

Activitat 1: La primera app: “Hola món!”

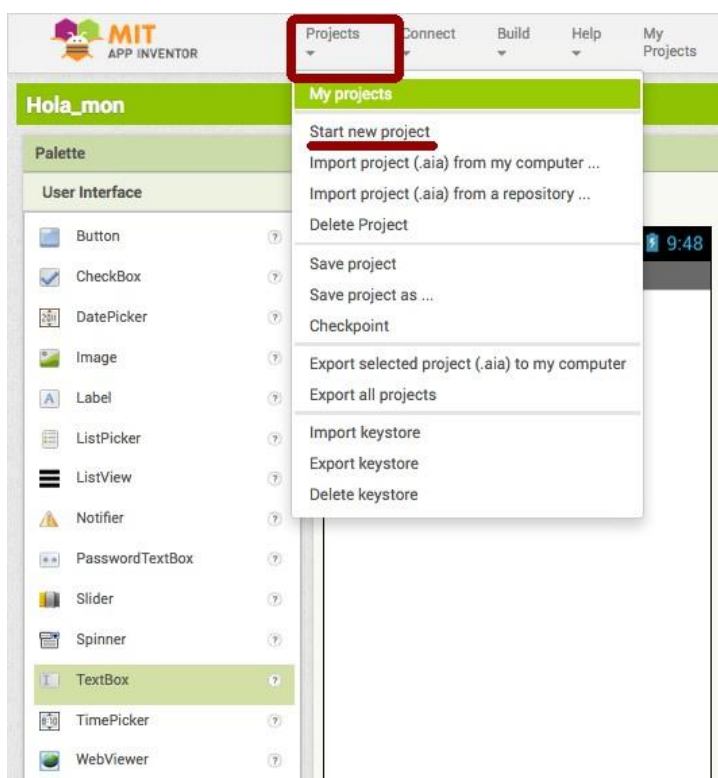
Objectiu

Fer una primera aplicació en la que creem un botó i al interaccionar amb ell es canvia el text a “Hola món”

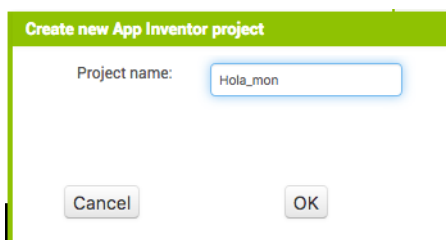
Comencem:

