



App Inventor

Activitat 1: Nivell Avançat

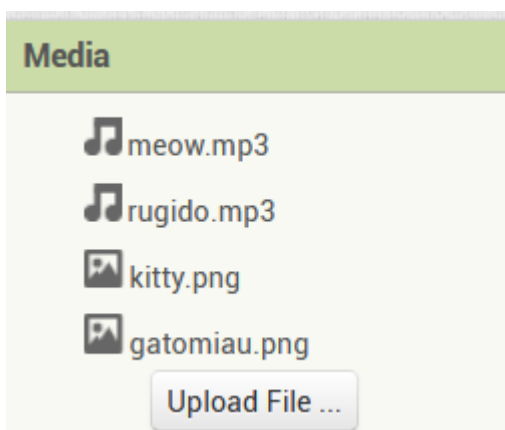
PASSOS

Farem que puguem triar si al clicar damunt del gat soni un “miau” normal o un rugit d'un lleó. A més canviarà la imatge del gat per un que sembli que mioli, o que faci un rugit. Per fer-ho primer descarrega't els següents fitxers:

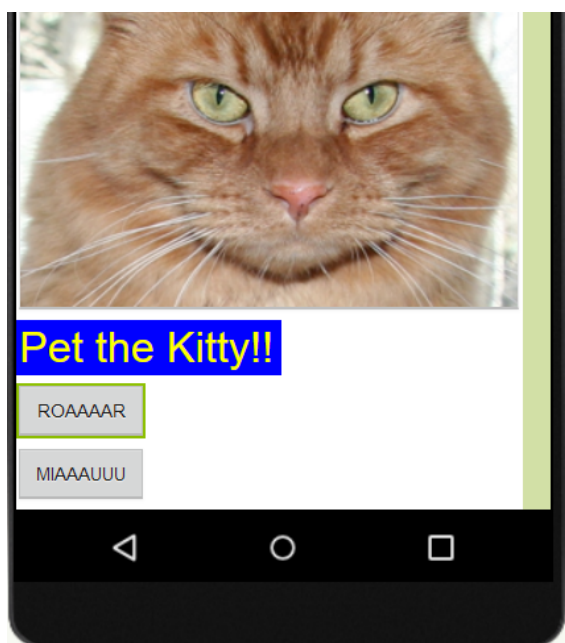
- So rugit [rugido.mp3](#)
- Imatge gat miolant [gatomiau.png](#).

Ara segueix els passos següents:

1. Afegeix els arxius descarregats a la zona de **Media**.



2. Afegeix dos botons, i posa de text “Miau”, i a l'altre “Roaaaaar”.





App Inventor

Activitat 1: Nivell Avançat

3. Fes que al clicar al boto "Miau" la font "**Source**" del so sigui l'arxiu meow.mp3.
4. També fes que el fons (**Background**) del text del **Label** i el color de lletra siguin un colors suaus, NO BÀSICS. També que la mida del text sigui de 30.

AJUDA: Una forma fàcil de canviar el color bàsic la pots trobar mirant el GIF d'[aquest enllaç](#).



5. Ara fes que al clicar al botó "Roaaaar" la font "**Source**" del so sigui l'arxiu rugido.mp3.
6. També fes que el fons (**Background**) del text del **Label** i el color de lletra siguin de colors més agressius, NO BASICS. També que la mida del text sigui de 60.
7. Per últim afegeix al comandament **When Button1 TouchDown** un bloc que canviï el fitxer de la imatge de fons del botó original (el que surt la imatge kitty.png) a la de gatomiau.png. Recorda també posar al comandament **When...TouchUp** que torni a carregar la imatge original kitty.png