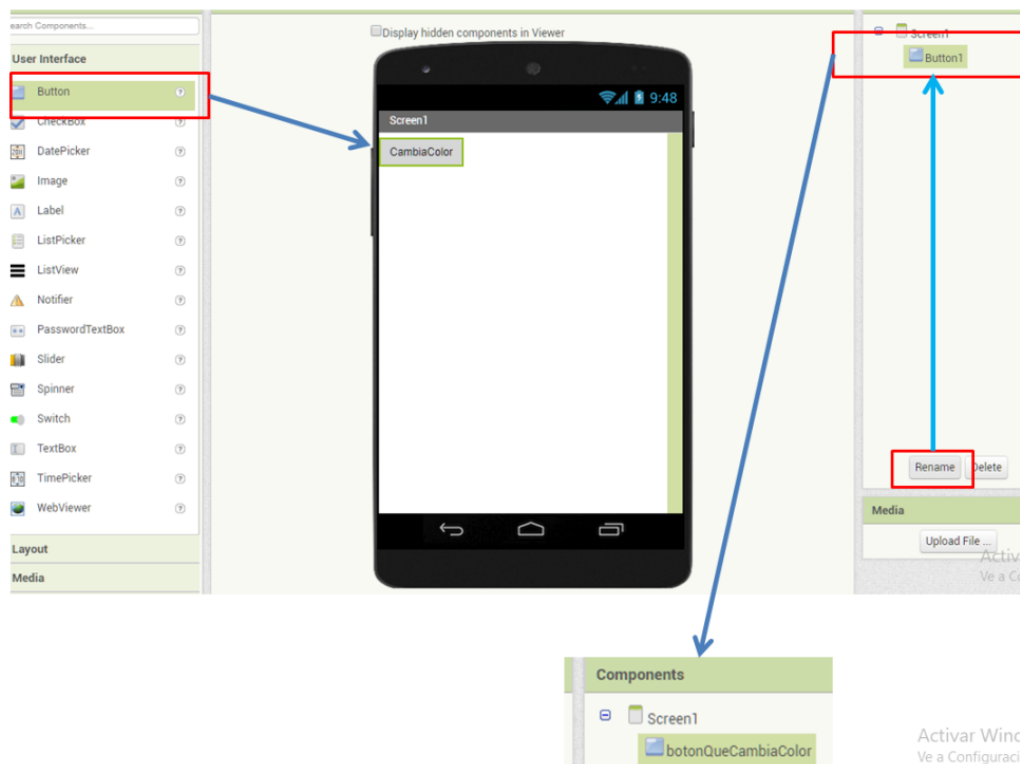


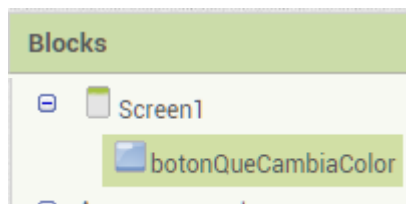
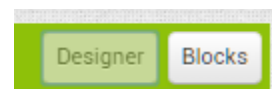
EJEMPLO 1 – Una App para cambiar por medio de clic sobre botones las propiedades de los objetos

La intención de este ejemplo es que comprendas los principales conceptos del desarrollo de aplicaciones, comenzando con la creación de interfaces, el manejo de eventos y programación por bloques.

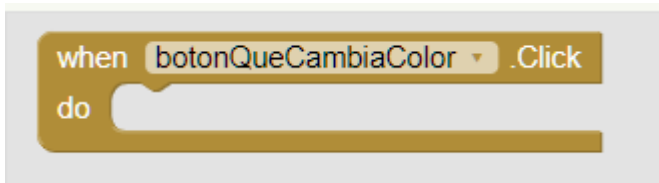
Iniciemos un proyecto y coloquemos un botón en el screen1, cambiemos la propiedad Text de el a *cambiarColor*, luego renombramos el botón a *botonQueCambiaColor*



- 1- Para desarrollar el programa debemos cambiar a modo bloques
- 2- Luego podemos observar los objetos que se encuentran en la pantalla *screen1*. Cuando seleccionamos nuestro objeto *botonQueCambiaColor*



- 3- Observamos los eventos y propiedades que este tiene, uno de ellos es `when .click` que permite definir las instrucciones que se desean ejecutar cuando se hace clic en el botón.



