

APP INVENTOR práctica

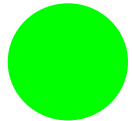


Juego: Alimentar al Gato

Alimentar al Gato

Complejidad de esta currícula: baja
Tiempo aproximado de desarrollo: 1 encuentro.

Qué necesitás saber para esta currícula?



Introducción a la programación



Aplicación: Alimentar al gato

- ▶ El objetivo es hacer una aplicación para nuestro celu que se trate de alimentar a un gatito cada vez que éste maulla.
- ▶ Al presionar sobre la imagen, nuestro celu tendría que vibrar, además debería cambiar la imagen del gatito (por una en la que esté maullando) y que nos diga: “Comida!”
- ▶ Vamos a trabajar con 3 componentes:
 - ▶ **Botón**, que va a ser nuestro gato
 - ▶ **Sonido**, es un componente que permite emitir sonidos
 - ▶ **Etiqueta**, para mostrar mensajes
- ▶ Las imágenes y sonido podemos descargarlas de internet



1er Paso: Buscamos imágenes

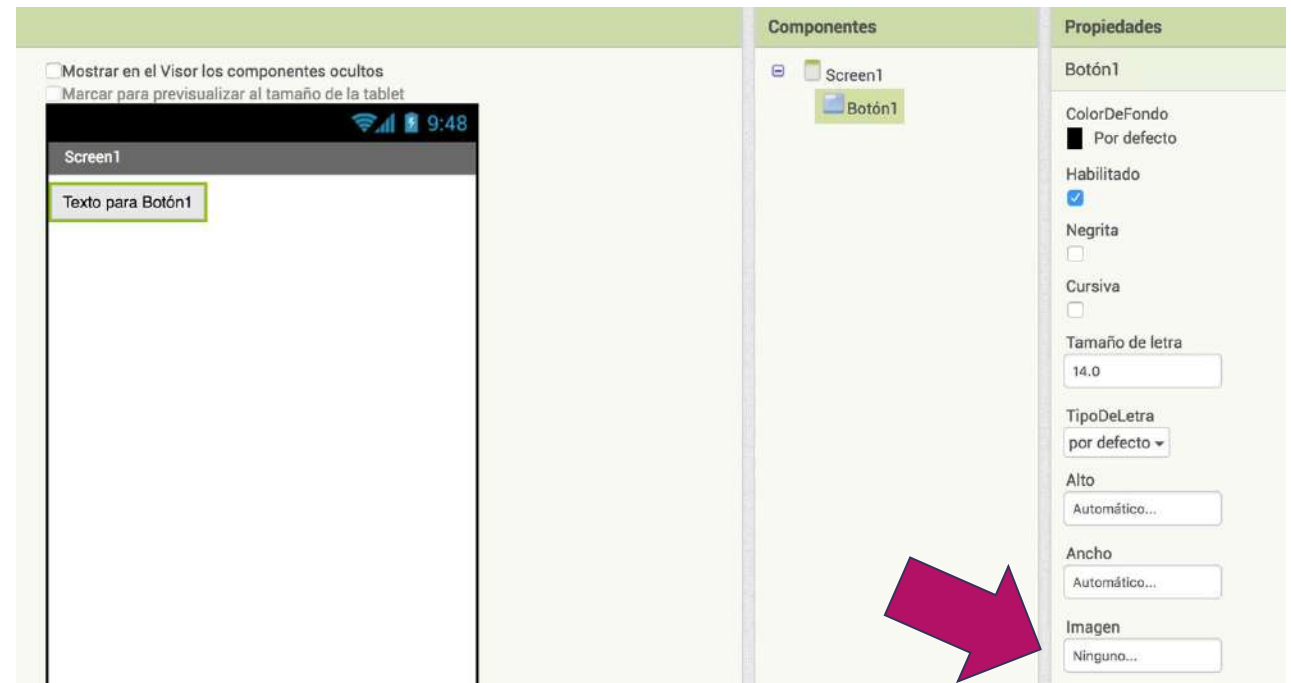
- Buscar imágenes en internet y también el sonido. Una opción es freesound.org para sonidos y para imágenes freepik.es



Si no encontrás imágenes o sonidos que te gusten, podés pedir a tu mentora éstos recursos

