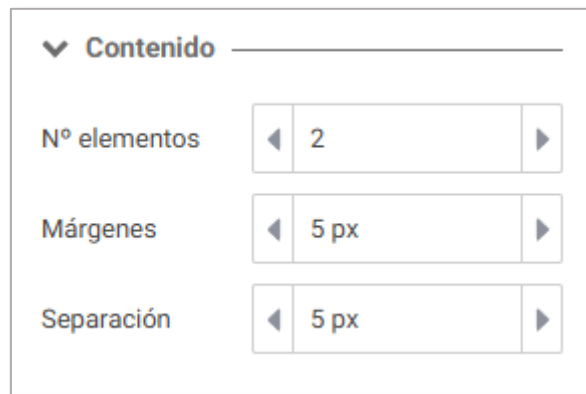


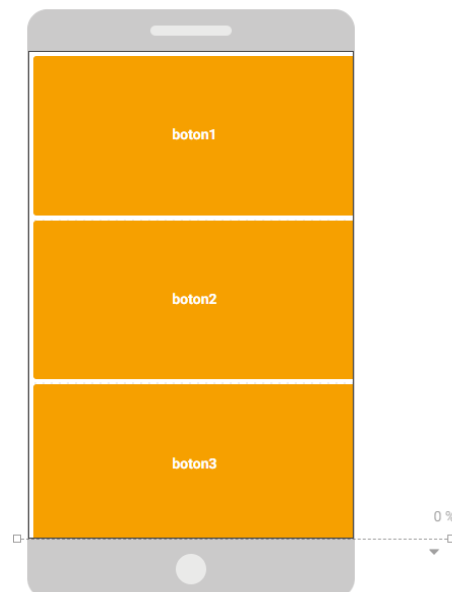
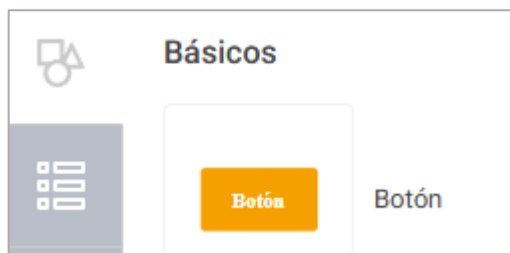
EJERCICIO 2 - BOTONES PARLANCHINES

En este ejercicio vamos a:

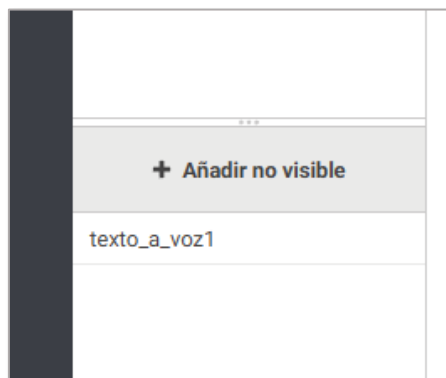
- Aprender a insertar botones
 - Cambiar las características de un botón
 - Añadir sonido a tu aplicación
1. Accedemos a BITBLOQ y hacemos clic en **Nuevo documento**. Seleccionar Bitbloq Apps.
 2. Poner al proyecto el nombre **Botones parlanchines**.
 3. Entre los componentes, ve a la categoría **Contenedores** y selecciona **Contenedor vertical**. Arrastra el componente a la zona de diseño y cambia su tamaño para que ocupe toda la pantalla.
 4. Entre las propiedades del contenedor busca **Nº de elementos** y escribe 3 en el recuadro (o pulsa la flecha derecha hasta que aparezca un 3 en el recuadro).



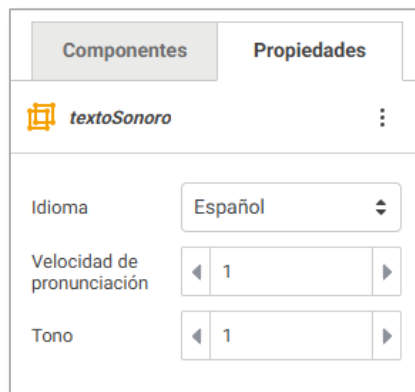
5. Haz clic en **Componentes** y fíjate en el elemento **Botón** (dentro de los componentes **Básicos**). Debes arrastrar tres botones a la zona de diseño, coloca cada uno de ellos en cada hueco del contenedor. Tienes que realizar la operación 3 veces. No vale eso de copiar y pegar.



