Quem Aperta Mais Rápido?

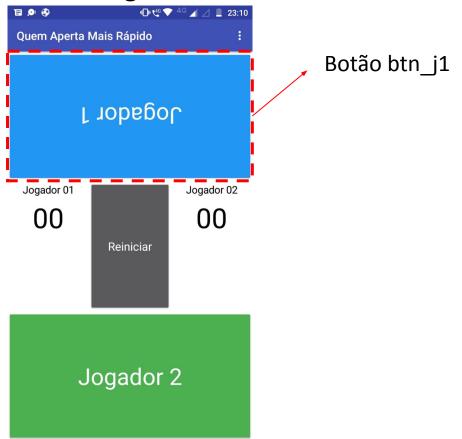
Diego de Sousa Aguiar

Desenvolvimento de Aplicativos com Kodular

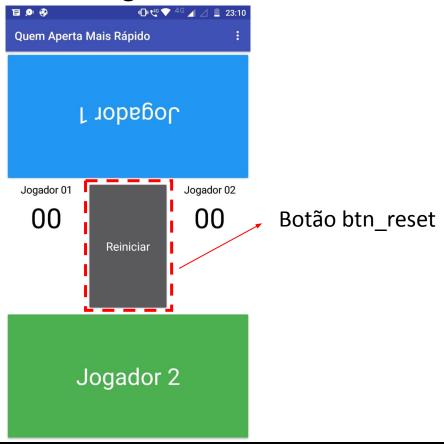
INTRODUÇÃO

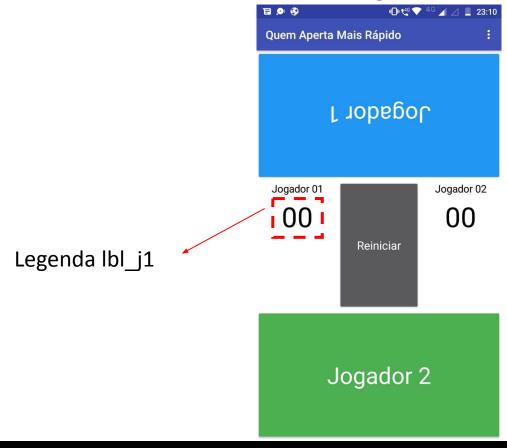
O aplicativo "Apertar" é um jogo simples para duas no qual tem como objetivo verificar qual dos jogadores consegue apertar o botão 10 vezes primeiro.

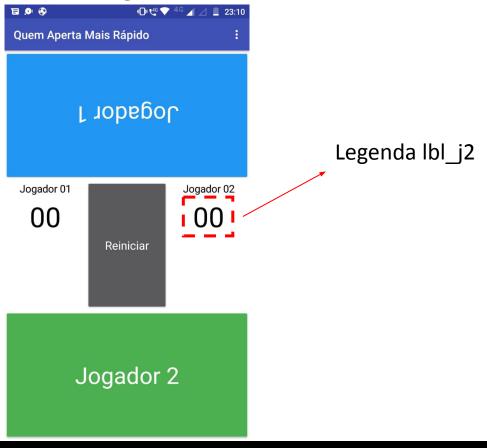












Os botões são componentes de design que servem de interação com o usuário e pode ser programado para realizar as mais diversas funções de acordo com a sua programação.

As legendas são componentes de design usados com o objetivo para mostrar os mais diversos textos. De acordo com a programação, as propriedades das legendas podem mudar tais como: texto, fonte, cor, cor do fundo e etc.

BLOCOS

```
inicializar global contaj1 para decimal 0
```

Esse bloco serve para criar uma variável que poderá armazenar dados para serem utilizados em outros pontos do programa.

```
quando btn_j1 . Clique
      ajustar global contaj1 para
                                                                  decimal •
                                         obter global contaj1
             [bl j1 v . Texto v para obter global contaj1 v
                   obter global contaj1 = *
                                               decimal 10
              ajustar btn i1 v
                               Ativado *
                                                falso *
              ajustar btn j2 . Ativado .
                                         para
                                                falso
                                                Você Venceu!!!
              ajustar btn j1
                               Texto *
                                        para
              ajustar btn j2
                                        para
                                                Você Perdeu!!!
                               Texto •
```

O bloco de clique serve para determinar o que deve ocorrer quando o botão for pressionado

BLOCOS

```
inicializar global contaj1 para decimal .
 inicializar global contaj2 para decimal
quando btn j1 . Clique
                          ajustar global contaj1 para
                                                                                                                                                                                                                                                                     decimal 1
                                                                                                                                                                obter global contaj1
                          ajustar [b] i1 3
                                                                                                                                                         obter global contaj1 *
                                                                                         Texto para

    se
    se

                                                                              obter global contaj1
                                                                                                                                                                                           decimal *
                                                        ajustar btn i1 v
                                                                                                                         Ativado
                                                                                                                                                                                               falso *
                                                                                                                                                                    para
                                                        ajustar btn j2 v
                                                                                                                         Ativado
                                                                                                                                                                                               falso
                                                                                                                                                                    para
                                                                                                                         Texto *
                                                                                                                                                                                              Você Venceu!!!
                                                                                btn_j1 *
                                                                                                                                                             para
                                                       ajustar btn j2
                                                                                                                         Texto *
                                                                                                                                                                                              Você Perdeu!!!
                                                                                                                                                             para
quando btn j2
                          ajustar global contaj2 para
                                                                                                                                                            obter global contaj2 🔻
                                                                                                                                                                                                                                                                      decimal 1
                          ajustar Ibl i2
                                                                                        Texto v para
                                                                                                                                                          obter global contaj2 *
                          se se
                                                                              obter global contaj2 •
                                                                                                                                                                                           decimal •
                                                        ajustar btn i1 v
                                                                                                                         Ativado
                                                                                                                                                                                               falso
                                                                                                                                                                    para
                                                                                  btn j2 *
                                                                                                                         Ativado
                                                                                                                                                                    para
                                                                                                                                                                                               falso
                                                        ajustar btn j2
                                                                                                                         Texto *
                                                                                                                                                                                              Você Venceu!!!
                                                                                                                                                             para
                                                                                                                                                                                              Você Perdeu!!!
                                                        ajustar btn i1
                                                                                                                         Texto
                                                                                                                                                             para
```

Quem Aperta Mais Rápido?

Diego de Sousa Aguiar

Desenvolvimento de Aplicativos com Kodular