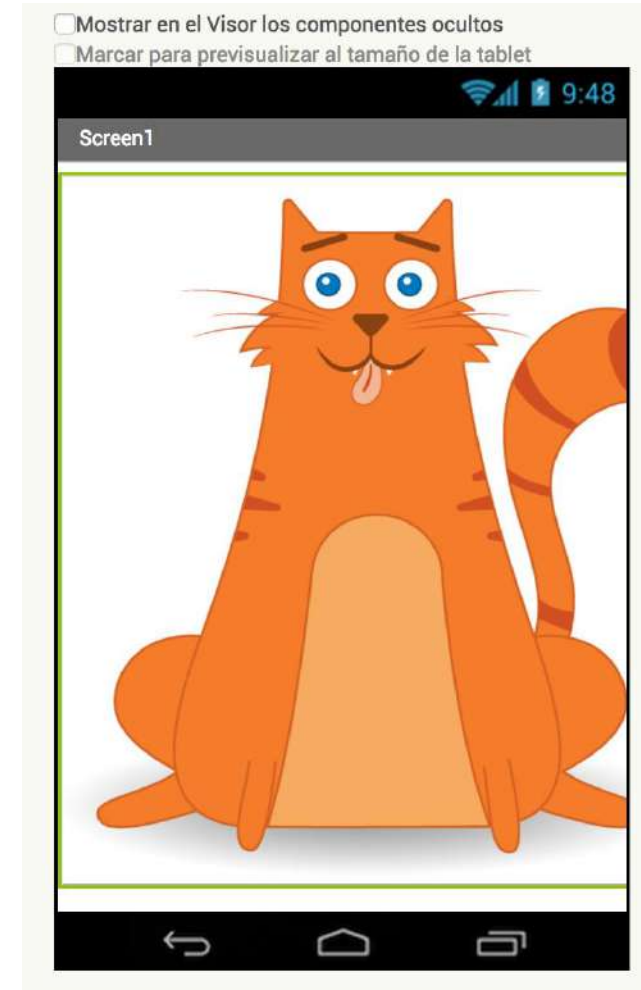
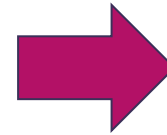
2do Paso: Preparamos la escena

- ▶ Ingresamos a la web de app inventor y creamos un nuevo proyecto.
- ▶ Una vez creado el proyecto **"AlimentarAlGato"**, vamos hacia la paleta **"Interfaz de Usuario"** y seleccionamos **"botón"** deslizándolo hasta nuestra pantalla. Vamos a poner nuestra imagen del gato en este botón para que cuando lo presionemos, el gato pueda decir dame comida y cambiar de posición.
- ▶ A la derecha, en el panel **"propiedades"** vamos a hacer click en "imagen" para cargar la primer imagen del gato dentro del botón



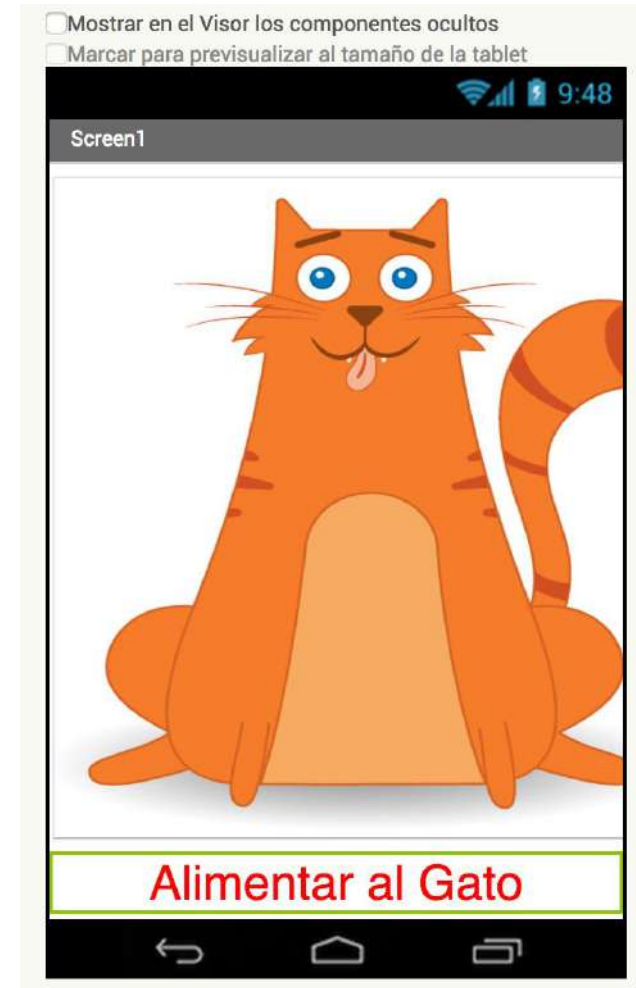
3er Paso: Agregamos la imagen

- ▶ También en el panel propiedades, buscamos donde dice "texto" y borramos el texto que trae cargado por defecto el botón
- ▶ Podemos ajustar el ancho y alto también retocando los valores "alto" y "ancho" del panel de propiedades.
- ▶ En este caso, pusimos 300 de alto y de ancho "ajustar al contenedor"
- ▶ Nuestro proyecto debiera verse así



