

ACTUALIZAR EL JUEGO DE CONTAR EN THUNKABLE

Tiempo estimado: 20 minutos

Qué necesita

- Ordenador para codificar, con wifi
- Teléfono o tableta para probar (o puedes usar el emulador)

Abre el [proyecto inicial](#) en Thunkable y haz tu propia copia pulsando el botón "click to remix".

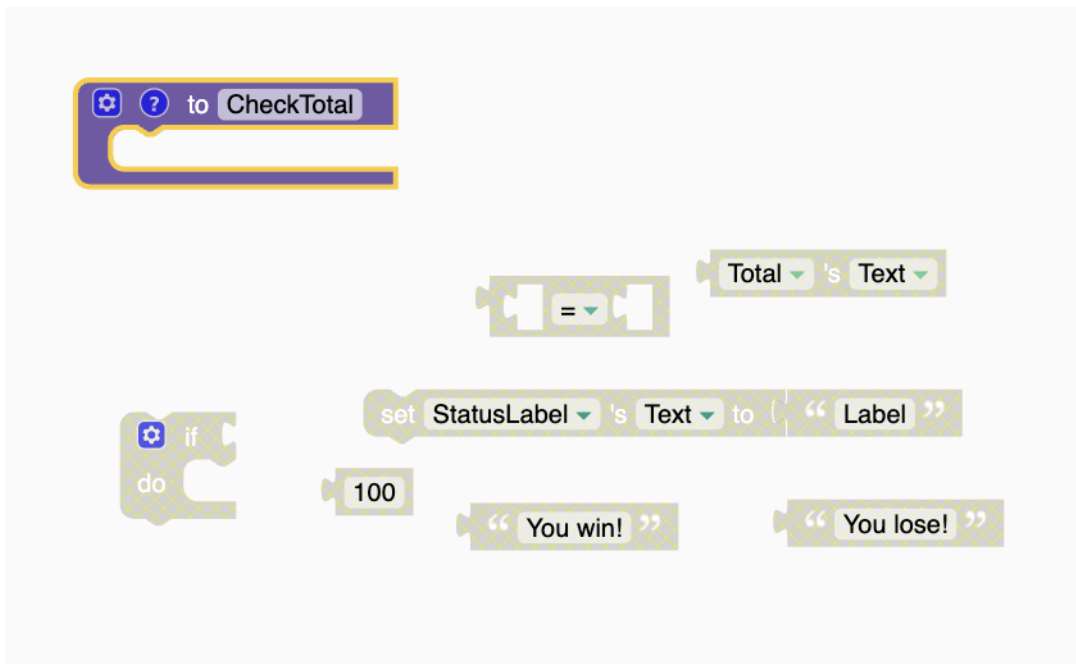
Este es el código existente:



Puede ver que para cada uno de los botones 1-10, el valor de ese botón se añade al total actual. Y luego se llama a una función llamada CheckTotal (¡más sobre llamar a funciones más adelante!) para comprobar si el total llega a 100 o se pasa.

INSTRUCCIONES

Los bloques para la función **CheckTotal** aún no están contruidos. ¡Ese es tu trabajo! Los bloques que necesitarás están en el espacio de trabajo. Son de color canela apagado porque aún no están adheridos. Basta con encajarlos para que funcione. Cambiarán de color a medida que los encajes.



1. Comprueba primero si el total = 100 exactamente. Si es así, dile al usuario que ha ganado estableciendo el texto en el StatusLabel.
2. A continuación, comprueba si el total > 100. Si es así, dile al usuario que pierde.

Para ello, puede utilizar dos bloques if o el bloque if - else if.