

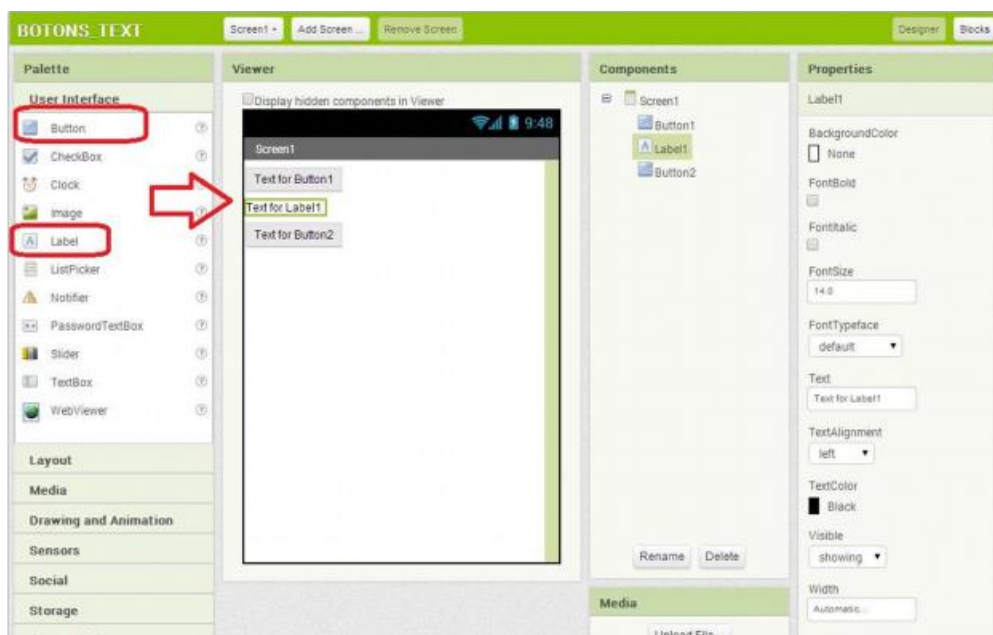


PRÁCTICA 1. BOTONES, TEXTO Y SONIDO

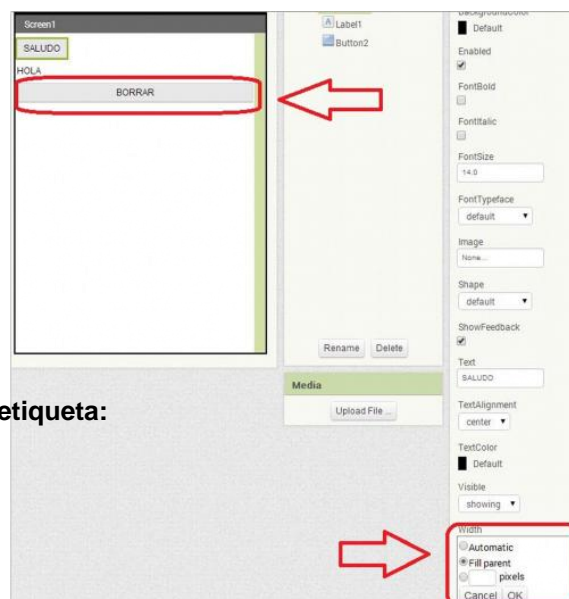
Primera parte

Después de identificarte con **usuario** y **contraseña** aparecerá la pantalla principal del **AppInventor**.

Lo primero que harás será arrastrar dos **botones** de la **paleta de herramientas** y una **etiqueta de nombre**:



Coloca los **nombres** de los **botones** y la **etiqueta** en el apartado de **propiedades**:



Especifica el **tamaño** de los **botones** y la **etiqueta**:



Elige los **colores**:



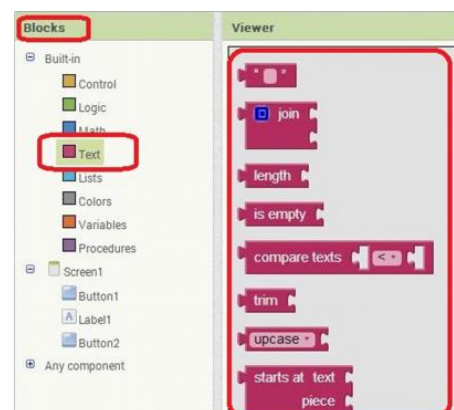
Ahora ya podemos trabajar con los **bloques** que gobernarán el **funcionamiento** de nuestra **aplicación**. Buscamos las posibilidades que nos ofrece el **control con botones**:

