

# Club de lectura

Club\_de\_lectura Donar a App Inventor Screens: Screen1 + - Diseñador

Integrados: Control, Lógica, Matemáticas, Texto, Listas, Diccionarios, Colores, Variables, Procedimientos

cuando Screen1 . Inicializar  
ejecutar  
poner DisposiciónVertical1 Visible como falso  
poner DisposiciónVertical2 Visible como falso

cuando Botón\_escribireseña . Clic  
ejecutar  
poner DisposiciónVertical1 Visible como verdadero  
poner DisposiciónVertical2 Visible como falso

cuando Botón\_leerreseñas . Clic  
ejecutar  
llamar CloudDB1 . ObtenerListaEtiquetas  
poner DisposiciónVertical1 Visible como falso  
poner DisposiciónVertical2 Visible como verdadero

cuando Botón\_publicar . Clic  
ejecutar  
llamar CloudDB1 . AgregarValorLista  
etiqueta CampoDeTexto\_tituloelibro Texto  
elementoAañadir CampoDeTexto\_reseñadelibro Texto  
poner CampoDeTexto\_tituloelibro Texto como  
poner CampoDeTexto\_reseñadelibro Texto como  
poner DisposiciónVertical1 Visible como falso

cuando CloudDB1 . ListaEtiquetas  
valor  
ejecutar  
poner VisorDeLista\_listadelibros Elementos como tomar valor

cuando VisorDeLista\_listadelibros . DespuésDeSelección  
ejecutar  
llamar TinyBD1 . GuardarValor  
etiqueta libro  
valorAGuardar VisorDeLista\_listadelibros Selección  
abrir otra pantalla Nombre de la pantalla Screen2

Club\_de\_lectura Donar a App Inventor Screens: Screen2 + -

Integrados: Control, Lógica, Matemáticas, Texto, Listas, Diccionarios, Colores, Variables, Procedimientos

cuando Screen2 . Inicializar  
ejecutar  
inicializar local libro como  
llamar TinyBD1 . ObtenerValor  
etiqueta libro  
valorSiEtiquetaNoExiste  
en  
poner Screen2 . Título como unir " Reseñas del libro: " tomar libro  
llamar CloudDB1 . ObtenerValor  
etiqueta tomar libro  
valorSiEtiquetaNoExiste crear una lista vacía

cuando CloudDB1 . ObtenerValor  
etiqueta valor  
ejecutar  
poner VisorDeLista1 . Elementos como tomar valor

cuando Botón\_volver . Clic  
ejecutar  
cerrar pantalla

0 0  
Mostrar guías