1-. Creem un projecte nou i li donem el nom adequat: hola_mon

Seleccionem Projects -> start new project

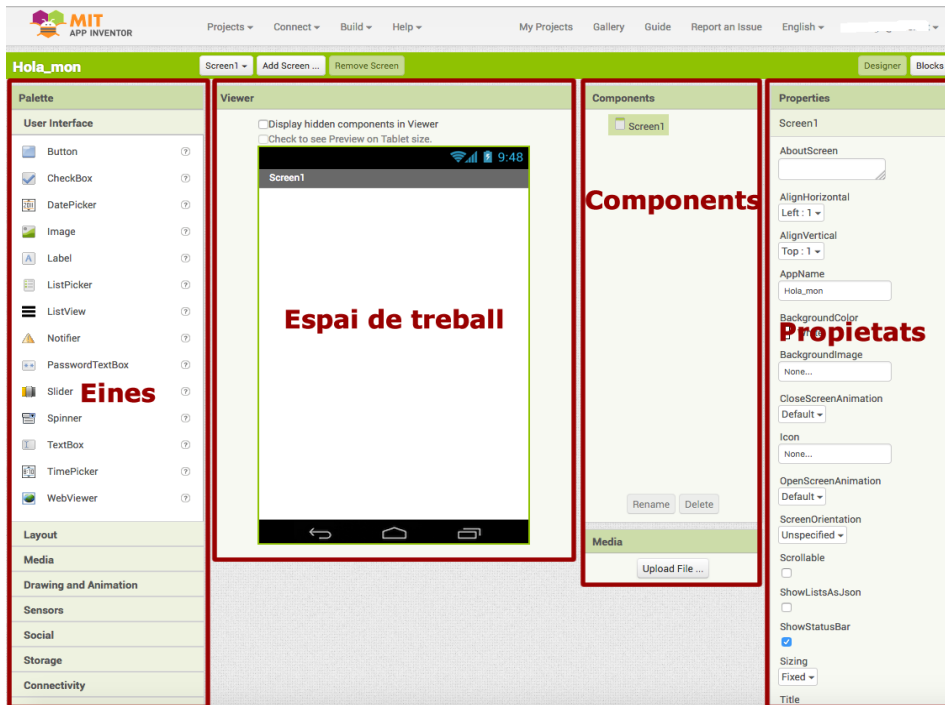


Ja podem entrar el nom:

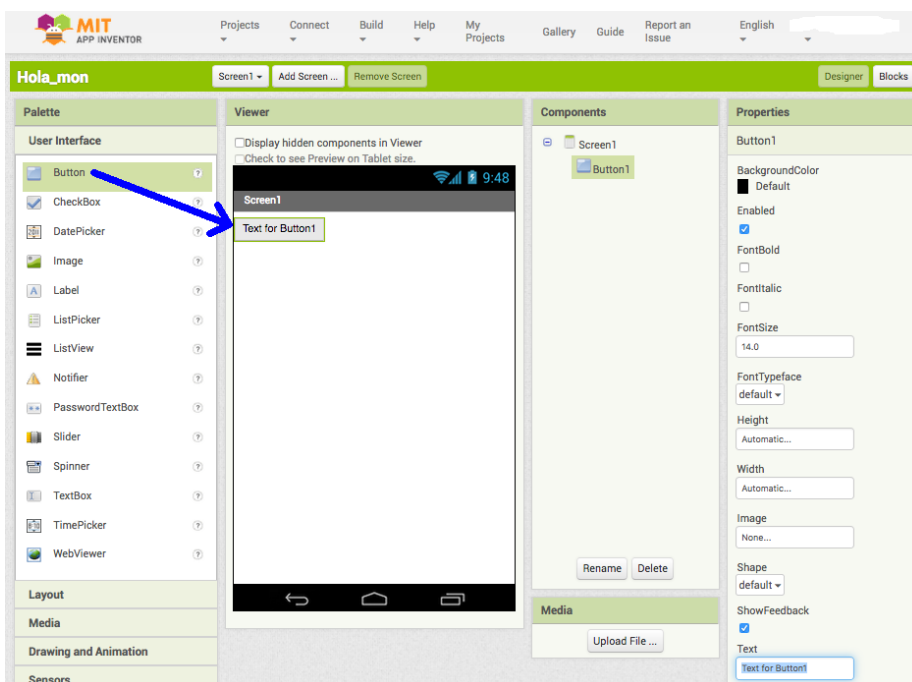


2. Se'ns obra l'espai de treball. Per defecte és l'espai en mode disseny. En aquest podem diferenciar les següents parts:

- **Eines:** és on seleccionarem les eines o elements que necessitem utilitzar en el nostre projecte. En aquest cas en necessitarem dos: *Button* i *TextBox*.
- **Espai de treball:** és el lloc on arrossegarem els components que necessitem per la nostra App
- **Components**
- **Propietats**

