

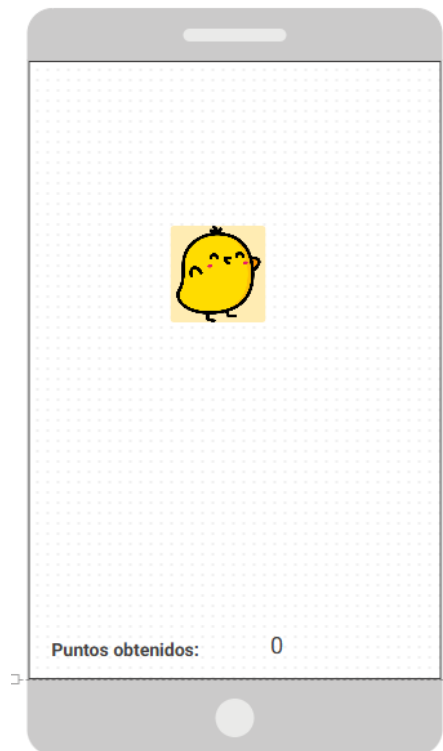
EJERCICIO 4 – JUEGO PULSA UN BOTÓN

El objetivo del juego es hacer clic sobre un botón que aparece en la pantalla. Cada vez que se pulsa el botón se suma 1 punto.

1. Accede a Bitbloq Apps. Crea una nueva aplicación y llámala **Botón jugueterón**.
2. Cambia el nombre de la pantalla **Pantalla 1** y llámala **Inicio**.
3. Haz clic sobre **+Añadir recurso** y selecciona la imagen que se adjunta con el ejercicio (polluelo.png).
4. Agrega un botón. Llámalo **boton**. Accede a sus propiedades y como imagen de fondo del botón coloca el polluelo.
5. Borra el texto del botón y cambia su color de fondo para que quede bonito junto con la imagen. Mi botón se muestra como en la imagen.



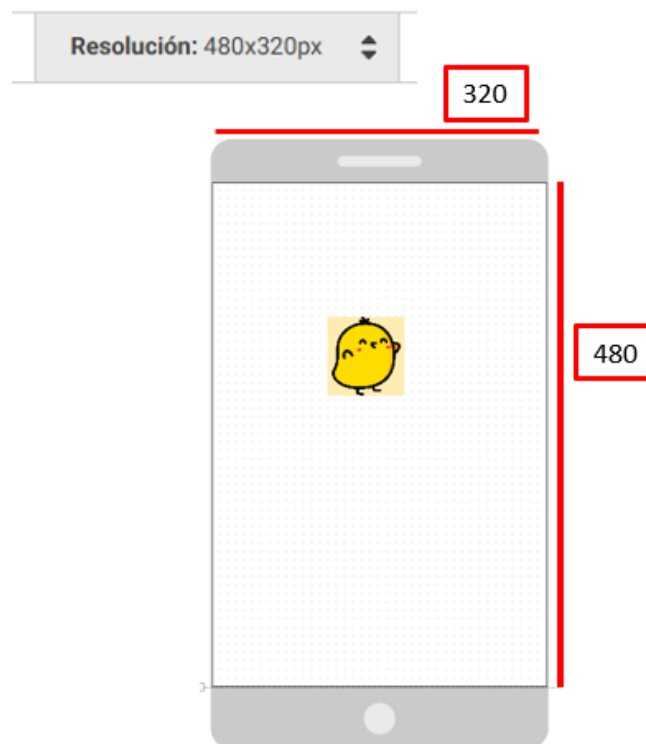
6. Agregar un texto al diseño en la parte inferior (**Texto**), escribe el texto **Puntos obtenidos**.
7. Agrega un nuevo texto al diseño, este debe tener nombre y es **Resultado**. Pon en él el valor cero (0). La vista de diseño se debe mostrar como sigue.



8. Ahora vamos a crear una variable. Vamos a llamarla puntos. Accede a la zona de bloques y en la parte superior derecha haz clic sobre **Variables y listas**.
9. Escoge la categoría **Variables**. Arrastra el bloque **Declarar variable** sobre la zona de código. Dale a la variable el nombre **Puntos** y a continuación asigne el valor **0**.



10. En la parte superior de la zona de código, haz clic sobre **Inicio** y comienza a introducir los diferentes bloques de código que vemos a continuación. El botón se debe mover de manera aleatoria siempre, para ello vamos a buscar en el grupo **Control** en bucle **Ejecutar constantemente**. Lo colocamos en la zona de bloques.
11. En su interior, continuamente, vamos a esperar 0,5 segundos y vamos a cambiar la X e Y del botón. Así, debemos buscar un bloque para poner el valor X e Y del botón a un número aleatorio. **IMPORTANTE: Tener en cuenta el tamaño de la pantalla para dar ese valor X e Y.**



12. Si ejecutas la aplicación realizando una previsualización web verás que el botón se mueve de manera aleatoria por toda la pantalla. A continuación, tenemos que controlar el **Hacer clic**, de manera que cuando se haga clic se sume uno a la variable **Puntos**.
13. En la zona de bloques, agregamos el bloque **Cuando botón botón clic**. Añade además el bloque **Variable Punto =**.



14. Para finaliza, solo debemos mostrar el valor de la variable. Agregamos al bloque del punto 13 lo que sigue.



15. Previsualiza el juego y mira qué sucede. Cambia el tiempo del juego si ves que es muy poco. Guarda una captura del código, del diseño y descarga tu aplicación accediendo al menú **Archivo** y **Descargar documento**.