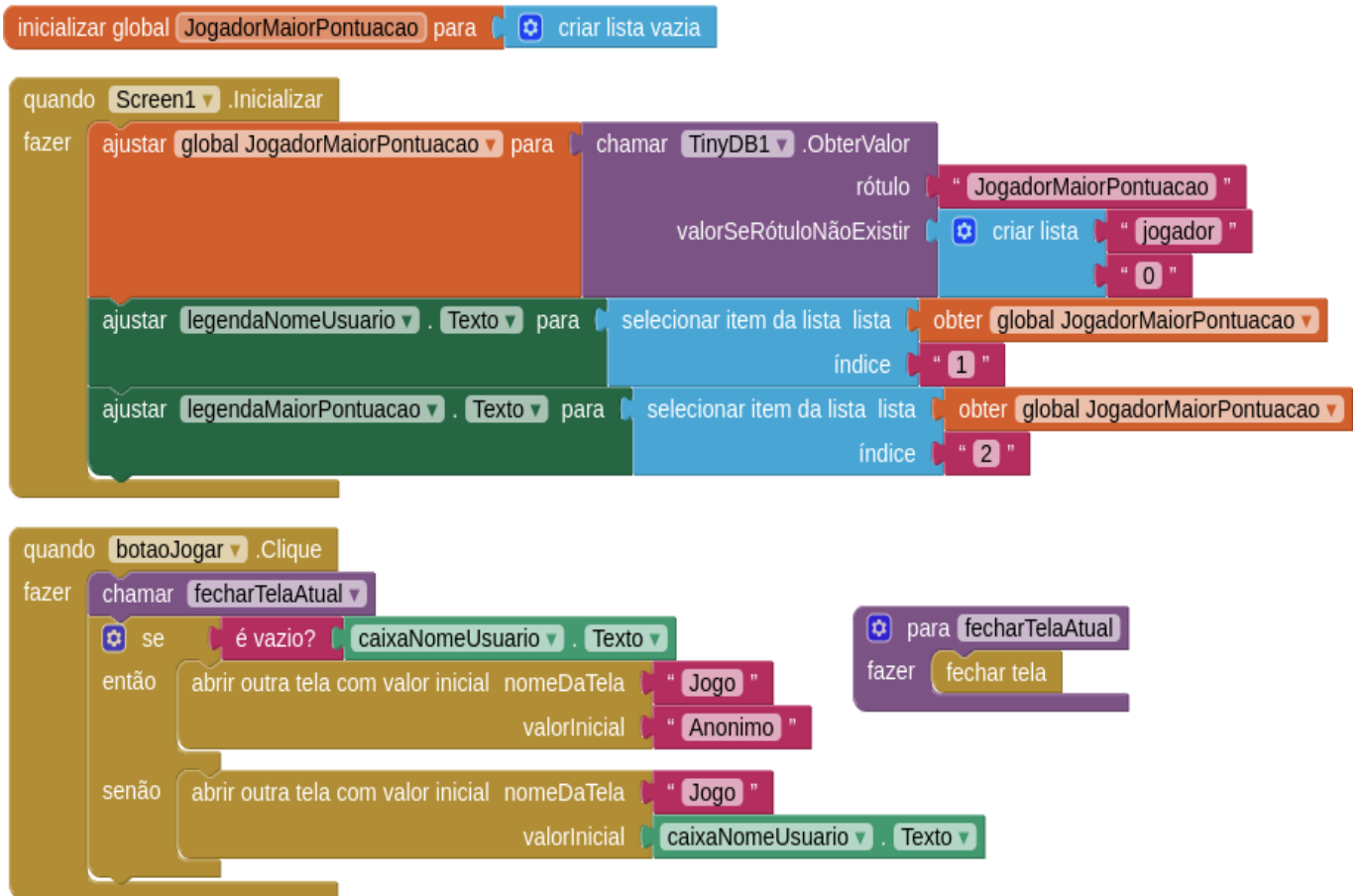


2.2 Componentes usados e propriedades alteradas

- Screen1: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para Centro:3
- Componente Legenda: ajustar
 - Nome para “legendaTitulo”
 - Marcar FonteNegrito
 - Texto para “MOLE MASH”
 - CorDeTexto para vermelho
- Componente OrganizaçãoHorizontal: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para centro:3
 - AlinhamentoVertical para Base:3
 - Altura: 80 pontos
 - Largura: Preencher principal

-
- Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaUsuario”
 - Texto para “Usuário”
 - Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaNomeUsuario”
 - Texto para “- -”
 - Componente OrganizaçãoHorizontal: ajustar
 - AlinhamentoHorizontal para Centro:3
 - Altura: 80 pontos
 - Largura: Preencher principal
 - Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaPontuacao”
 - Texto para “Maior Pontuação:”
 - Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaMaiorPontuacao”
 - Texto para “ ”
 - Componente Legenda: ajustar
 - Renomear para “legendaNovoUsuario”
 - Texto para “Usuário”
 - Componente CaixaDeTexto: ajustar
 - Renomear para “caixaNomeUsuario”
 - Dica para “ ”
 - Componente Botão: ajustar
 - Renomear para “botaoJogar”
 - Texto para “JOGAR”
 - Componente TinyDB

2.3 Visão Geral da Tela de Blocos



3 (Parte II - Jogo) Visão Geral da Tela de Blocos

