

Quem Aperta Mais Rápido?

Diego de Sousa Aguiar

Desenvolvimento de Aplicativos com Kodular

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.

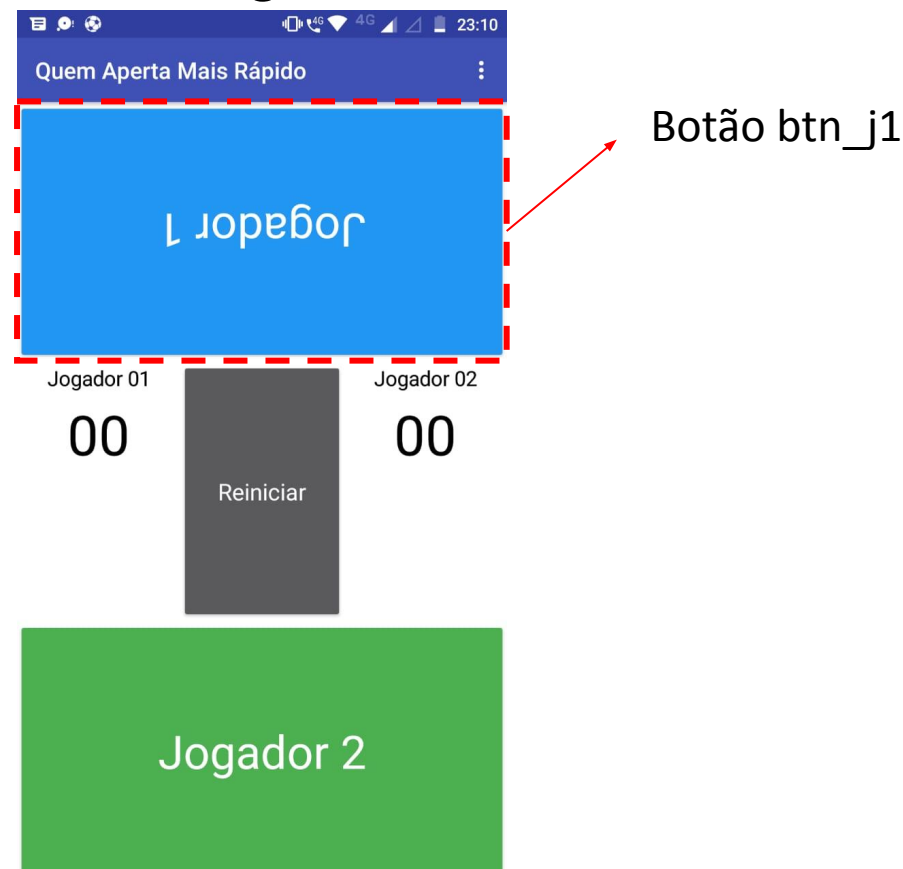
DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



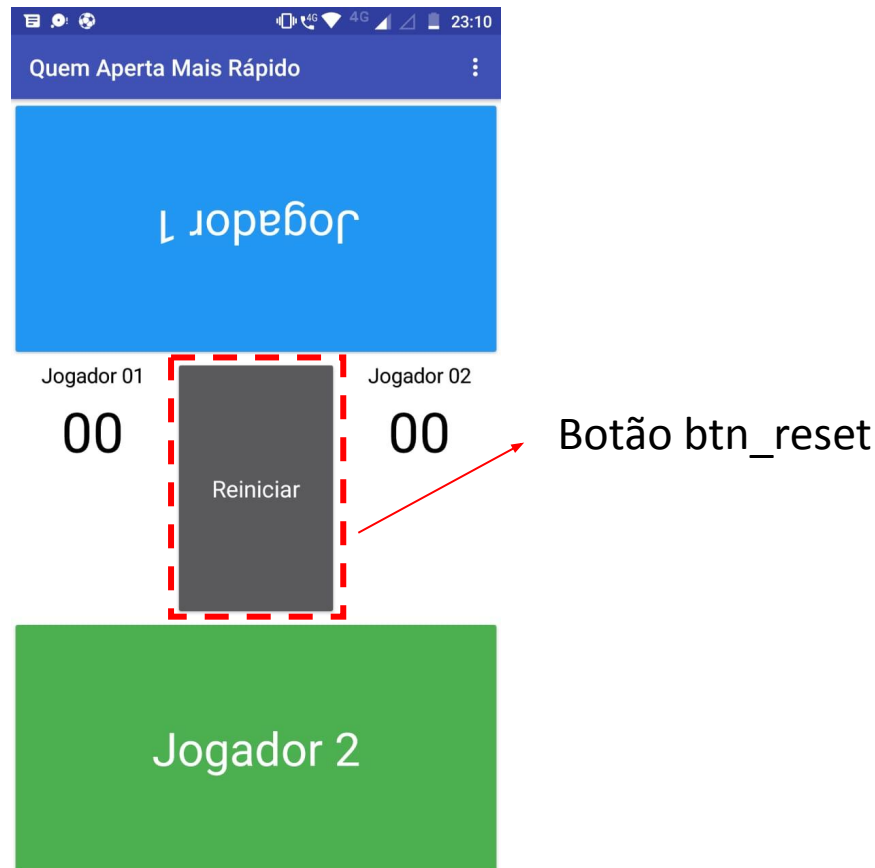
DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



