

Adivina

Vamos a crear un pequeño juego para adivinar un número

The image displays the Scratch code for a number guessing game and a preview of the resulting 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**

Revision #1

Created 1 February 2022 08:45:34 by Equipo CATEDU

Updated 3 March 2022 10:42:12 by Equipo CATEDU