

PAINTPOT

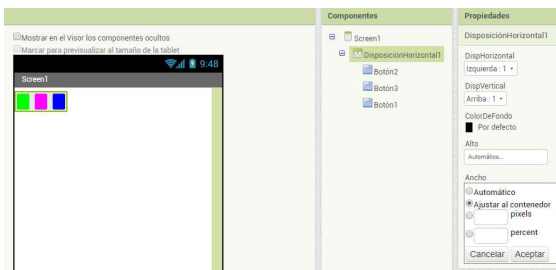
Avui fareu una APP que permetrà pintar al mòbil, seleccionant el color prèviament amb el dit.

Interfície gràfica

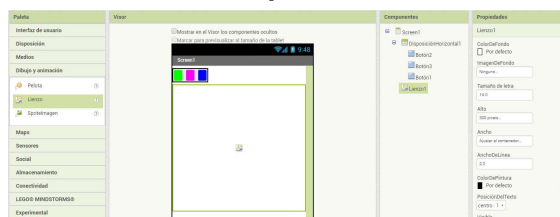
Arrossega 3 botons i canvia els colors dels seus fons pels colors que faràs servir per pintar. Elimina els textos dels botons:



Al menú de l'esquerra, selecciona **"Disposición"** i arrossega **"Disposición horizontal"** al **"Visor"**. Selecciona'l a **"Componentes"** i quan vegis les seves propietats a **"Propiedades"**, clica a **"Ancho → Ajustar al contenedor"**. Després, arrossega els 3 botons a dins del quadrat de la disposició horizontal.

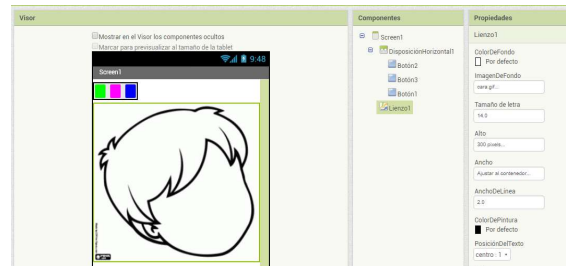


Arrossega un **"Lienzo"** desde **"Dibujo y animación"** i canvia-li la seva alçada a 300px i l'amplada a **"ajustar a contenedor"**. Recorda que aquests canvis es fan a **"Propiedades"**.



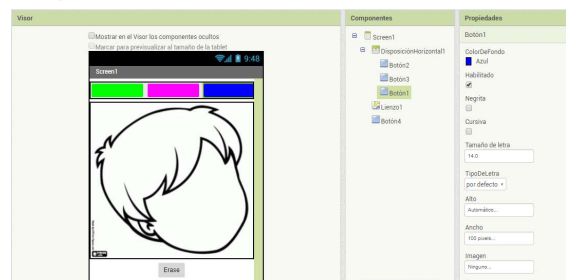
Afegeix una imatge de fons al llenç (lienzo en castellà). Recorda que la imatge no pot

pesar gaire, ja que farà que l'APP també pesi molt.

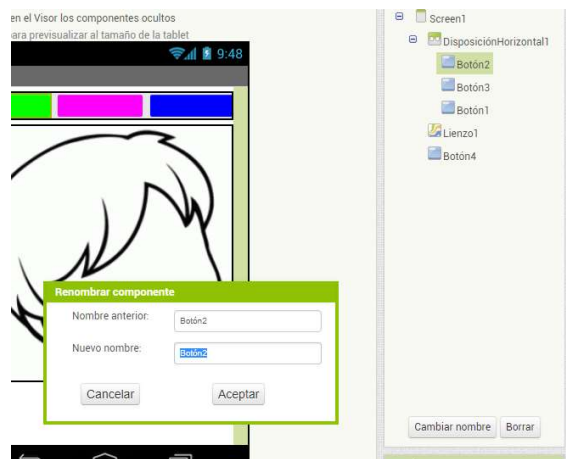


Farem també un botó que, al clicar-lo, esborrarà tot el que portem dibuixat. Podeu posar-li "Esborrar" o "Erase" al text d'aquest botó.

Ara només faltaria millorar l'interfície gràfica fent més amples els botons (jo els he posat una amplada de 100px) i centrant-ho tot a **Screen1** → **Propiedades**.