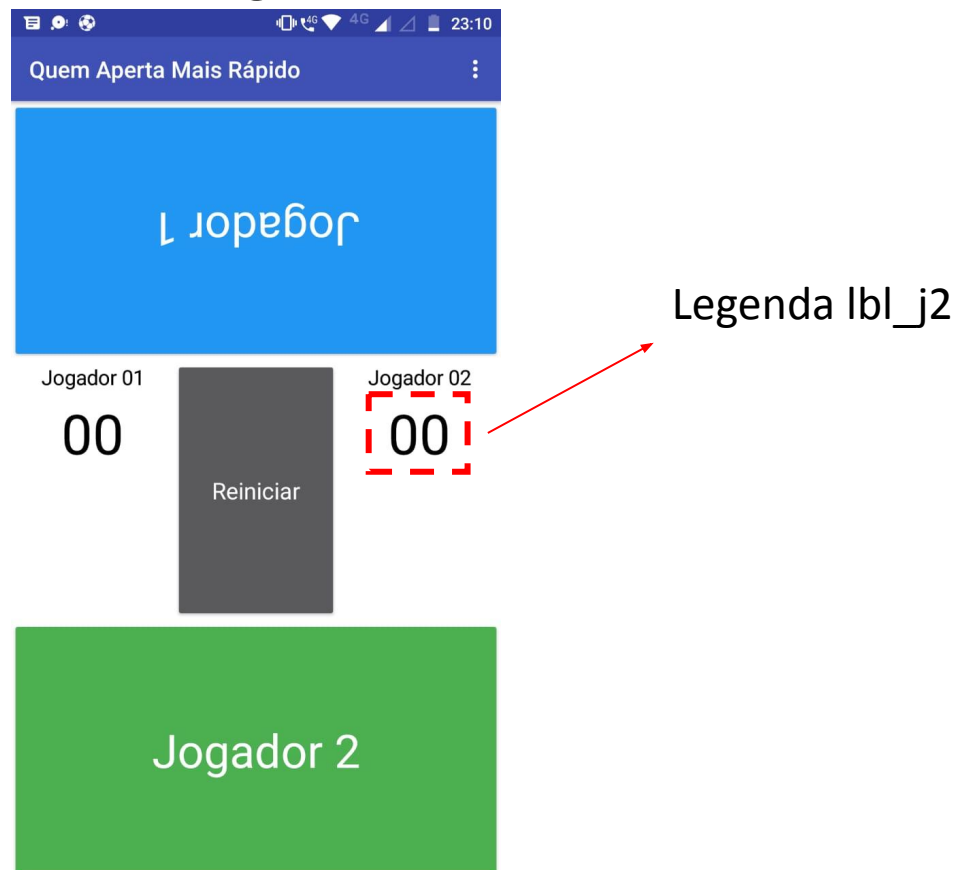
DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



DESIGN

O design do aplicativo é bem simples consistindo de 3 botões e 4 legendas conforme mostrado a seguir:



