

# Reto #29 PINTOR



ESTRUCTURA DEL RETO

**DESCRIPCIÓN**

## En este reto vas a analizar una app existente que tiene las funciones básicas de un pintor: dibujar, borrar, cambiar de color.

## OBJETIVO GENERAL

## En los últimos 4 retos, cambiamos de estrategia: tomamos un proyecto completamente desarrollado y analizamos cómo se desarrolló. En este caso utilizaremos una aplicación de pintor muy sencilla y evaluaremos cada una de sus complejas características. A estas alturas, ya has hecho suficientes ejercicios para entender cómo funciona Gdevelop.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al final de este desafío, usted será capaz de ...:

* Tener experiencia con una suite de programación visual y ser capaz de codificar una pequeña pieza de software estándar con ella.
* Saber qué son las sentencias y las líneas de comando y qué significan para un compilador.
* Ser capaz de escribir instrucciones utilizando una sintaxis correcta y con un mínimo de errores.
* Saber qué son los operadores, qué hacen y qué símbolos corresponden a cada operador.
* Comprender la asignación de valores a variables y cómo modificarlos.
* Conocer todas las operaciones aritméticas básicas y cómo utilizarlas.
* Reconocer y saber utilizar todas las estructuras de datos relacionadas con los números.
* Conocer las estructuras vinculadas al uso de texto, como cadenas y caracteres.
* Saber utilizar correctamente las sentencias If para ejecutar código según una determinada condición fija definida.

| INSTRUCCIONES |
| --- |
| Esta es tu configuración inicial para la aplicación completa. Como siempre, lo primero que debes hacer es previsualizarla y ver cómo funciona.     * En este desafío, analizar: * Cómo los colores son manejados por Gdevelop y la propiedad **Tint**e de los **Objetos** * La diferencia entre colores de **Contorno y Relleno** * Cómo usar Draw y qué tipo de gráficos pueden ser dibujados (líneas, círculos, etc...) * Cómo usar Render para crear un **Sprite** |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 29 |