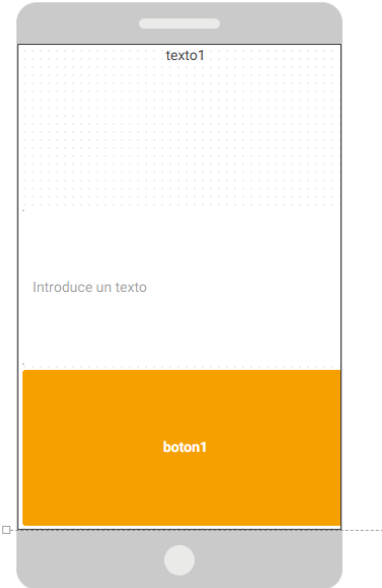


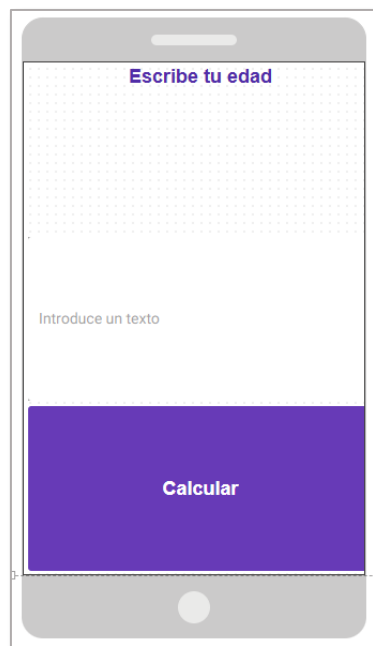
EJERCICIO 3 – TU EDAD CANINA

En este ejercicio vamos a trabajar con cuadros de texto y varias pantallas. La idea es que, al escribir una edad en el cuadro de texto, tu edad, aparezca qué edad tendrías si fueras un perro.

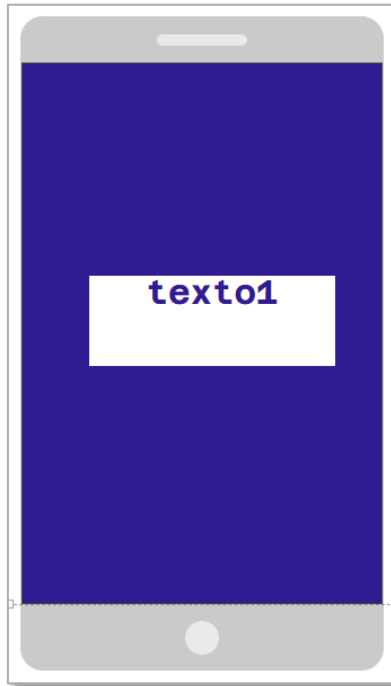
1. Accede a Bitbloq Apps. Da a tu proyecto el nombre **Mi edad canica**.
2. Haz clic en **Componentes** y en la categoría **Contenedores** selecciona el **Contenedor vertical**. Cambia sus propiedades para que permita la inserción de tres elementos, es decir, pueda contener tres controles. Ajusta el contenedor a la pantalla.
3. Haz clic en **Componentes** y en la categoría **Básicos** selecciona **Texto**. Debes arrastrar el elemento a la zona de diseño y soltar sobre el primer hueco del contenedor.
4. A continuación, en la categoría **Formulario** localiza **Entrada de texto**. Coloca este elemento justo debajo del anterior, en el segundo hueco del contenedor.
5. Para finalizar, localiza en la categoría **Básicos** el elemento **Botón**. Arrastra este justo debajo de los elementos insertados previamente, tercer hueco del contenedor.



6. Vamos a cambiar las propiedades de cada elemento.
 - Texto. Nombre: etiqueta, texto: Escribe tu edad, fuente: Arial, tamaño de fuente: 18, color del texto: morado, negrita.
 - Cuadro de texto. Nombre: textoEdad, fuente: arial, tamaño de letra: 18.
 - Botón. Nombre: calculaEdad, relleno: morado, texto: Calcular, fuente: Arial, tamaño: 18.
7. La vista de nuestra aplicación cambia a la imagen que se ve a continuación.



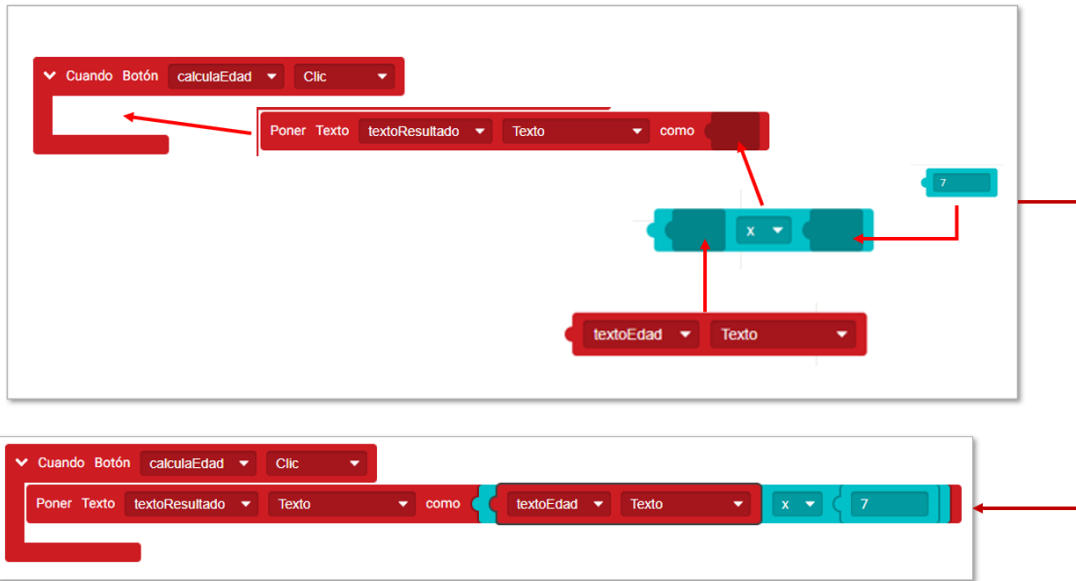
- Ahora vamos a crear una nueva ventana donde mostrar el resultado. Para ello, en la parte superior izquierda, bajo el nombre de nuestro proyecto, justo al lado de Pantalla 1 vamos a hacer clic sobre el signo más (+). Vemos una pantalla en blanco. Selecciona la **Pantalla1** y en sus propiedades cambia el nombre por **Inicio**. Da a la pantalla 2 el nombre **Resultado**.
- Agrega un componente **Texto**, dale el nombre **textoResultado**. Modifica la pantalla **Resultado** para que se vea como en la imagen.



- Vamos a aplicar programación, para ello debemos pasar a la vista de bloques. La acción se produce cuando se hace clic sobre el botón, es por ello que el evento a controlar es el clic del botón. El programa debe hacer lo siguiente después de que el usuario haga clic sobre el botón:
 - Recoger lo que se ha escrito en el cuadro de texto.
 - Multiplicar la cantidad por 7.
 - Mostrar en la pantalla 2 el resultado.



- El código anterior desglosado se ve como sigue:



12. Utiliza la previsualización web para ver el resultado.