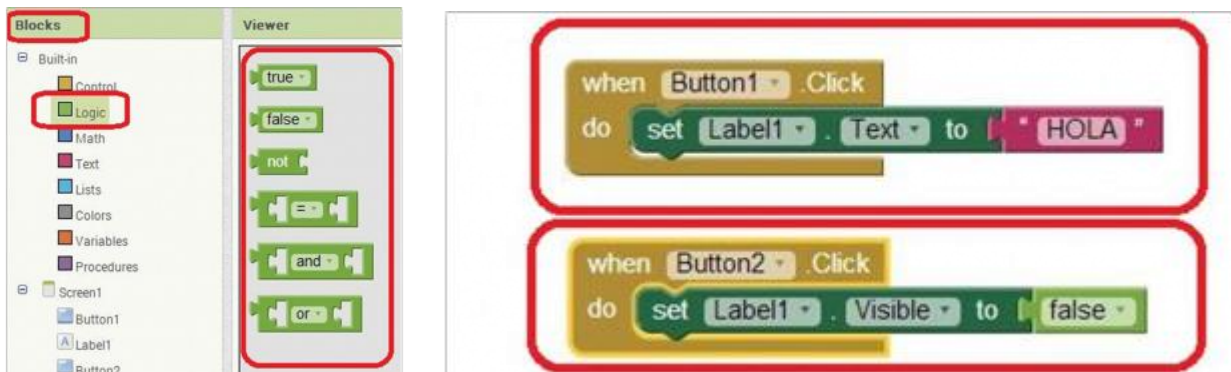


Para definir el **comportamiento del texto** elegiremos el “**set LabelX. Text to...**”

Solo falta indicar el **texto** que debe aparecer, para ello, dentro de las **etiquetas**,

También debemos indicar cuál será el **comportamiento de la etiqueta** que nos permite la **visibilidad** del texto, dentro de los **operadores lógicos**, arrastraremos la etiqueta “**false**”, que indica que **no** se verá:

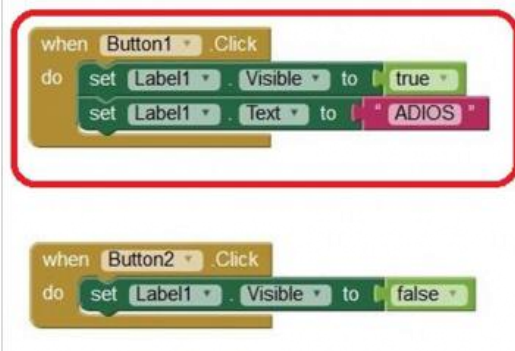




El conjunto final será el siguiente

Ahora debemos probarlo.

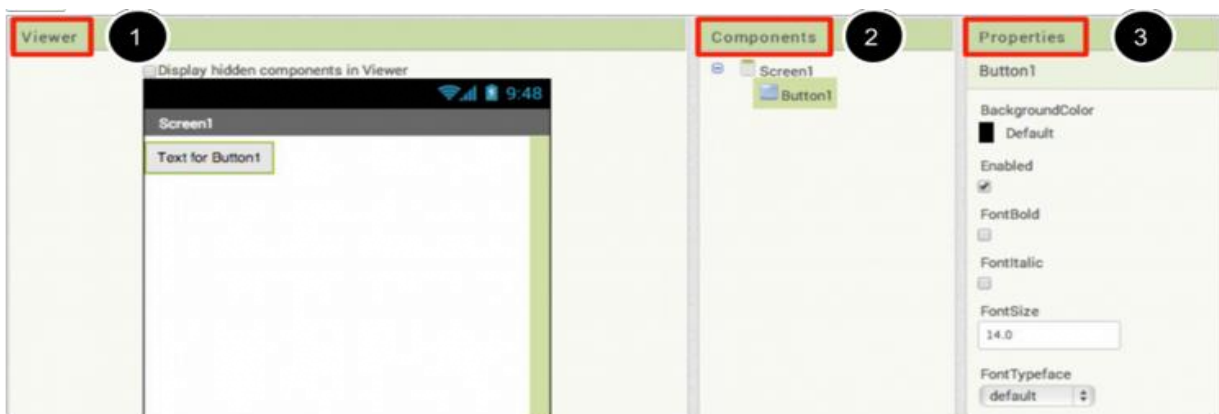
Cuando lo probamos nos damos cuenta que falta un detalle, hay que indicar después de la **primera desaparición** del texto que **vuelva a aparecer**, lo corregiremos añadiendo otra etiqueta:



Segunda parte

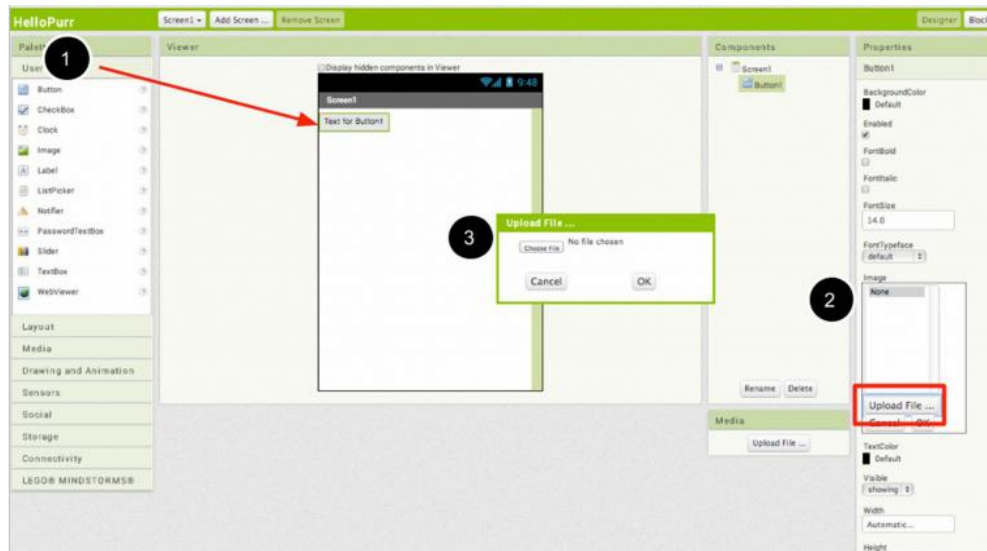
Ahora vamos a inserta comportamientos como **sonidos y vibraciones**, para utilizar los recursos que nos brinda un **teléfono con Android** como son los sonidos y las vibraciones producidas por el **altavoz** y un pequeño **motor**.

Primero colocaremos un **botón**,

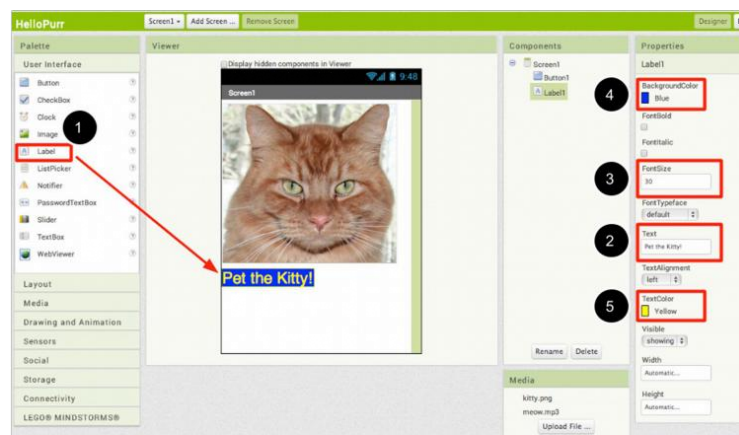


y en este caso, colocaremos una **imagen de fondo en el botón**, por tanto, indicaremos de donde debe salir la imagen, el tamaño del botón y borraremos el texto inicial:

- Fotografía de Kitty



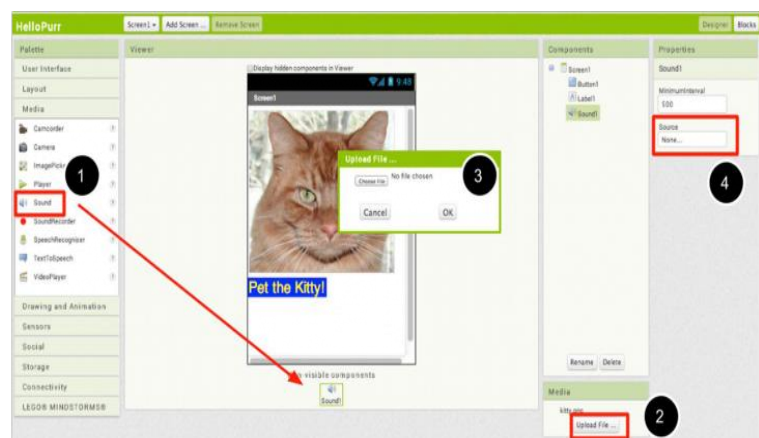
Colocaremos una **etiqueta** con un nombre o frase, en este caso “**Acaricia la mascota**”:



Colocaremos un **reproductor de sonido**. No aparece en la pantalla principal porque **no es un objeto visible**.