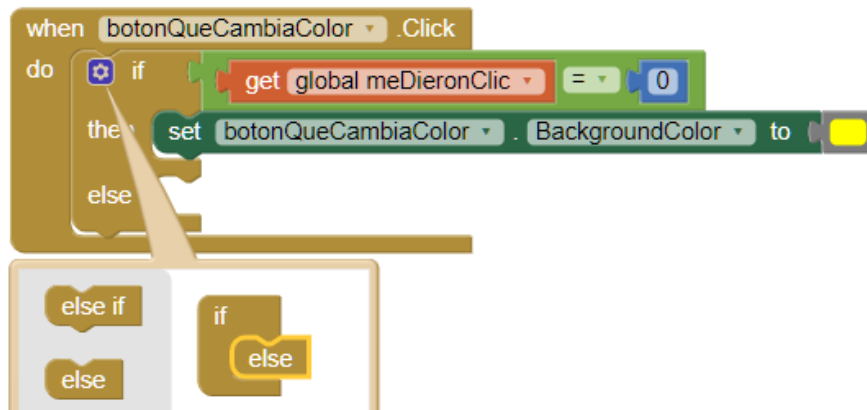
- 4- Antes de proceder a insertar acciones, debemos crear una variable llamada *meDieronClic* e inicializarla con un valor de *0*. Para esto usaremos el menú variables y el menú math para darle un valor inicial a la variable



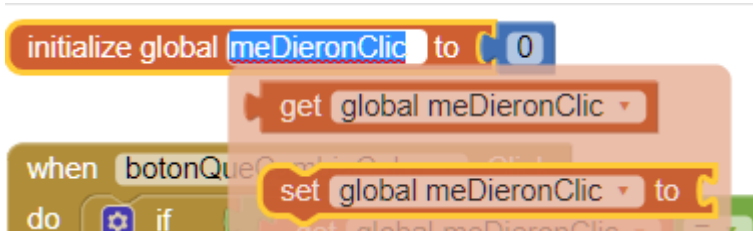
- 5- Luego de esto, vamos a insertar una estructura de control *if* con la cual haremos una *condición lógica* sobre la variable que vamos a cambiarla cada vez que opriman el botón y así tener control de la acción. Recordemos que la condición *ir* (si en español), ejecuta acciones cuando se cumple la condición o sino ejecuta otra acción.



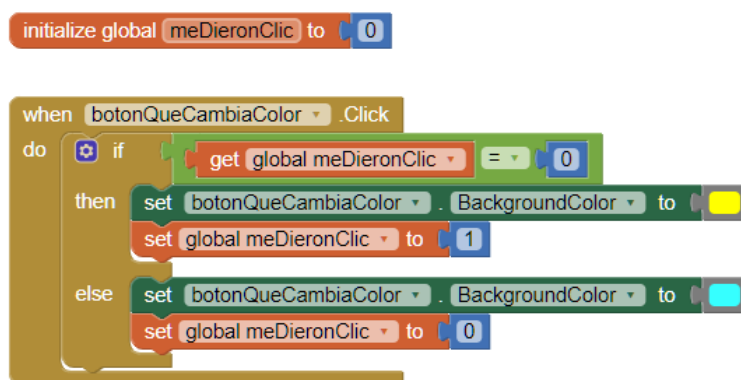
- 6- Luego de aclarar los anteriores aspectos, podemos ver el desarrollo del los bloques que permitan detectar cuando hagan clic en el botonCambiaColor se pasa a ejecutar la condición si, la cual toma en valor del la variable *meDieronClic* y comparar si dicho valor es `= a 0`. Si la condición es verdadera, colocará la propiedad `BackColor` a amarillo.



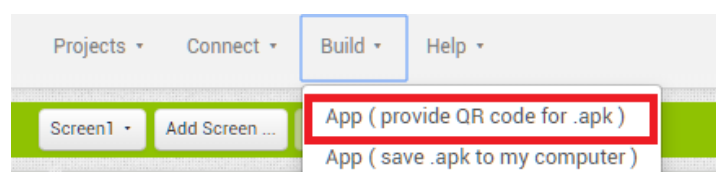
Observemos que es necesario asignar un nuevo valor a meDieronClic después de cambiar el color de fondo del botón botonQueCambiaColor. Ya que cuando vuelvan a hacer clic en el. La condición va a ser falsa y se ejecutará el grupo de instrucciones del sino (else en inglés).



Este sería el programa completo. Puedes construir la app y probarla en tu móvil



Luego de tener el programa, puedes descargar la app usando un código QR



RETO:

Para demostrar que entiendes el código, debes:

Escribir el algoritmo que tenga cuatro botones (amarillo, azul, verde y rojo). Cada uno permita cambiar el color de la pantalla y que al volverlo a oprimir coloque el color de la pantalla a blanco nuevamente.