

examen 1

La pecera

Capa contenedora
600x400

Botones /Acciones :

LLenar Agua → Si ya está llena no permite llenar más

Crear Pez → Si no hay agua no permite crear pez

Echar comida → Si no hay agua o no hay pez no permite echar comida

La comida entra de forma aleatoria y va bajando hasta el final.

Pulsando un pez. Aparece el pez elegido con su id y se muestra su valor comida.
Y si pulsamos comida: Se incrementa su valor comida y desaparece la comida

examen 2

Fun English Animals

capa contenedora 600x400

Start

Añade de forma aleatoria 20 animales y los coloca en posiciones aleatorias en el contenedor.

También se elige de forma aleatoria un animal y lo muestra en pantalla su nombre
P.Ej: Rabbit

Habrà que hacer click en los animales rabbit del contenedor.

Si hace es correcto, el animal se desplaza muy rápido hasta fuera del contenedor de manera que desaparece.

Si se hace click en algun animal que no sea rabbit, se pierde una vida simbolizada por corazones.

Si se aciertan todos los rabbit aparece un botón de NEXT. Y crea nueva pantalla.

Si pierde todos los corazones. Pone el mensaje GAME OVER

New Game

Next Level.

Level: _____

Lives: _____