

Ejercicios 4: “Etiqueta, deslizador, campo de contraseña”

<https://appinventor.mit.edu/>

Este ejercicio incluye 3 apartados, **A, B y C** que son 3 archivos que tenéis que entregar por separado.

En “**Screen1**” o lo que es lo mismo el nombre de la pantalla se tiene que llamar EJ1A vuestro nombre. Por ejemplo si te llamas Emilio pones “**EJ4A Emilio**”

Apartado A

En este ejercicio vamos a usar:

- Un botón.
- Un Deslizador.
- Un campo de contraseña.
- Una etiqueta.

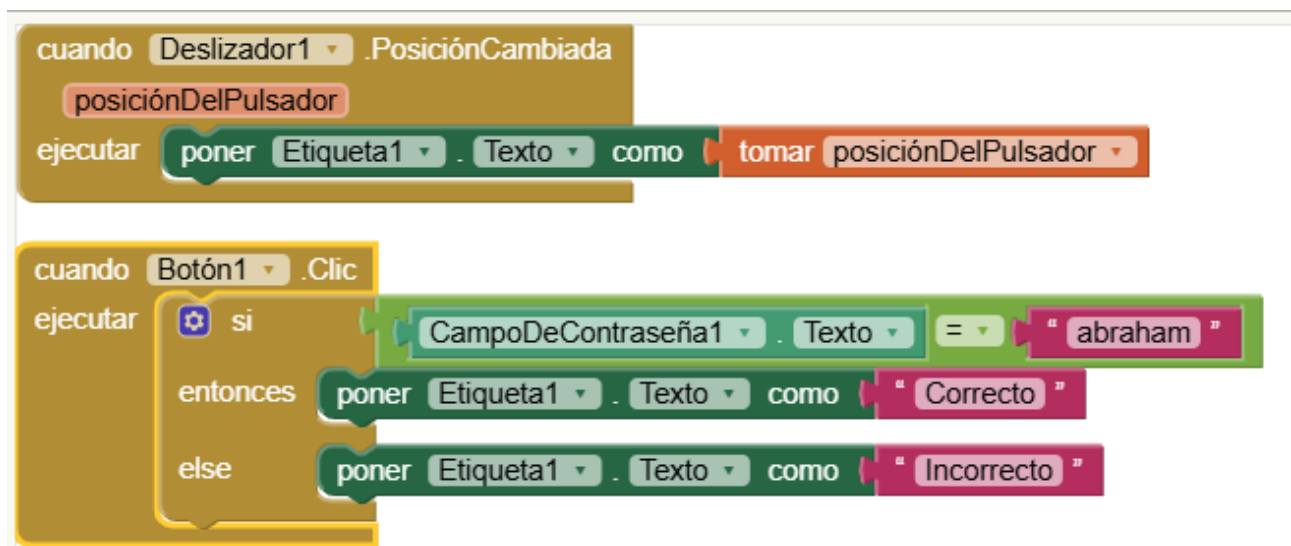
Lo que hay que hacer en este ejercicio es usar un deslizador numérico de un intervalo, por ejemplo de 0 a 100. La primera etiqueta nos indicará el número que marca la barra deslizante. Al mover la barra sale en la etiqueta el valor que tiene. (de 0 a 100)

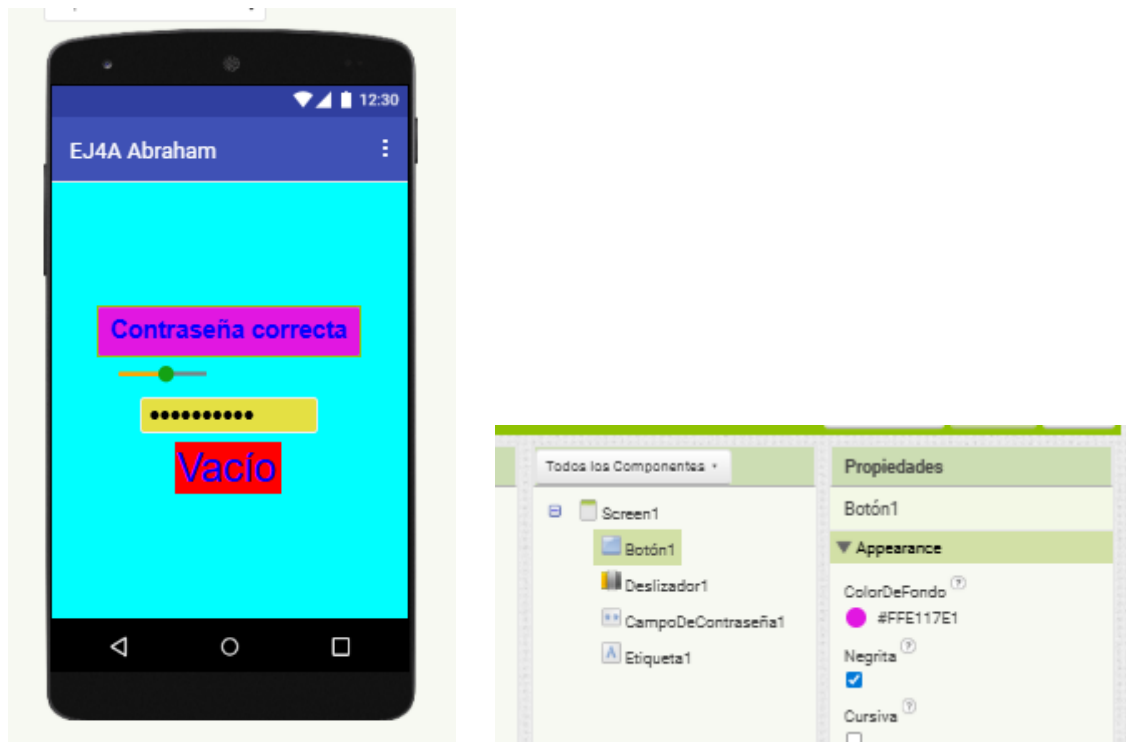
La caja de contraseña o password permite incluir una clave para ser valorada.

Si pulsamos el **botón** y has puesto bien la contraseña saldrá un mensaje en la **etiqueta** como si hubieras acertado la contraseña “**Correcto**”, si está mal pondrás “**Incorrecto**”

La contraseña tuya no tiene que ser “**abraham**”, pon otra.

Toda su aspecto con colores diferentes de fondo de pantalla y de letra, con un tamaño adecuado para que se vea bien en el móvil.





Apartado B

Vas a hacer lo mismo que en apartado anterior pero la barra deslizante tiene que estar en 25. El aspecto de la pantalla debe ser diferente al del apartado A.

Apartado C

Vas a poner una condición extra.

Para que sea correcta la clave. En mi caso la clave que has puesto tiene que ser “abraham”.

Además vas a poner que el número del deslizador sea 40, por ejemplo.

El aspecto de la pantalla debe ser diferente al del apartado A y B.