

PotPintura versió ampliada

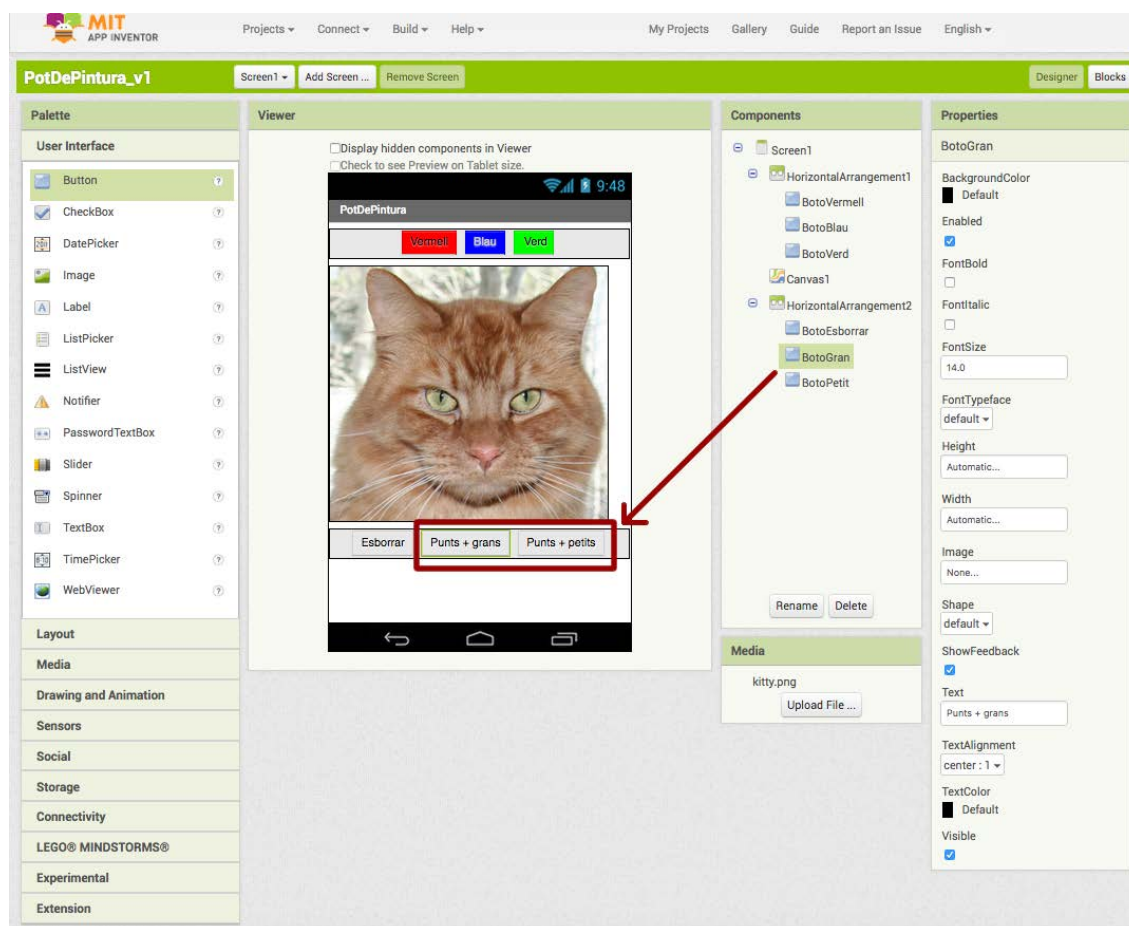
Comenceu on heu deixat el final de la part 1, amb el projecte obert a App Inventor. Sinó torneu a obrir el projecte PotDe Pintura i feu “Desa com” per fer una còpia de **PotDePintura**. Així podreu treballar amb la nova versió sense afectar la versió original. Assigneu un nom a la còpia "**PotDePinturav2**" (sense espais). Després de desar una còpia, hauríeu de veure **PotDePinturav2** al taulell de disseny.

Components:

- Dos botons per seleccionar la mida dels punts:
 - Botó punts més grans
 - Botó punts més petits

Comenceu a fer l'ampliació de l'aplicació:

- Aneu a la zona de Dissenyador i situem els 2 botons al costat del botó “Esborrar” tal com apareix a la imatge:



A la zona de *Blocks* o de programació afegiu les instruccions associades a cada botó. En aquesta activitat utilitzareu les variables globals per definir el valor del radi.

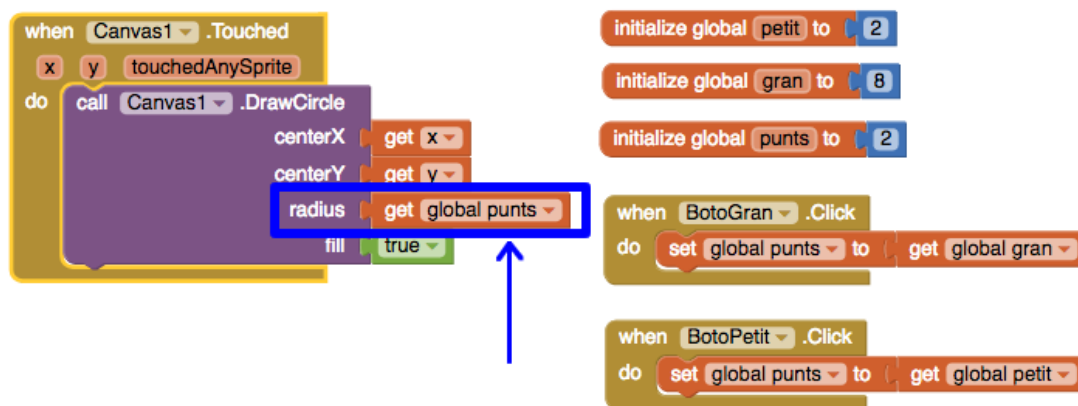
Les variables les trobareu a dins del menú *Blocks*.



Nosaltres li hem donat el nom “punts” i l’associem a *radius*.

Quan cliqueu qualsevol dels dos botons, aquesta variable agafarà el valor que heu donat a la variable “petit” corresponent al “BotoPetit”. En aquest cas el valor 2.

O el valor de la variable “gran” associat al “BotoGran” amb el valor 5.



Amb aquests dos botons podreu fer els punts més petits o més grans segons el botó que cliqueu.