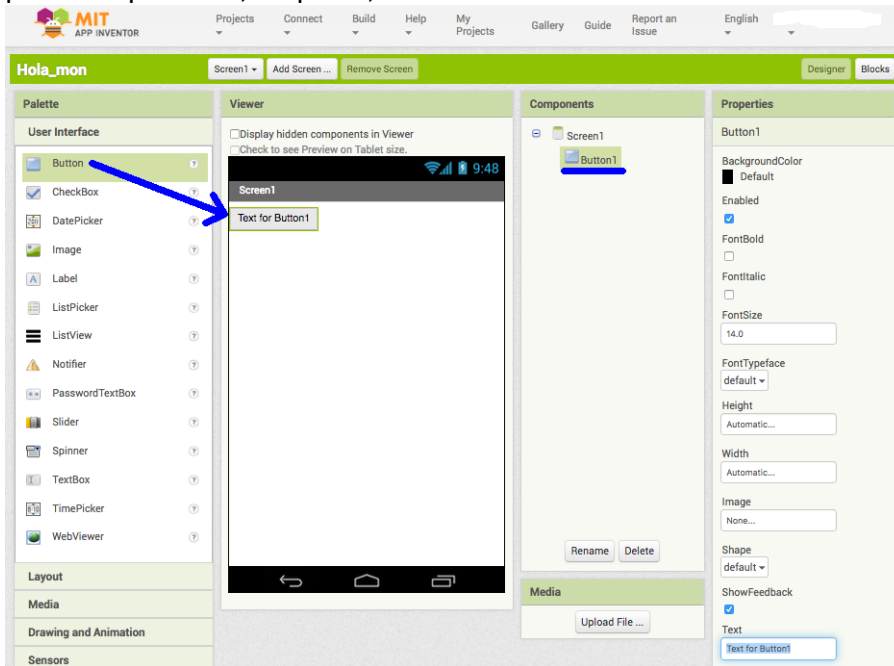


3. Seleccionem un botó (button) i l'arrosseguem a l'espai de treball:

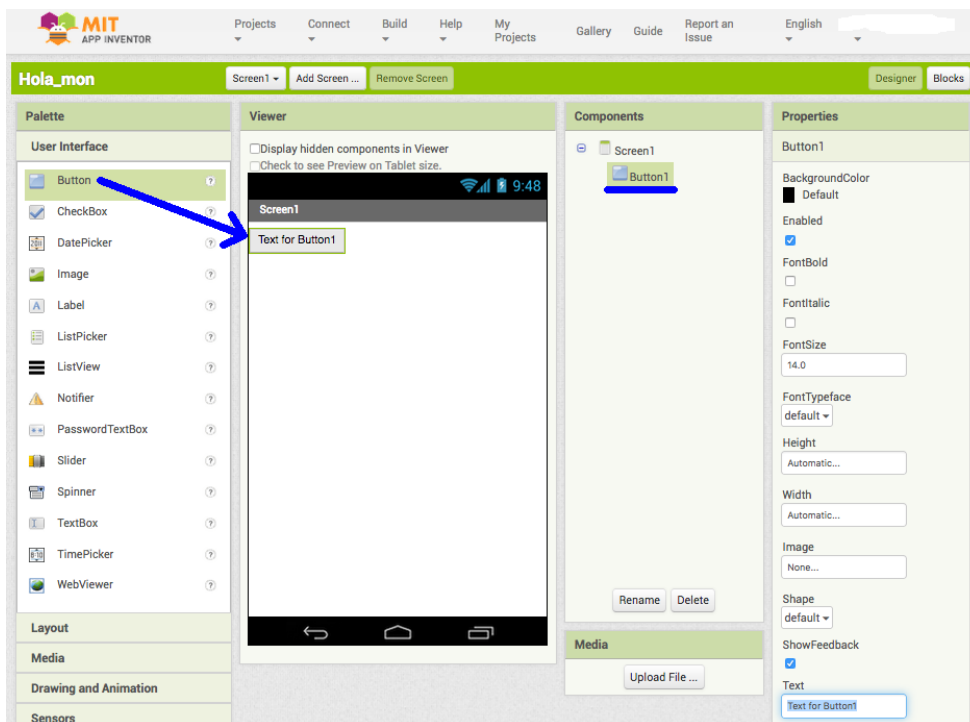


Podem observar que a l'espai de components ens apareix el botó.

En la finestra de la dreta surten les propietats de l'objecte, puc donar-li les propietats que desitgi, per exemple color, amplada, etc...

