

ACTUALIZAR EL JUEGO DE CONTAR EN APP INVENTOR

Tiempo estimado: 20 minutos

Qué necesitarás

- Ordenador para codificar, con wifi
- Teléfono o tableta para probar (o puede usar Web Preview)

Abre el [proyecto inicial](#) en la galería de inventario de aplicaciones y haz tu propia copia haciendo clic en "Cargar en el inventario de aplicaciones".

Aquí está el código existente:



```

when Button1 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 1
  call CheckTotal

when Button2 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 2
  call CheckTotal

when Button3 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 3
  call CheckTotal

when Button4 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 4
  call CheckTotal

when Button5 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 5
  call CheckTotal

when Button6 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 6
  call CheckTotal

when Button7 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 7
  call CheckTotal

when Button8 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 8
  call CheckTotal

when Button9 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 9
  call CheckTotal

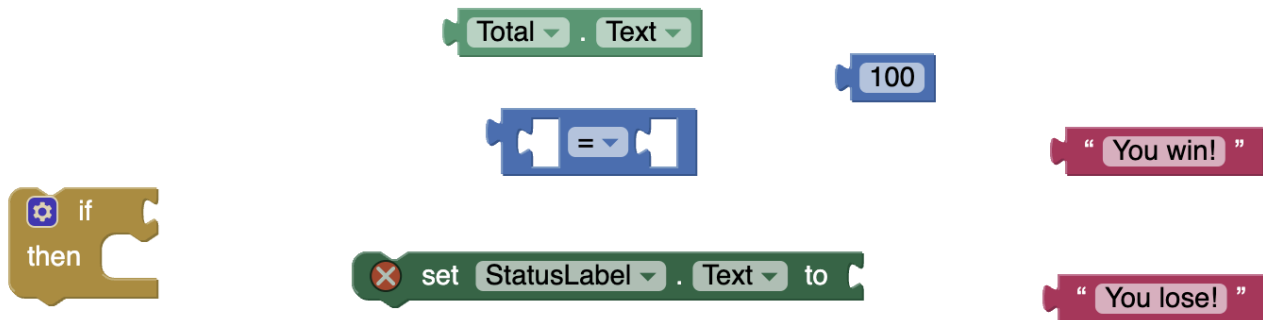
when Button10 .Click
do
  set Total . Text to Total . Text + 10
  call CheckTotal

to CheckTotal
do
  
```

Verás que para cada uno de los botones 1-10, ese valor se agrega al total acumulado. Y luego se llama a una función llamada **CheckTotal** (¡más sobre cómo llamar a funciones más adelante!) para verificar si el total llega a 100 o lo supera.

INSTRUCCIONES

Los bloques para la función **CheckTotal** aún no están contruidos. ¡Este es tu trabajo! Los bloques que necesitarás están en el espacio de trabajo, pero aún no están adjuntos. Sólo tienes que unirlos para que funcione.



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

Puedes usar dos bloques condicionales para hacer esto, o puedes usar el bloque si/si no.