

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
- Instructions:** Elige un número entre 1 y 100
- Input:** A text box for the user's guess.
- Buttons:** OK, Reiniciar

Revision #1

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

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