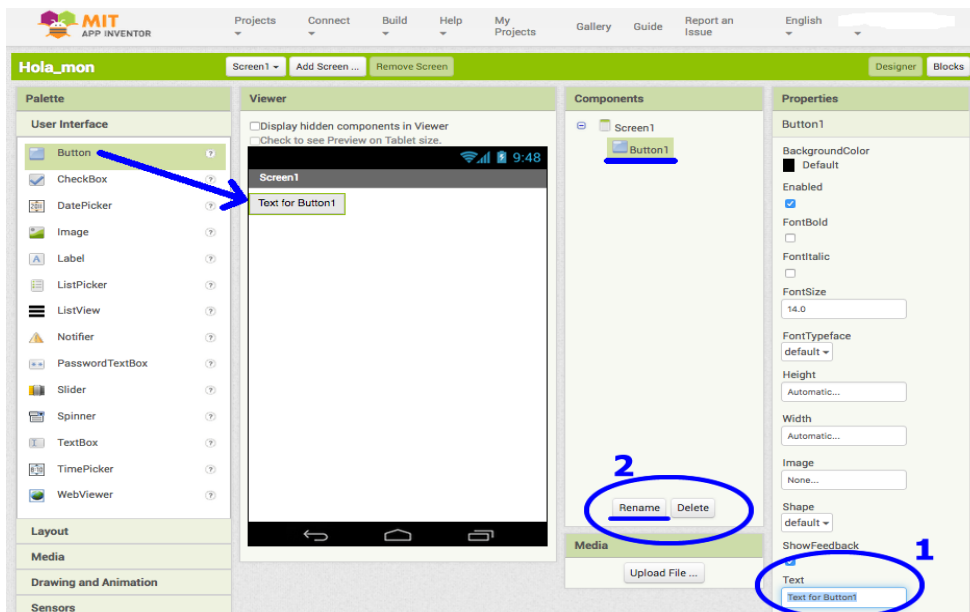


Pel que fa a les propietats podem modificar aquest objecte al nostre gust.



En l'apartat **Propietats** del botó es posa el nom que apareixerà en la nostra APP.

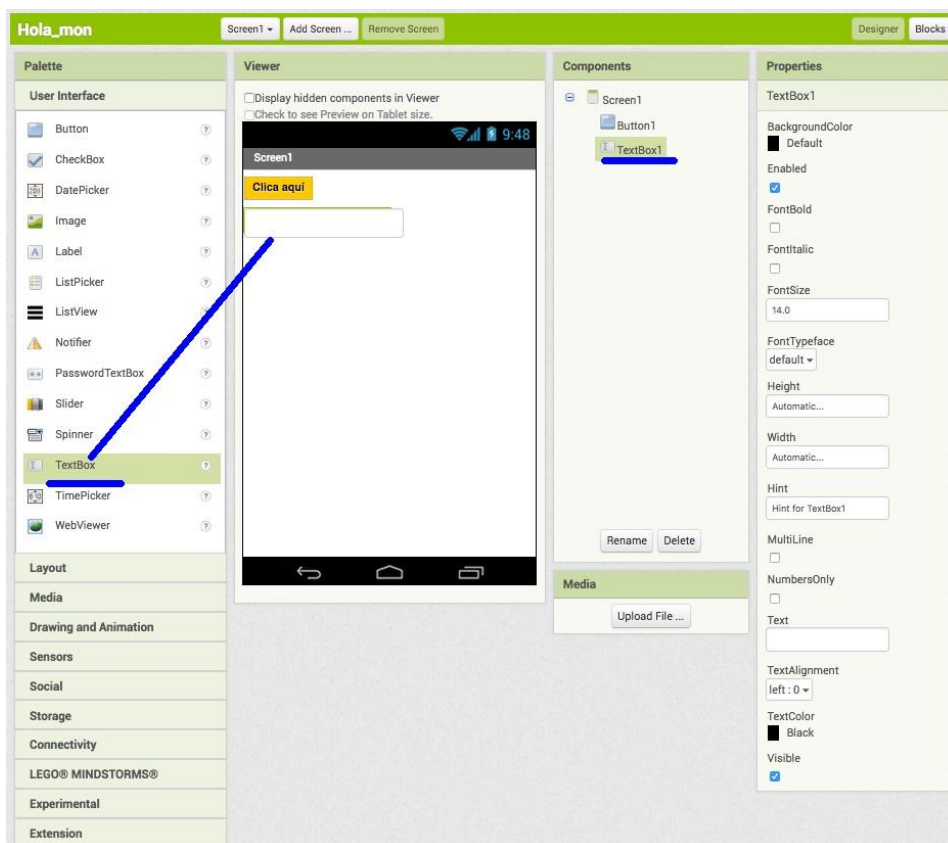
En l'apartat **Components** si fem (*Rename*) ens afectarà al nom que utilitzareu en el mode de blocs (o de programació).



