# „Rate mal!“

Ein Ratespiel läuft wie folgt ab: Der Computer generiert eine zufällige, aber dem Nutzer unbekannte Zahl zwischen 1 und 1000. Mit Hilfe des Schiebereglers kann der Nutzer die generierte Zahl raten. Feinjustierungen sind mit Hilfe zweier Buttons „+“ und „-“ möglich. Ist das Ergebnis richtig, wird dies im Programm angezeigt.

Detaillierte Informationen über diese App finden Sie in den Abschnitten weiter unten.

Erstellen Sie diese App!

## Beispielhafter Aufbau der App (Screenshot)



## Widgets

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ID | Text |
| Label | lb\_zahl | "Ich denke mir eine Zahl zwischen 1 und 1000" |
| Slider | *nicht benötigt* | Wertebereich: von 1 bis 1000 |
| Button | *nicht benötigt* | "-" |
| Label | lb\_ergebnis | "Rate mal!" |
| Button | *nicht benötigt* | "+" |
| Button | *nicht benötigt* | "OK" |

## Ereignisse

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Widget** | **Ereignis** | **Reaktion** |
| *Minus-Button* | on\_press | button\_minus() |
| *Plus-Button* | on\_press | button\_plus() |
| *OK-Button* | on\_press | button\_ok() |
| *Slider* | on\_value | value\_changed() |

## Reaktionen

|  |  |
| --- | --- |
| **Methode** | **Inhalt** |
| button\_minus() | Der Wert der Zahl im Schieberegler wird um 1 verringert und im *lb\_ergebnis* angezeigt. |
| button\_plus() | Der Wert der Zahl im Schieberegler wird um 1 erhöht und im *lb\_ergebnis* angezeigt. |
| button\_ok() | Der Wert der Zahl im Schieberegler wird mit der zufällig generierten Zahl verglichen und das Ergebnis im *lb\_zahl* angezeigt. |
| value\_changed() | Der aktuelle Wert der Zahl im Schieberegler wird im *lb\_ergebnis* angezeigt. |