

# 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 alongside a preview of the mobile application 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`

**Mobile App Preview:**

- Condicones**
- Adivina el número secreto**
- Javier Quintana**
- Elige un número entre 1 y 100**
- OK**
- 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