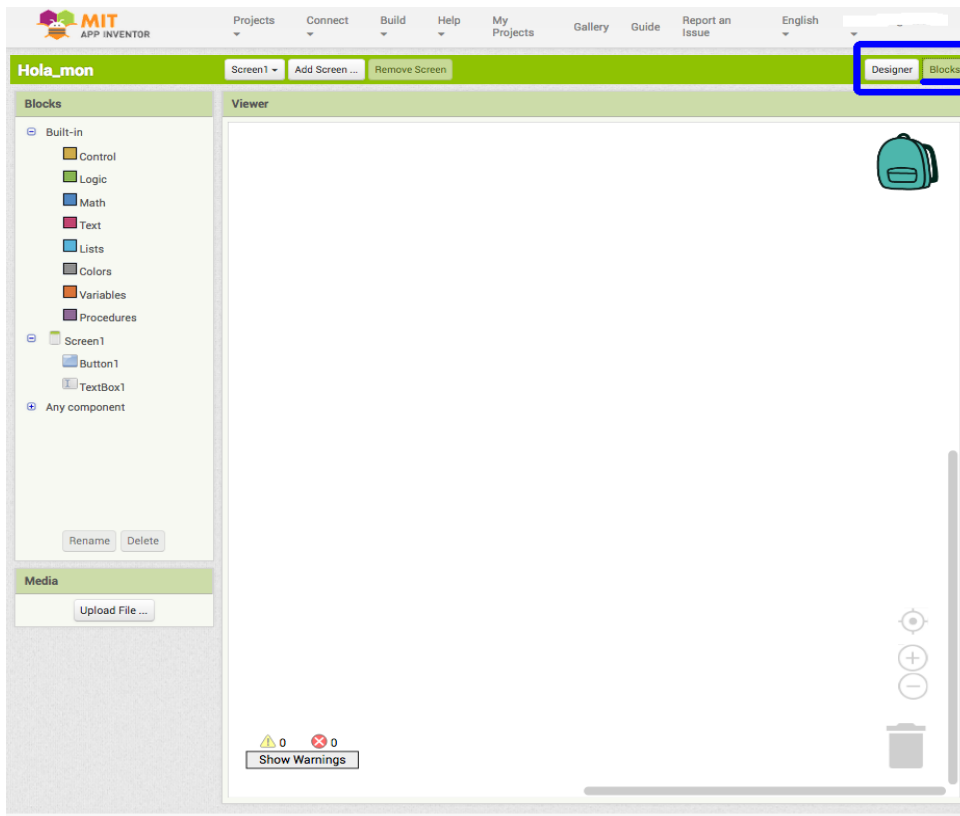
Podem provar diferents propietats de que disposa el component botó (button)