Debemos indicar el **origen del sonido**:

- * Sonido de maullido [meow.mp3](#)

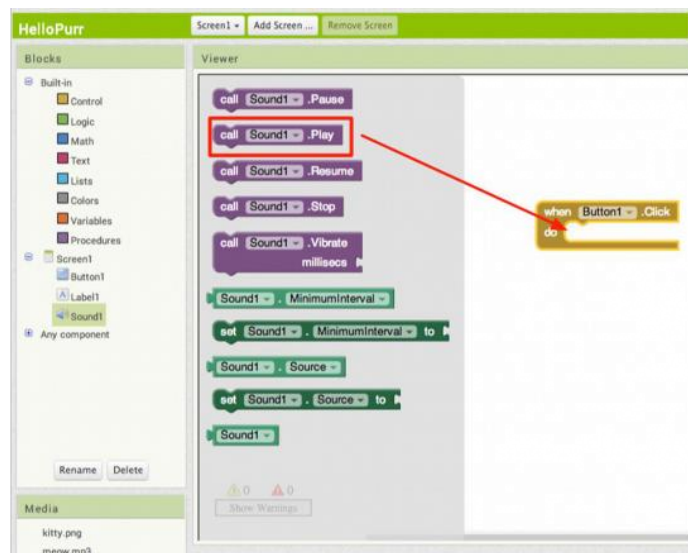
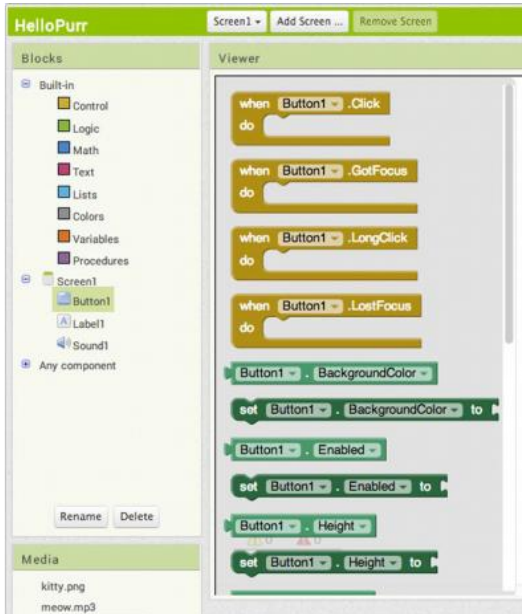




Ya tenemos todos los elementos necesarios, ahora nos vamos a la **edición de bloques**,

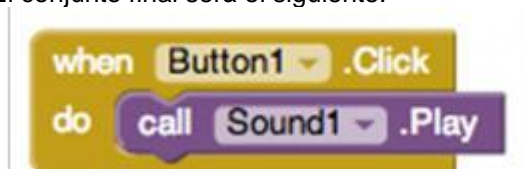


Elegiremos la etiqueta que hace referencia al **comportamiento del botón**,

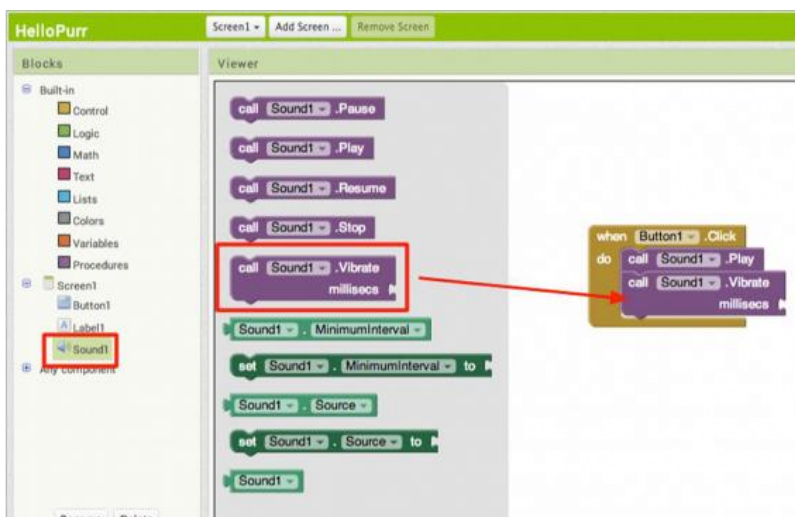


Y le añadiremos que **reproduzca un sonido cuando toquemos el botón**, mediante la etiqueta que llama a un sonido (**call**) y lo reproduce (**play**):

El conjunto final será el siguiente:



Le podemos añadir una **vibración** con la **etiqueta** correspondiente:





Solo falta indicarle el **tiempo** que debe **funcionar el motor**, y por consiguiente, la **vibración**. Añadimos una **etiqueta con un número** que indicará los **milisegundos** que funcionará:



Ya podemos probar **nuestra aplicación**.

Tercera parte

Ya has aprendido lo suficiente para diseñar **tu primera aplicación**. Tu primer reto es **diseñar una aplicación** que combine todos los bloques trabajados, es decir, deben aparecer **botones** que puedan provocar **cambios en textos** o **intercambio de imágenes**, y además se reproduzca algún **sonido** y alguna **vibración**. Haz una **breve descripción** y un **dibujo** de la **interface** de tu aplicación.