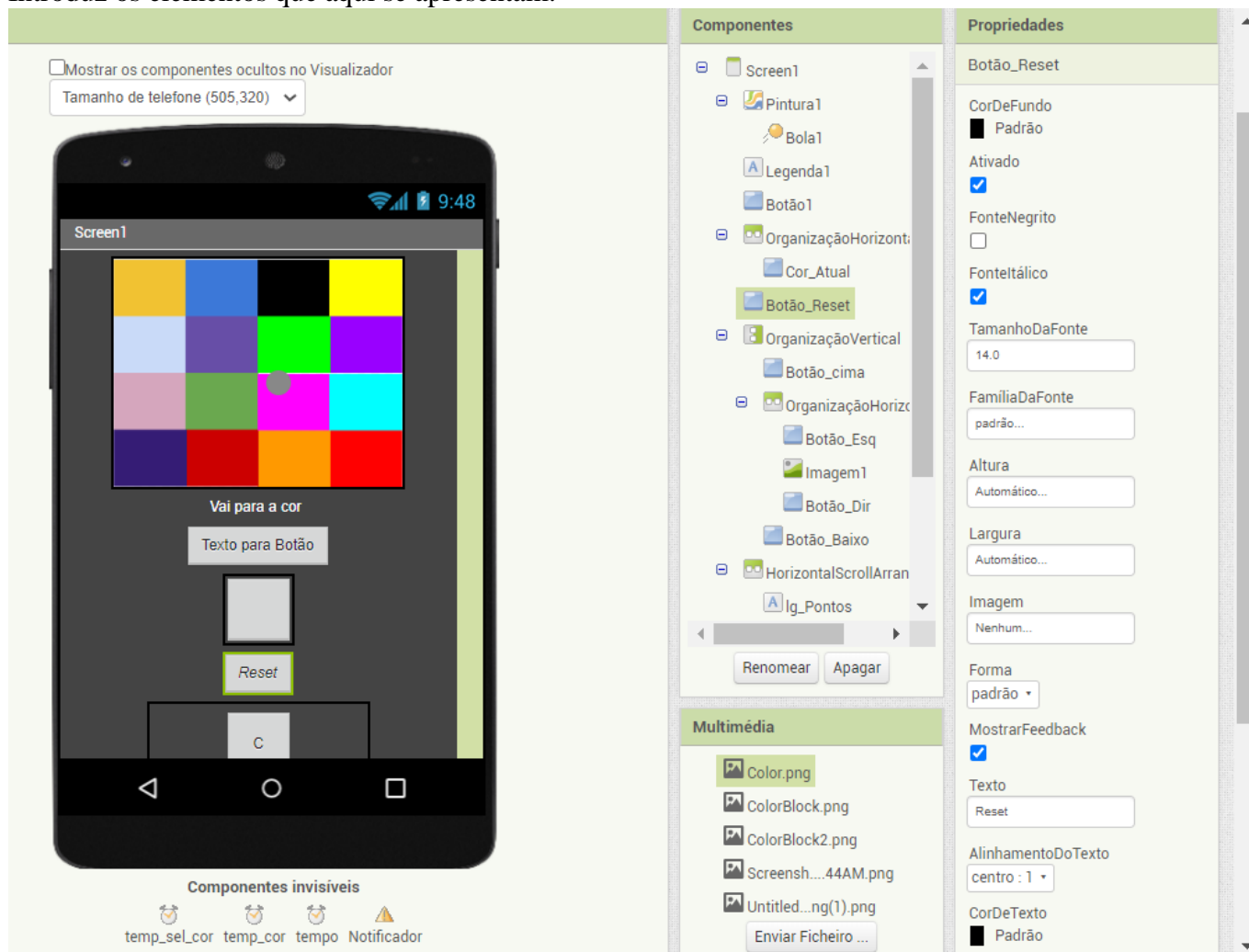


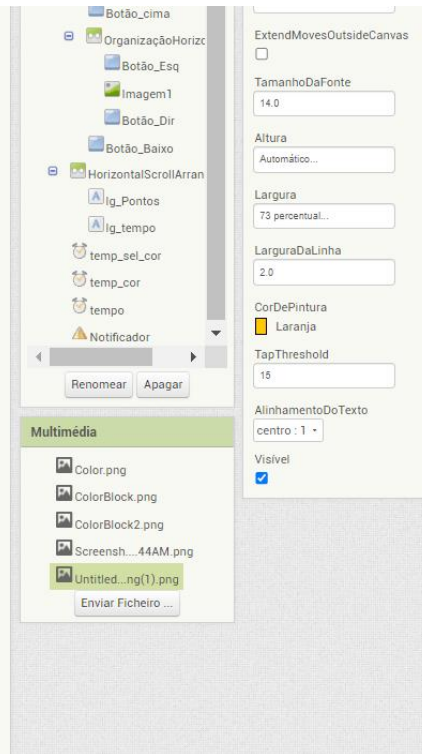
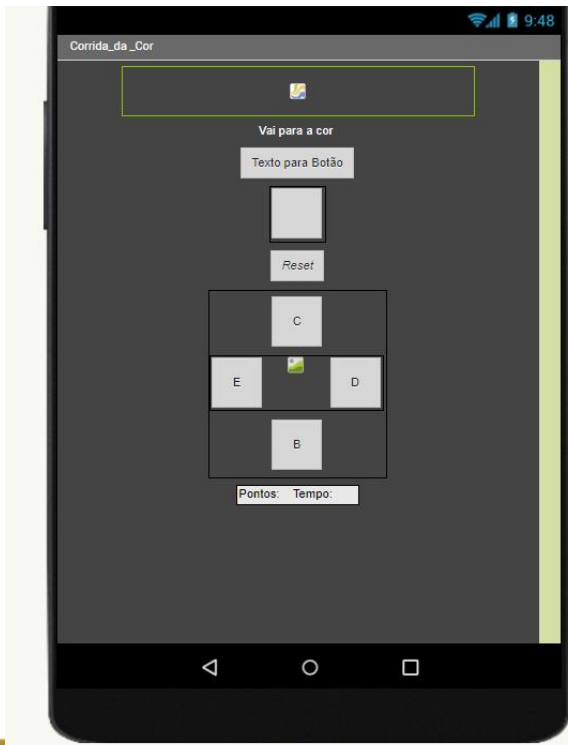
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - APP Inventor

Ficha de Trabalho – Jogo da Cor

1. Neste exercício vamos construir uma APP que vamos chamar de jogo da cor.
Entra no APP Inventor e **cria um novo projeto**. Vais precisar de 5 imagens que encontra aqui.
(!**Atenção!** Podes acompanhar o exercício com o vídeo disponível)
Introduz os elementos que aqui se apresentam.



Os componentes que aqui vão ser utilizados encontram-se nas diferentes categorias.
Aqui estão colocados duas imagens dos SCREEN's para poderes visualizar todos os componentes que vão ser utilizados nesta APP.



O código que deve ser introduzido é este:

```

quando Botão_Reset .Clique
fazer
    chamar subtractScore
    ajustar global Tempo para 30
    ajustar lg Tempo . Texto para juntar "Tempo:"
    obter global Tempo

quando Botão_Cima .Clique
fazer
    chamar Bola_y
    unitsY -25

quando Botão_Dir .Clique
fazer
    chamar Bola_x
    unitsX 25

quando Botão_Baixo .Clique
fazer
    chamar Bola_y
    unitsY 25

quando Botão_Esq .Clique
fazer
    chamar Bola_x
    unitsX -25

para Bola_x unitsX
    fazer
        ajustar Bola1 . X para Bola1 . X + obter unitsX
        ajustar Bola1 . CorDeFundo para chamar Pintura1 . ObterCorDeFundoDoPixel
            x Bola1 . X
            y Bola1 . Y

para Bola_y unitsY
    fazer
        ajustar Bola1 . Y para Bola1 . Y + obter unitsY
        ajustar Bola1 . CorDeFundo para chamar Pintura1 . ObterCorDeFundoDoPixel
            x Bola1 . X
            y Bola1 . Y

para Aumenta_Pontos
