

# 3. Un pequeño Juego de Adivinar

- [Adivina](#)
- [Juego de condiciones](#)
- [Parte de diseño](#)
- [Ponemos las condiciones de mayor y menor](#)
- [La condición de ganar](#)
- [La condición de reiniciar el juego](#)
- [VOLUNTARIO: Colabora en saber más](#)

# Adivina

Vamos a crear un pequeño juego para adivinar un número

The image displays the Scratch code for a number guessing game and its corresponding user interface.

**Scratch Code:**

- Initialize global:** `num_aleatorio` to `random integer from 1 to 100`.
- When Button\_OK .Click:**
  - do:**
    - if:** `get global num_aleatorio` `<` `TextBox_camponumero` `.Text`
      - then:** `set Label_condicion .Text` to `"El número introducido es mayor"`
      - else if:** `get global num_aleatorio` `>` `TextBox_camponumero` `.Text`
        - then:** `set Label_condicion .Text` to `"El número introducido es menor"`
        - else:** `set Label_condicion .Text` to `"HAS ACERTADO"`
    - set TextBox\_camponumero .Text** to `" "`
- When Button\_Reiniciar .Click:**
  - do:** `set global num_aleatorio` to `random integer from 1 to 100`

**Game Interface (Condicones):**

- Title: `Adivina el número secreto`
- Subtitle: `Javier Quintana`
- Instruction: `Elige un número entre 1 y 100`
- Input field: `OK`
- Reset button: `Reiniciar`

# Juego de condiciones

¿Qué vamos a hacer? Un pequeño juego de adivinanza para trabajar las condiciones

<https://www.youtube.com/embed/0XZw85tDIQU>

# Parte de diseño

<https://www.youtube.com/embed/JGX8VeKZDP0>

# Ponemos las condiciones de mayor y menor

[https://www.youtube.com/embed/usvG0JDD\\_Y0](https://www.youtube.com/embed/usvG0JDD_Y0)

# La condición de ganar

<https://www.youtube.com/embed/EuY9rcZ7JA8>

# La condición de reiniciar el juego

<https://www.youtube.com/embed/kraO5okHPZE>

# VOLUNTARIO: Colabora en saber más

**VOLUNTARIO:** [Aquí tienes un muro](#) para que puedas añadir aquello que puede ser útil para ampliar conocimientos del uso de APP Inventor en el aula

<https://padlet.com/embed/376pnnlh26nf>

Hecho con Padlet