

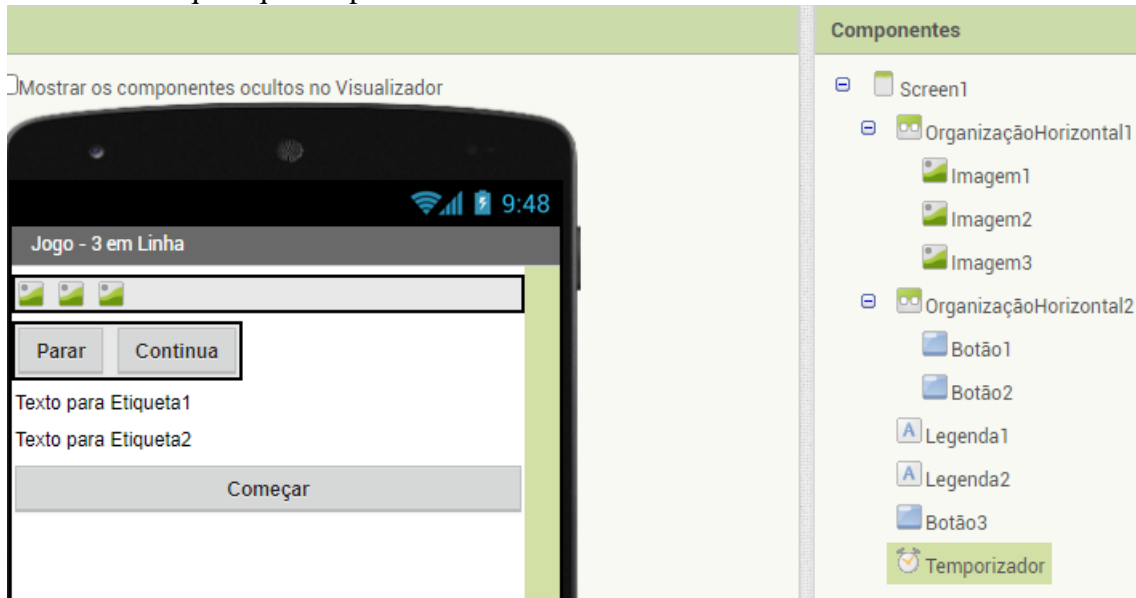
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

APP – Jogo 3 em linha

1. Neste exercício vamos construir uma APP que permite jogar o conhecido jogo três em linha. Entra no APP Inventor e **cria um novo projeto**. Vais precisar de 3 imagens que encontras aqui.

(**!Atenção!** Podes acompanhar o exercício com o vídeo disponível)

Introduz os elementos que aqui se apresentam.



a) Começa por introduzir, a partir da categoria **Organização**, o item **OrganizaçãoHorizontal**. Neste item coloca a largura na opção “**Preencher Principal**”.

b) Na categoria “**Interface de usuário**” introduz três imagens. Na parte inferior, no lado esquerdo, introduz as três imagens que se encontram na plataforma Moodle (limão, morango, pera).

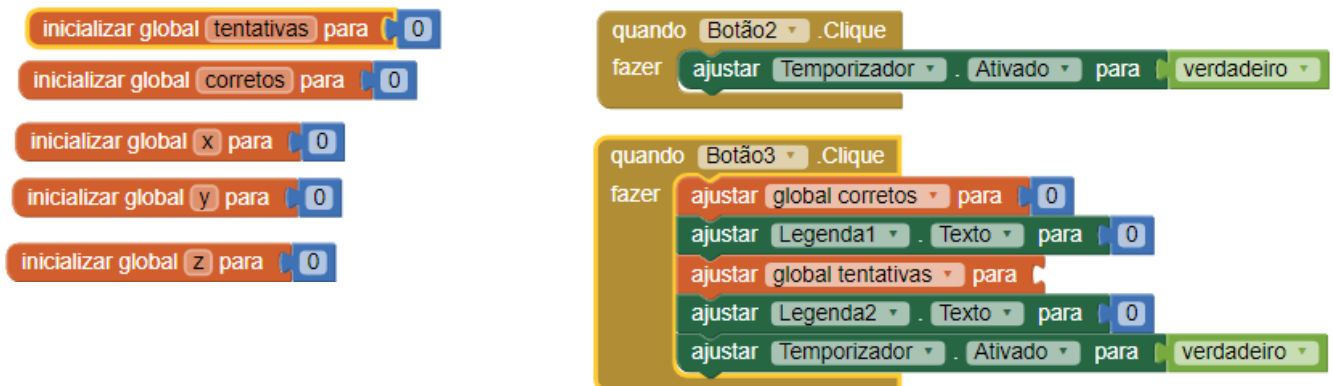
c) Introduz outro item **OrganizaçãoHorizontal**, tal como na figura.

d) Introduz dois botões.

e) Introduz duas legendas e um terceiro botão.

f) Finalmente introduz um temporizador (relógio) a partir da categoria sensores.

2. Na secção do código (Blocos) tens de ter o cuidado de começar por criares as variáveis **x, y, z, corretos, tentativas** (podes colocar o 10), como na figura que aqui apresento.



Continua com o seguinte código:

```
quando Temporizador .Disparo
fazer
  ajustar global x para número inteiro ao acaso entre 1 e 3
  ajustar global y para número inteiro ao acaso entre 1 e 3
  ajustar global z para número inteiro ao acaso entre 1 e 3
  se obter global x = 1
  então ajustar Imagem1 . Imagem para fresa.gif
  se obter global x = 2
  então ajustar Imagem1 . Imagem para limon.gif
  se obter global x = 3
  então ajustar Imagem1 . Imagem para pera.gif
  se obter global y = 1
  então ajustar Imagem2 . Imagem para fresa.gif
  se obter global y = 2
  então ajustar Imagem2 . Imagem para limon.gif
  se obter global y = 3
  então ajustar Imagem2 . Imagem para pera.gif
  se obter global z = 1
  então ajustar Imagem3 . Imagem para fresa.gif
  se obter global z = 2
  então ajustar Imagem3 . Imagem para limon.gif
  se obter global z = 3
  então ajustar Imagem3 . Imagem para pera.gif

quando Botão1 .Clique
fazer
  ajustar global tentativas para obter global tentativas + 1
  ajustar Legenda1 . Texto para obter global tentativas
  ajustar Temporizador . Ativado para falso
  se obter global x = obter global y e obter global y = obter global z
  então
    ajustar global corretos para obter global corretos + 1
    ajustar Legenda2 . Texto para obter global corretos
```

Agora, podes testar este código.