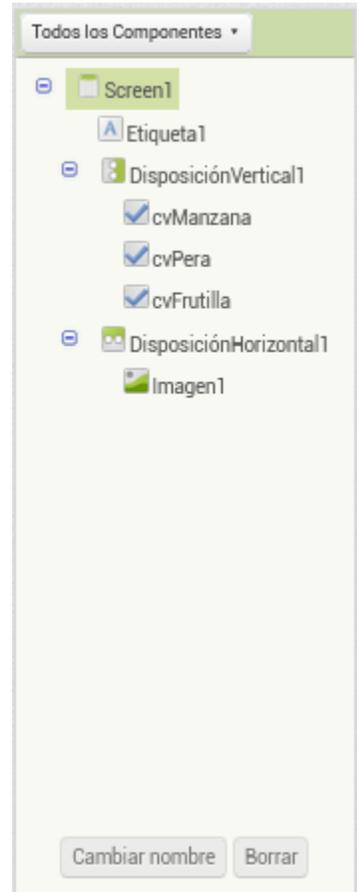
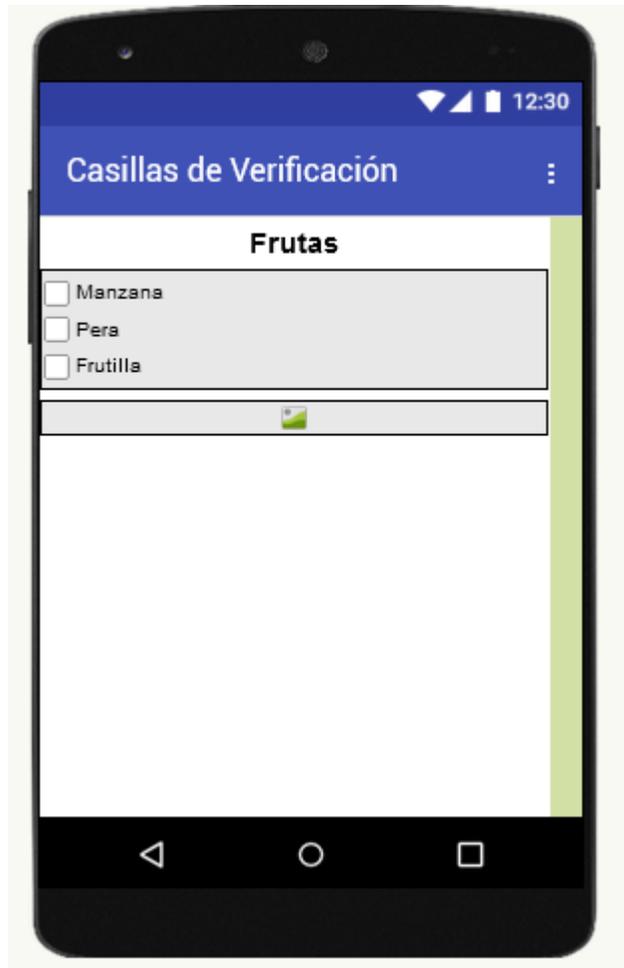