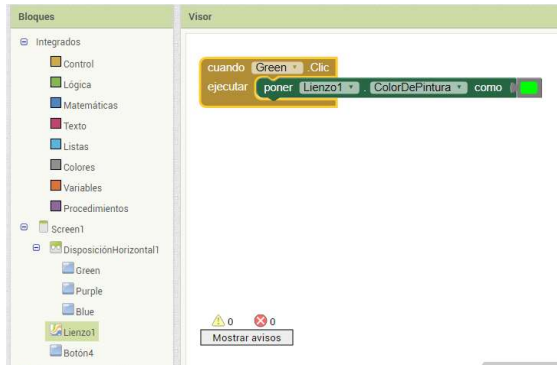
Us recomano que li canvieu el nom als botons per a que sigui més intuïtiu programar-los i que pintin del color corresponent. El nom es pot canviar a **Componentes** → **Cambiar nombre**.



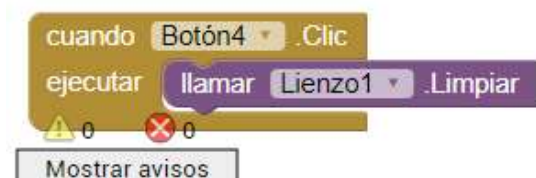
Programació

El programa farà que al clicar el botó en qüestió, per exemple, el verd, el llenç canviarà de color al verd.

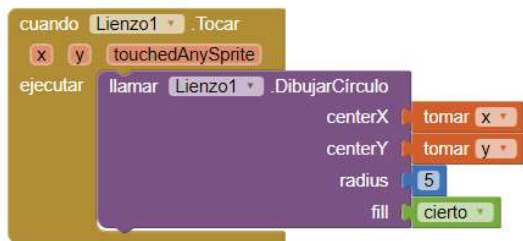
Recordeu que cada bloc que necessitem estarà dins del seu component, exceptuant els colors que estan a **“Colores”**.



Fes el programa corresponent als 3 botons. Al botó d'esborrar li posarem la funció de "limpiar", que trobareu dins de "Lienzo".



Ara només falta fer els programes que faran punts o línies al tocar el llenç amb el dit. Copieu aquest programa:



Podeu trobar els blocs taronjes a **“variables”** i el blau a **“matemáticas”**. La resta són al llenç, ja que és l'element que estem programant.

El programa per fer línies és una mica més complicat, ja que ha de dibuixar

traços entre la posició anterior del dit (x,y) i la posició actual.



PAINTPOT 2.0

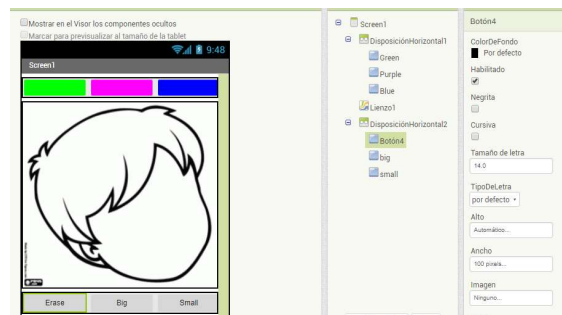
Guardeu el projecte amb un altre nom, ja que ara modificarem aquesta APP per fer-la més complexa. A la versió 2.0 podrem decidir el radi de les línies o els punts a dibuixar. Recordeu que ara mateix el radi l'hem fixat a 5.

El primer que haurem de fer es crear 3 variables, una per la mida petita, un altre per la gran i una altra per vincular aquestes dues.

Anem a **“variables”** i arrosseguem el primer bloc. Allà on diu **“nombre”**, escriurem el nom de la nostra variable. Creeu dues, una per la mida gran i una per la petita i assigneu-li un valor de radi:



A la part del dissenyador, crea 2 botons i posal's al costat del botó d'esborrar. Aquests botons són els que clicarem per seleccionar la mida del dibuix.



Torna a l'apartat de programació i crea una altra variable per relacionar les mides. Com cal dir-li el valor inicial, li direm que la mida = 2.

El programa que farem ara farà que al clicar el botó de “gran”, el valor de la variable de la “mida” serà igual al valor de la variable “big”.



Fes el mateix programa relacionant el botó “petit” per a que quan aquest es cliqui, la variable de la mida prengui el valor de la variable “small”.

I ja està, aplicació acabada!