

App Dado

Alessandro De Marco

3 A

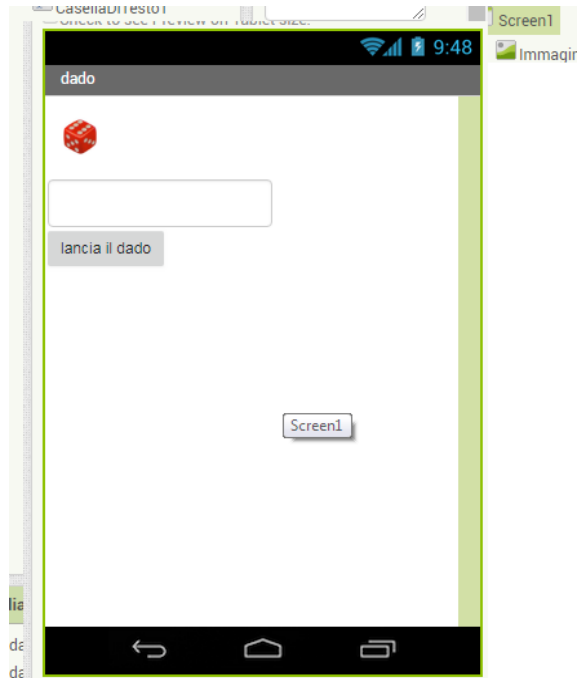
il dado

genera numeri casuali da 1 a 6

ogni volta che premi il bottone, il numero si visualizza sopra la casella di testo

Prima ho realizzato l'interfaccia

mettendo una casella di testo, un bottone, un accelerometro e una immagine per abbellire



La progettazione

1. ho prima messo una variabile globale chiamata tiro attaccato ad un blocco che genera numeri da 1 a 6
2. poi ho messo il blocco dell'accelerometro che serve all'app per capire quando il dado si muove con dentro la variabile tiro che genera numeri da 1 a 6
3. poi per ultimo il blocco del pulsante che serve all'app per comprendere cosa deve fare ogni volta che il tasto viene premuto: in questo caso visualizza i numeri casuali nella casella di testo

I blocchi



inizializza variabile globale tiro con valore intero casuale tra 1 e 6

per sempre quando Accelerometro1 .AccelerazioneCambiata

accelX accelY accelZ

esegui porta global tiro a valore intero casuale tra 1 e 6

per sempre quando Pulsante1 .Cliccato

esegui imposta CasellaDiTesto1 .Testo a intero casuale tra 1 e 6

0

0

a Avvertiment