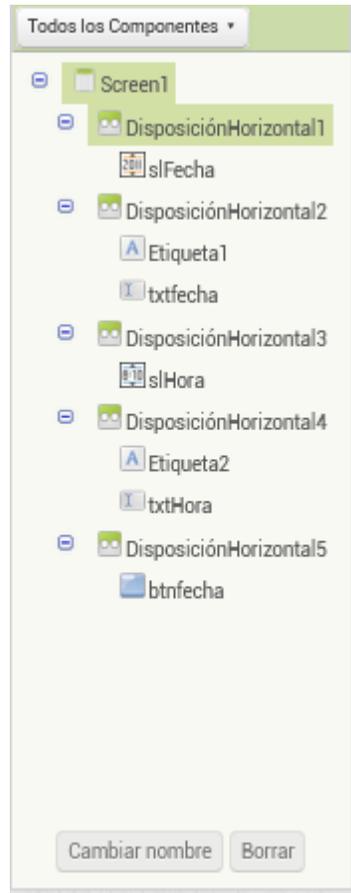
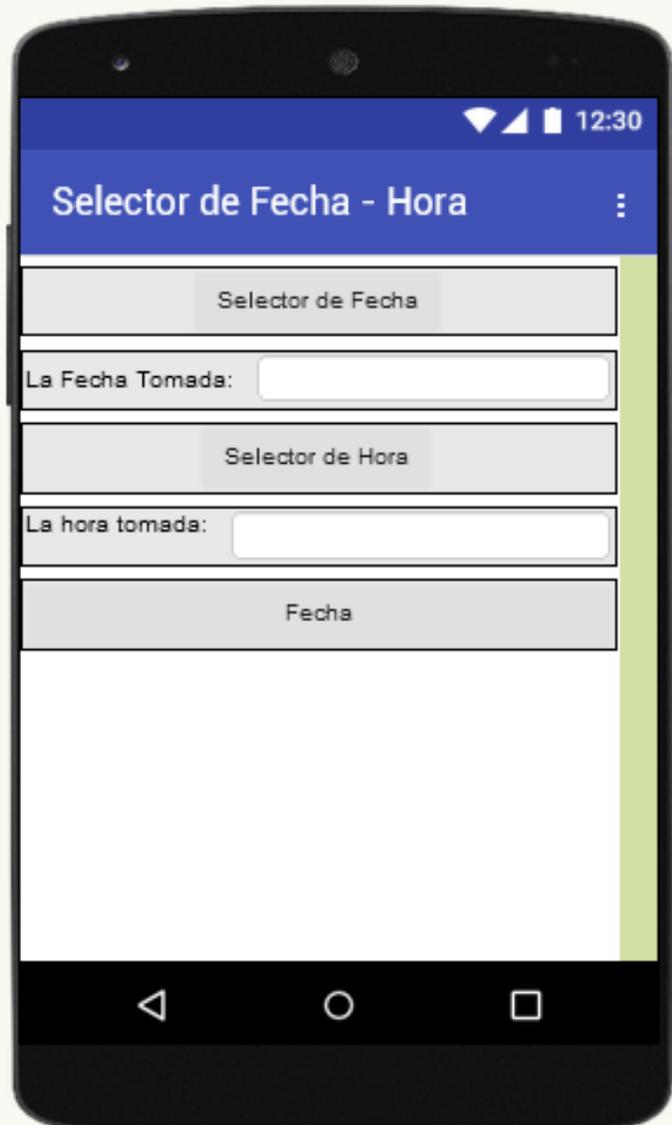
COMPONENTES DE LA PALETA  
COMPONENTES INTERFAZ DE USUARIO



```
cuando cvManzana .Cambiado
ejecutar
  si
    cvManzana . Verificado = verdadero
  entonces
    poner Imagen1 . Foto como "manzana.jpg"
    poner cvPera . Verificado como falso
    poner cvFrutilla . Verificado como falso
```

```
cuando cvPera .Cambiado
ejecutar
  si
    cvPera . Verificado = verdadero
  entonces
    poner cvManzana . Verificado como falso
    poner cvFrutilla . Verificado como falso
    poner Imagen1 . Foto como "pera.jpg"
```

```
cuando cvFrutilla .Cambiado
ejecutar
  si
    cvFrutilla . Verificado = verdadero
  entonces
    poner Imagen1 . Foto como "frutilla.jpg"
    poner cvPera . Verificado como falso
    poner cvPera . Verificado como falso
```



```
cuando sIFecha ▾ .DespuésFechaRecibida
ejecutar poner txtfecha ▾ . Texto ▾ como unir
  sIFecha ▾ . Día ▾
  " - "
  sIFecha ▾ . MesEnTexto ▾
  " - "
  sIFecha ▾ . Año ▾
```

```
cuando sIHora ▾ .DespuésdeDefinirHora
ejecutar poner txtHora ▾ . Texto ▾ como unir
  sIHora ▾ . Hora ▾
  " y "
  sIHora ▾ . Minuto ▾
```

```
cuando btnfecha ▾ .Clic
ejecutar llamar sIFecha ▾ .EstablecerFechaAMostrar
  año 2024
  mes 5
  día 8
  llamar sIFecha ▾ .SelectorLanzamiento
  llamar sIHora ▾ .EstablecerHoraAMostrar
  hora 20
  minuto 8
  llamar sIHora ▾ .SelectorLanzamiento
```

Realiza un código en donde se seleccione una fecha, después se seleccione otra y se calcule la cantidad de días entre esas dos fechas

Realiza un código en donde se seleccione una hora venidera, y cuando llegue esa hora que suene una alarma.



Elementos desde Cadena Perro,gato,caballo

cuando `VisorDeLista1` .DespuésDeSelección

ejecutar `poner Etiqueta1 . Texto como` `VisorDeLista1 . ÍndiceSelección`

`si` `"1" =` `VisorDeLista1 . ÍndiceSelección`

`entonces` `poner Imagen1 . Foto como` `"perro.jpg"`

`si no, si` `"2" =` `VisorDeLista1 . ÍndiceSelección`

`entonces` `poner Imagen1 . Foto como` `"gato.jpg"`

`si no` `poner Imagen1 . Foto como` `"caballo.jpg"`

```
cuando SelectorDeLista1 .Después DeSelección
ejecutar
  poner Etiqueta1 . Texto como SelectorDeLista1 . ÍndiceSelección
  si
    - 1 = SelectorDeLista1 . ÍndiceSelección
  entonces
    poner Imagen1 . Foto como "perro.jpg"
    poner Etiqueta1 . Texto como "perro.jpg"
  sino, si
    - 2 = SelectorDeLista1 . ÍndiceSelección
  entonces
    poner Imagen1 . Foto como "gato.jpg"
    poner Etiqueta1 . Texto como "gato.jpg"
  sino
    poner Imagen1 . Foto como "caballo.jpg"
    poner Etiqueta1 . Texto como "caballo.jpg"
```

