

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 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:

- 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".

Revision #1

Created 2022-02-01 08:45:34 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-03-03 10:42:12 CET by Equipo CATEDU