4. Fem el mateix amb la caixa de text:

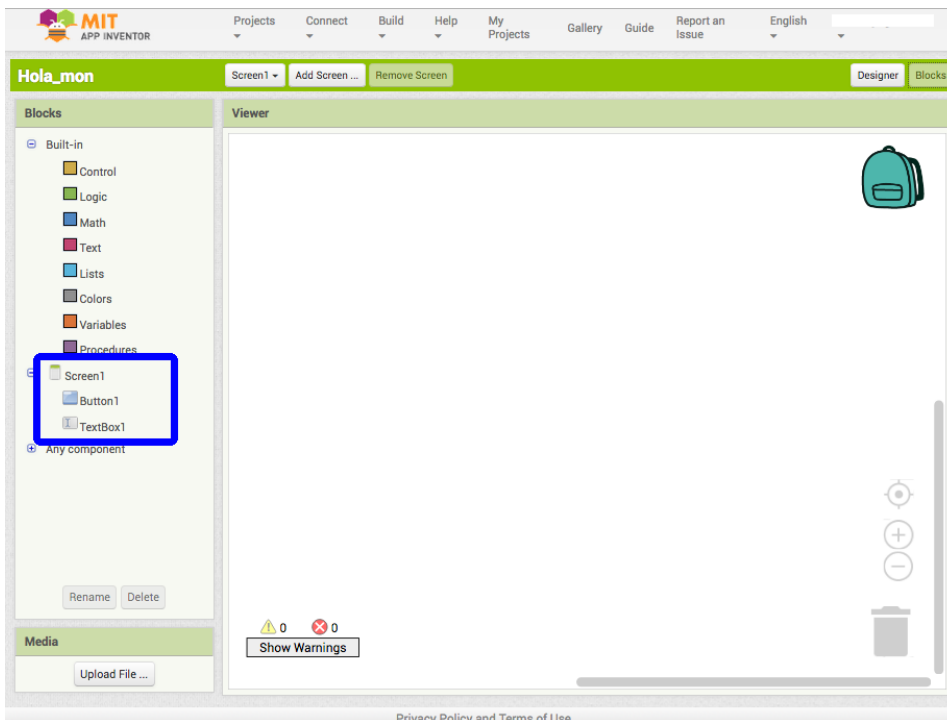
Seleccionem el component i l'arrosseguem cap a l'espai de treball:



5. Un cop ja tenim els dos elements creats en el mode de disseny. Canviem d'espai i ens anem al mode blocs (o programació). Seleccionem el botó dret (*Blocks*) a la part de dalt de la pantalla:



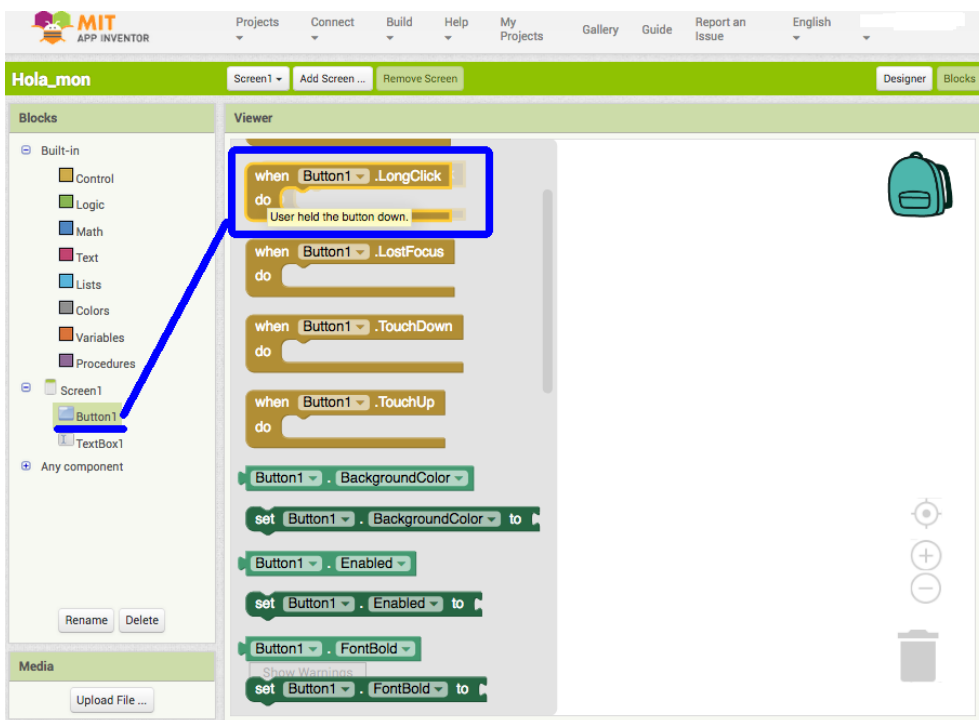
6. En el mode blocs visualitzarem els components que hem creat en el mode de disseny:



7. Seleccionant els components en aquest nou espai, ens apareixen les possibilitats de codi de que disposem en forma de blocs.



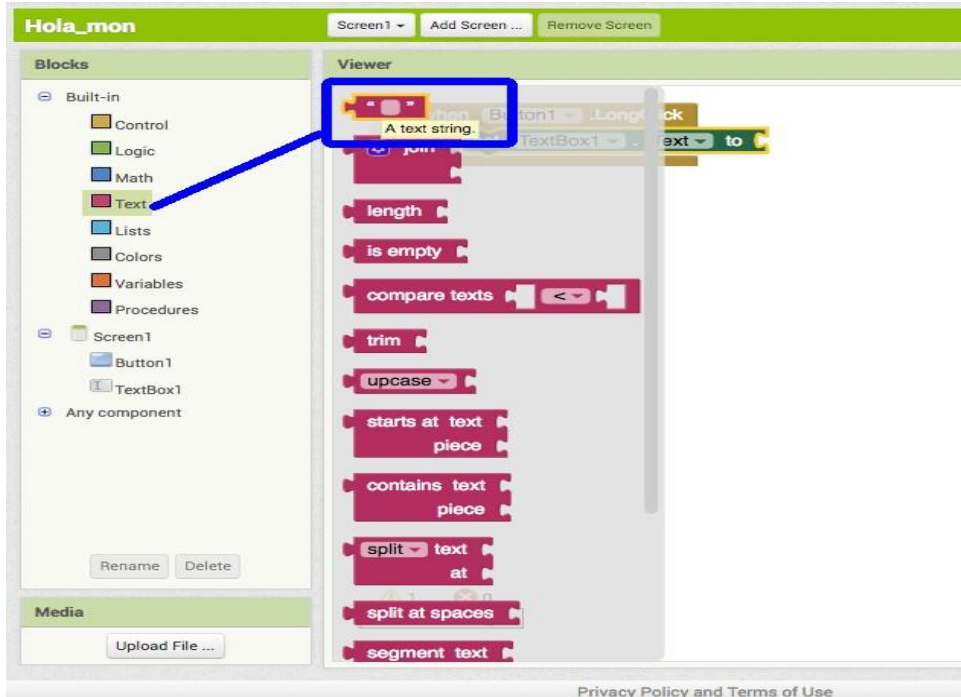
- Seleccionem el botó. Si no li hem canviat el nom en el mode disseny, ens apareixerà el nom per defecte. En aquest cas: “*Button1*”:



- Seleccionem el “*TextBox1*” i escollim la instrucció set

Afegim aquesta instrucció a dins la instrucció que havíem seleccionat pel botó. D’aquesta forma quan seleccionem el botó, executarem aquesta instrucció. És a dir, al quadre de text farem que

aparegui el nom que nosaltres vulguem. Per afegir el nom, ens ajudarem del que anomenem “etiqueta” i serveix per poder entrar un nom al codi. En aquest cas al quadre de text.



Si ens situem al damunt d’aquesta etiqueta, podem escriure. En aquest cas hi escriurem: “Hola món!”



Ja hem acabat el programa. Ara podem passar a provar-lo.