cuando Desplegable1 .DespuésdeSeleccionar

selección

ejecutar

poner Etiqueta1 . Texto como tomar selección

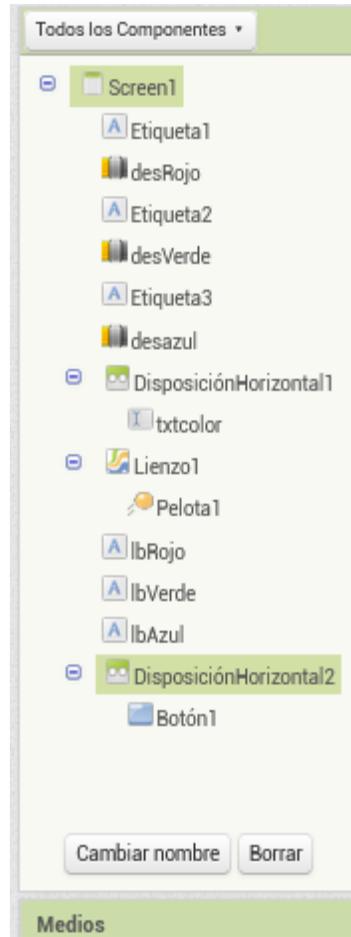
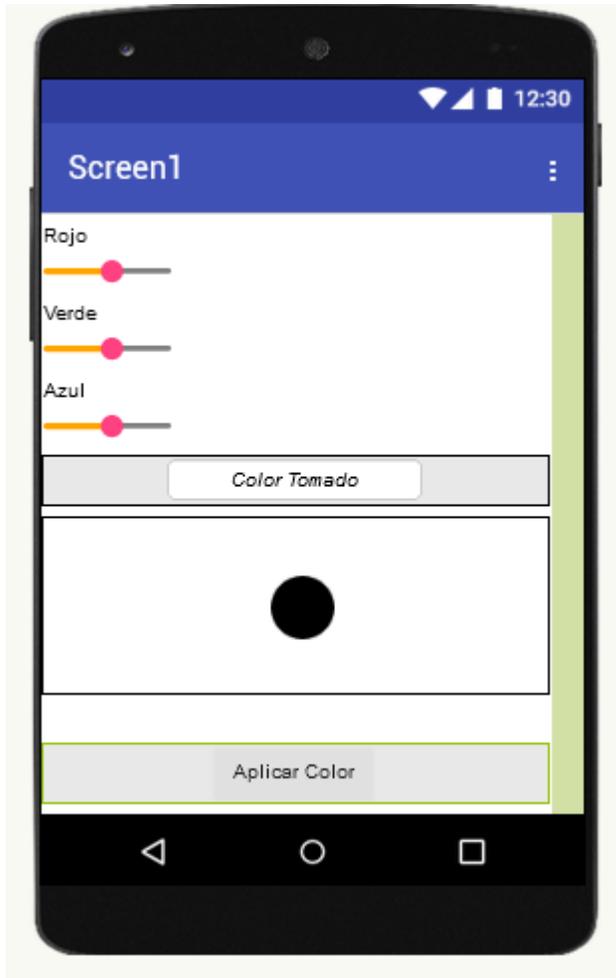
si "1" = Desplegable1 . ÍndiceSelección

entonces poner Imagen1 . Foto como "perro.jpg"

si no, si "2" = Desplegable1 . ÍndiceSelección

entonces poner Imagen1 . Foto como "gato.jpg"

sino poner Imagen1 . Foto como "caballo.jpg"



```
inicializar global red como 0
inicializar global verde como 0
```

```
inicializar global azul como 0
```

```
cuando desRojo .PosiciónCambiada
posiciónDelPulsador
ejecutar poner global red a 0 + redondear tomar posiciónDelPulsador
```

```
cuando desVerde .PosiciónCambiada
posiciónDelPulsador
ejecutar tomar posiciónDelPulsador 0 + redondear tomar posiciónDePulsador
poner posiciónDelPulsador a
```

```
cuando desAzul .PosiciónCambiada
posiciónDelPulsador
ejecutar poner global azul a 0 + redondear tomar posiciónDelPulsador
```

```
cuando Botón1 .Clic
ejecutar
poner txtcolor .ColorDeTexto como crear color construir una lista tomar global red
tomar global verde
tomar global azul
poner Pelota1 .Color como crear color construir una lista tomar global red
tomar global verde
tomar global azul
poner bRojo .Texto como tomar global red
poner bVerde .Texto como tomar global verde
poner bAzul .Texto como tomar global azul
```