



Tutorial Mole Mash App Inventor 16. Sua programação deverá ficar assim: Ċ when Screen1 .Initialize 🧿 add items to list 🛛 list get global holes 🔻 Hole1 🔹 Hole2 🔹 Hole3 🔹 Hole4 🔹 17. Clique em **Control** e insira o bloco e altere o nome "item" para "hole"; Control Logic Math or each number fron Text Lists Colors Variables ach (item) in list Procedures Screen1 18. Passe o mouse por cima de "hole", aparecerá o bloco "get hole". Insira esse bloco; hole 19. Clique em Any ImageSprite e insira o bloco; 🛄 Hard set ImageSprite. Picture • 🏓 Any ImageSprite Reset of component 💆 MoleClock 🔺 Any Label Buzze Any Sound Any component 20. Clique em Text e insira o bloco, escreva no espaço em branco do bloco "hole.png"; Text 0 hole.png Lists 21. Clique em Procedures e insira o bloco; Variables call MoveMole -Procedures 22. Sua programação deverá ficar conforme imagem abaixo: Ø all Mov 23. Clique em Procedures e insira o bloco conforme imagem abaixo; Colors to procedure Variables Procedu

www.gruporoe.com





42. Clique em Control e então insira o bloco; Ò Built-in ۵ Control Logic 43. Clique em Math, altere o sinal da operação e então insira o bloco; Built-in Control Logic Math Text 🗖 Lists Colors Variables 2 44. Duplique um bloco de número ou o adicione-o clicando em Math; CO Duplicate Add Comment Collapse Block Disable Block Add to Backpack (20) Delete Block Help Do It 45. Clique em ScorreValueLabel e então insira o bloco; A ScoreValueLabel set ScoreValueLabel • HeightPercer -lorizontalArrangement2 Easy ScoreValueLabel Text Norma hreH Text 🔹 to set ScoreValueLabel 🔹 46. Clique em Math e insira o bloco; Math Text Lists Colors 47. Duplique novamente o bloco; Ø 00 Duplicate Add Comment Collapse Block Disable Block Add to Backpack (20) Delete Block Help Do lt 48. Sua programação deverá ficar conforme imagem abaixo, não esqueça de alterar os valores;

> ScoreValueLabel 🔹 . Text 🔹 🚬 1 set ScoreValueLabel • . Text • to ScoreValueLabel 🐑. (Text 🔹 1

6



4