DESIGN

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

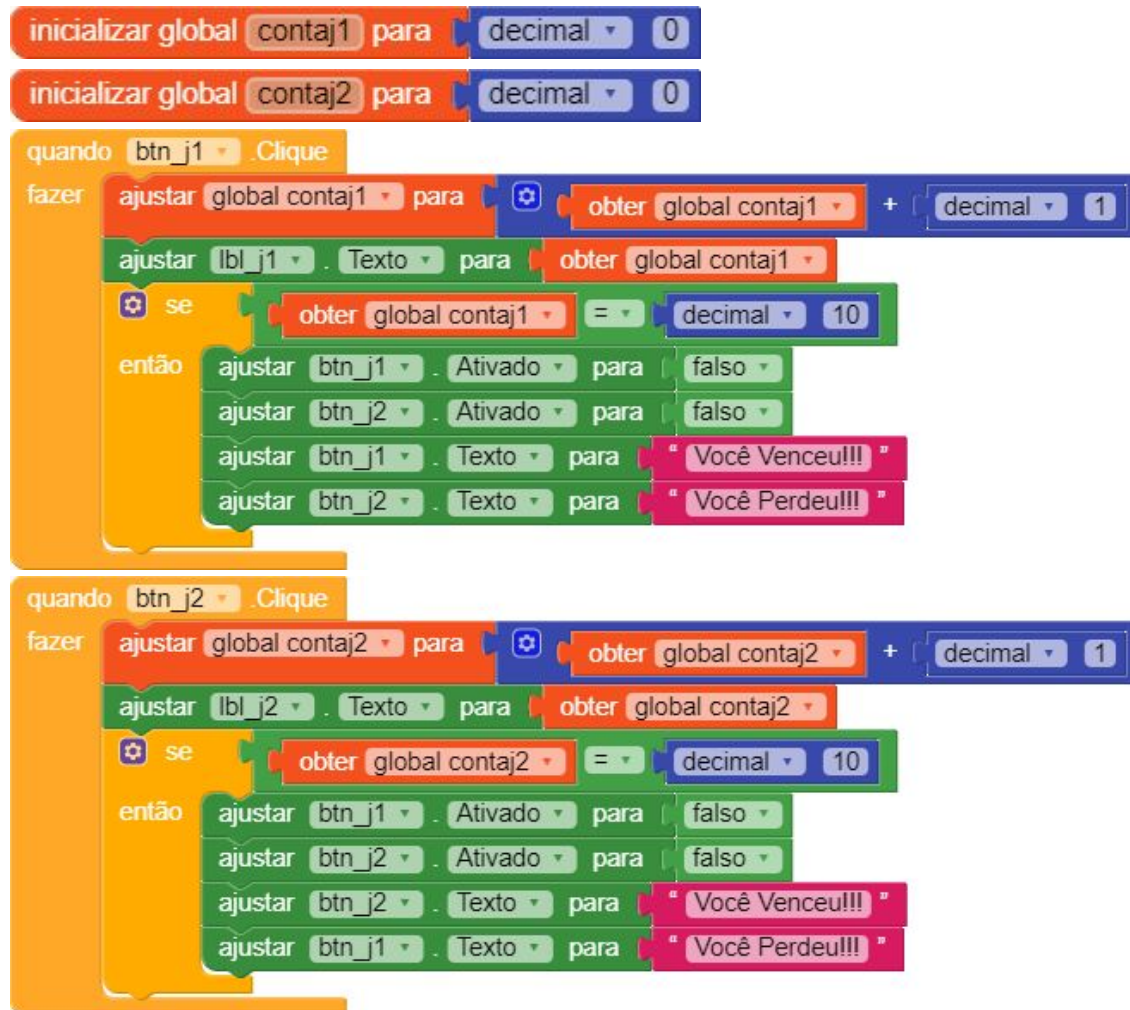


Esse bloco serve para criar uma variável que poderá armazenar dados para serem utilizados em outros pontos do programa.



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

BLOCOS



Quem Aperta Mais Rápido?

Diego de Sousa Aguiar

Desenvolvimento de Aplicativos com Kodular

Desenvolvimento de Aplicativos com Kodular