

Vamos replicar um brinquedo que ficou famoso nos anos 80: a bola mágica.

Ela funciona assim: o usuário pensa em uma pergunta que ele quer muito saber uma resposta, chacoalha a bola e ela traz uma resposta.

No nosso caso, chacoalharemos o celular e ele nos mostrará uma resposta.

Nesse vídeo tem a participação da bola mágica decidindo a vida do Wood em Toy Story (segundo 0:29) - <https://youtu.be/DxdFzdkOUh8>

Para o Design:



1 legenda para o título;

1 legenda para as instruções de como usar o app;

1 componente de imagem;

1 legenda que ficará invisível no texto e na propriedade;

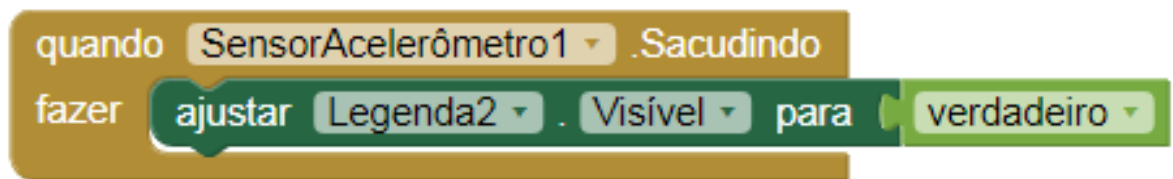
1 sensor de acelerômetro;

O restante são organizadores horizontais para separar as legendas.

Código:

O evento será o do sensor de acelerômetro: quando sacudido;

No design desativamos a visibilidade da legenda resposta que ficará visível de novo apenas quando o evento de sacudir acontecer;



Ajustaremos a legenda resposta com uma lista de possíveis respostas para o nosso usuário, além disso a lista deve ser aleatória, para não trazer as respostas na ordem que foram colocadas no vetor!

