

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):

- Title: Adivina el número secreto
- Author: Javier Quintana
- Instruction: Elige un número entre 1 y 100
- Input: A text box for the user's guess.
- Buttons: OK and Reiniciar (Reset).

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

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