6. Selecciona el primer botón (boton1) y haz clic en sus propiedades (pestaña propiedades junto a componentes). Vamos a cambiar sus propiedades:
 - Nombre: botonMagenta
 - Color: Magenta (rosa fucsia)
 - Texto: Botón magenta.
 - Tamaño de letra: 18
 - Estilo negrita y cursiva.
7. Selecciona el segundo botón (boton2) y cambia sus propiedades a:
 - Nombre: botonCyan
 - Color: Cyan (celeste intenso)
 - Texto: Botón cyan.
 - Tamaño de letra: 18
 - Estilo negrita y cursiva.
8. Selecciona el tercer botón (boton3) y cambia sus propiedades a:
 - Nombre: botonAmarillo
 - Color: Amarillo
 - Texto: Botón amarillo.
 - Tamaño de letra: 18
 - Estilo negrita y cursiva.
9. Ahora vamos a agregar un elemento no visible a nuestro proyecto, es decir, aquellos que no se ven, pero se encuentran en él y en nuestra vista de diseño podremos acceder a ellos a través de la zona derecha **Añadir no visible**. Selecciona **Componentes** y busca la categoría **Multimedia**. Localiza **Texto a Voz**. Pincha el componente y arrástralo a la zona de diseño. Verás que se encuentra entre los elementos no visibles.



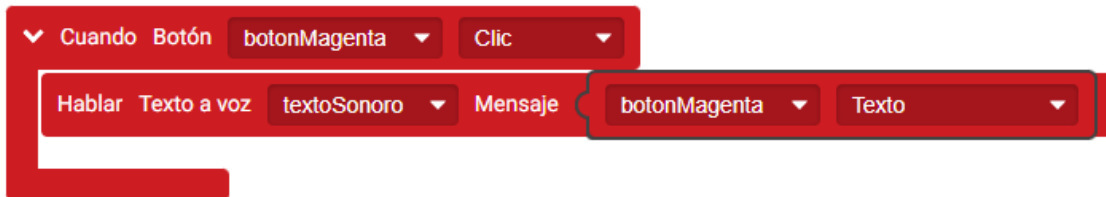
10. Cambia el nombre de el elemento **texto_a_voz1** por **textoSonoro**.
11. Entre las propiedades de **textoSonoro** encontrarás **Idioma**. Selecciona ahí **Español**.



12. A continuación, vamos a insertar código a nuestro proyecto. El objetivo es que al hacer clic sobre un botón se escuche el texto que está encima, por ejemplo, al pulsar el botón magenta se escuche **Botón magenta**. Haz clic en la vista de **Bloques**.



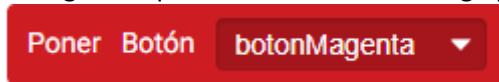
13. Inserta el siguiente código, debes seleccionar la categoría **Componentes** de la zona de bloques de la derecha:



14. Acabamos de decir que **Al hacer clic sobre el botón magenta textoSonoro hable o diga un mensaje, este mensaje es el contenido de la propiedad Texto del botón colorMagenta**.
15. Vamos a agregar que además cambie el color del texto del botón a un rosa clarito y aumente su tamaño, espere un segundo para luego después vuelva a tener su color y tamaño original, para ello el código debe quedar de este modo.



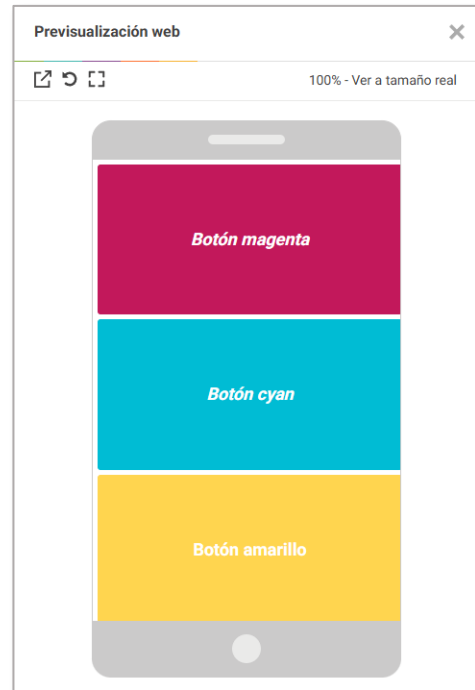
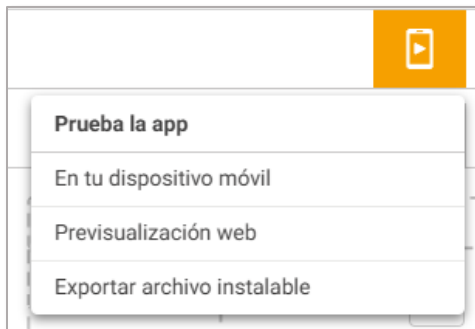
16. Observa que en todos los casos el botón sobre el que actuamos es **botonMagenta**, cuidado cuando tengamos que realizar el mismo código para el resto de botones.



17. Copia el código realizado en el punto 15 dos veces más y cambia el botón por **botonCyan** y **botonAmarillo** según corresponda. Además, elige colores de texto más suaves de los que tiene los botones para dar el efecto al pulsar.



18. Para finalizar, haz clic en el botón para previsualizar la aplicación y haz clic sobre **Previsualización web**.



19. Si no te ha quedado del todo claro sigue el vídeo que tienes en la plataforma sobre el proyecto.