

Ejercicios 16: “Linterna”

Apartado A

Vas a crear una aplicación que encienda y apague la linterna del móvil.

Para ello vas a descargar una extensión que hace que funcione, porque por defecto no tiene esta aplicación.

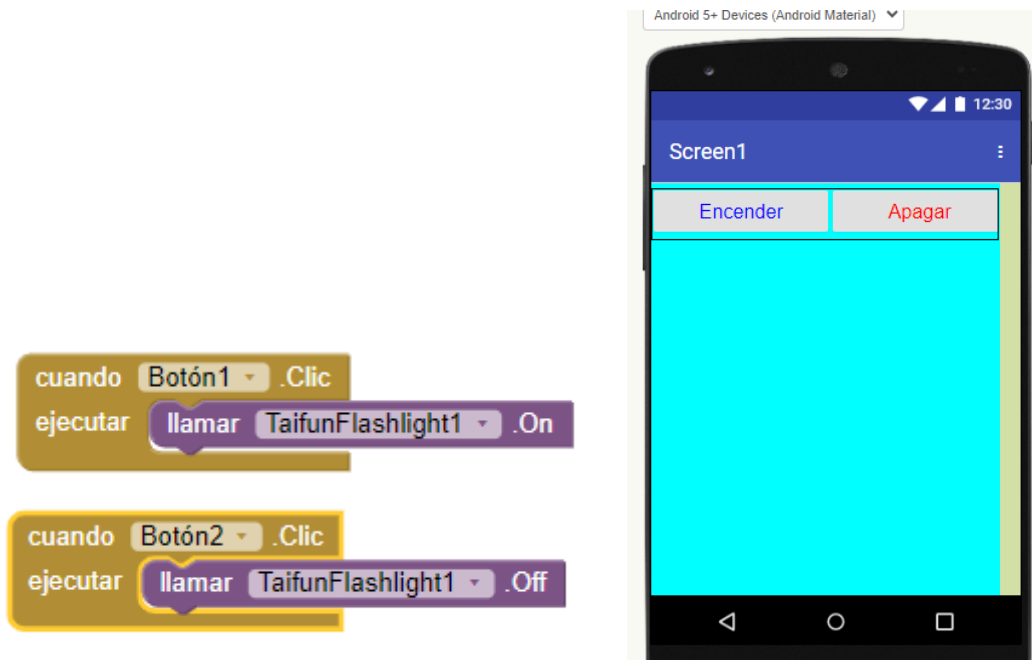
La extensión de encender la linterna del móvil está en esta dirección.

<https://downloads.sourceforge.net/project/puravidaapps/com.puravidaapps.TaifunFlashlight.aix>

Debes cargar el archivo en la parte inferior izquierda de la pantalla:

Extension

Luego la añades como elemento, al igual que un botón o una etiqueta.



Apartado B

Haz lo mismo incluyendo además un **Switch** donde se encienda y se apague a la par. Para ello debes crear una variable que esté a “0” o apagado y “1” o encendido que determine su estado y al pinchar en el Switch siempre cambie de estado.

El **Switch** está en el mismo sitio donde está el botón, etiqueta, etc.



Tarea extra.

Busca en internet una imagen de una bombilla encendida y otra apagada.

Cuando la linterna esté encendida se verá la foto de la bombilla encendida en el móvil.

Cuando la linterna esté apagada se verá la foto de la bombilla apagada en el móvil.