    fazer
        ajustar global pontuacao para obter global pontuacao + 1
        ajustar lg Pontos . Texto para juntar "Pontuação:"
        obter global pontuacao

para Contar_tempo
    fazer
        ajustar global Tempo para obter global Tempo - 1
        ajustar lg tempo . Texto para juntar "Tempo:"
        obter global Tempo

para subtractScore
    fazer
        ajustar global pontuacao para 0
        ajustar lg Pontos . Texto para juntar "Pontuação:"
        obter global pontuacao

quando Botão_Cima .Clique
fazer
    chamar Bola_y
    unitsY -25

quando Botão_Dir .Clique
fazer
    chamar Bola_x
    unitsX 25

quando Botão_Baixo .Clique
fazer
    chamar Bola_y
    unitsY 25

quando Botão_Esq .Clique
fazer
    chamar Bola_x
    unitsX -25

para Aumenta_Pontos
    fazer
        ajustar global pontuacao para obter global pontuacao + 1
        ajustar lg Pontos . Texto para juntar "Pontuação:"
        obter global pontuacao

para Contar_tempo
    fazer
        ajustar global Tempo para obter global Tempo - 1
        ajustar lg tempo . Texto para juntar "Tempo:"
        obter global Tempo

para subtractScore
    fazer
        ajustar global pontuacao para 0
        ajustar lg Pontos . Texto para juntar "Pontuação:"
        obter global pontuacao

quando Botão_Reset .Clique
fazer
    chamar subtractScore
    ajustar global Tempo para 30
    ajustar lg Tempo . Texto para juntar "Tempo:"
    obter global Tempo

quando tempo .Disparo
    fazer
        se obter global Tempo == 0
            então chamar Notificador .MostrarAlerta
                aviso "Tempo a terminar!"
            senão chamar Contar_tempo
  
```