

# 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

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

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](https://padlet.com/embed/376pnnlh26nf) 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