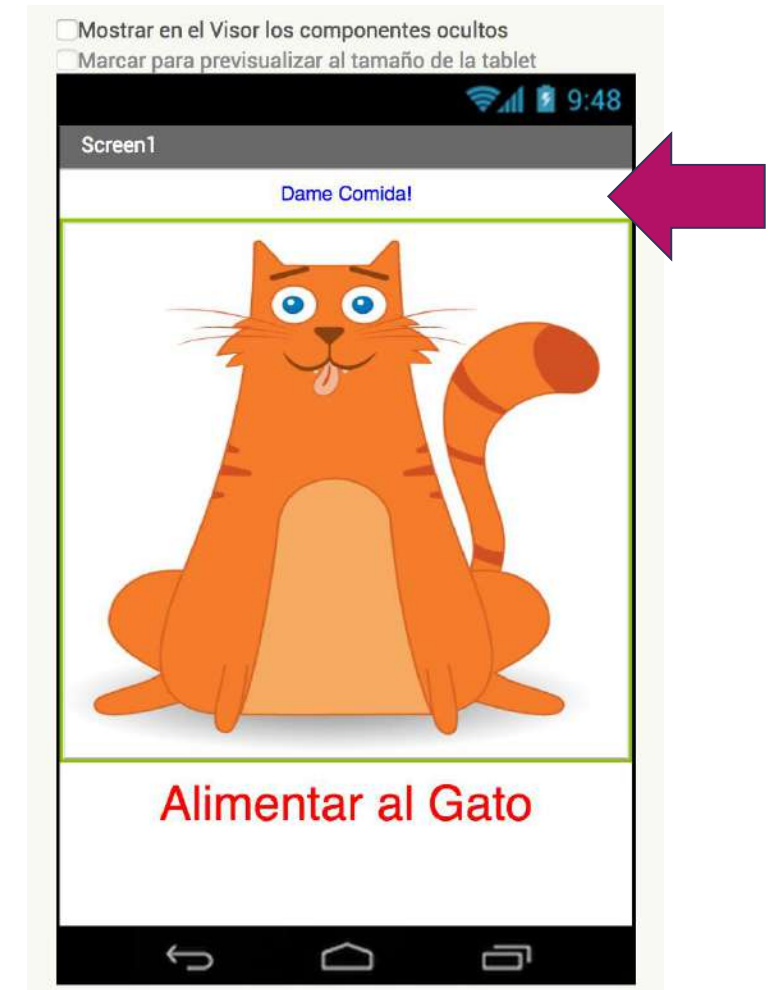
4to Paso: Etiqueta

- ▶ Arrastramos desde el panel "paleta", subpanel "interfaz de usuario" una etiqueta debajo de nuestro gato.
- ▶ Desde el panel propiedades ajustamos los siguientes valores:
 - ▶ Cambiamos el texto a: Alimentar al gato
 - ▶ Tamaño de letra: 30
 - ▶ Color de texto: el que quieras!
 - ▶ Ancho: Ajustar al contenedor
 - ▶ Posición del texto: centro



5to Paso: Sonido y la otra imagen

- ▶ Vamos al panel "paleta", subpanel "medios" y arrastramos el elemento "player" hacia donde está "alimentar al gato".
- ▶ Luego vamos al panel de la derecha "medios" y elegimos el audio con el maullido del gato. En el panel de la derecha propiedades de player1, en "origen" elegimos el archivo del maullido que recién cargamos.
- ▶ También en el panel de medios cargamos la segunda imagen del gato
- ▶ Desde el panel "paleta", subpanel "interfaz de usuario" arrastramos otro elemento etiqueta y lo colocamos sobre el gato. Si vamos al panel propiedades hacemos click y desactivamos donde dice "Visible" para que el mensaje no aparezca. Cambiamos el texto a "dame comida!" y lo ajustamos en el centro.





6to Paso: Bloques

- ▶ Ahora bien pasamos al panel de los bloques (apretar botón bloques)
- ▶ Lógica de la app:
 - ▶ Cuando apretamos en el gatito, las siguientes acciones tienen que ocurrir en simultáneo:
 - ▶ 1. Cambiar por la imagen del gato hambriento
 - ▶ 2. Aparecer un mensaje "dame comida!"
 - ▶ 3. Que se escuche el sonido meowwww
 - ▶ Cuando el sonido deja de reproducirse tenemos que:
 - ▶ 1. Mostrar la imagen original de gato
 - ▶ 2. Esconder el texto de "dame comida"



7mo paso: Conectar al celular

- ▶ Recordemos que si nos equivocamos al elegir los bloques, podemos arrastrarlos hasta la **papelera** y eliminarlos.
- ▶ Ahora solo resta probar la aplicación en nuestro celular... para eso vamos a "**Conectar Al Companion**", escaneamos el código QR y a probar!

Si querés tener la app, pedí a tu mentora que te la pase :)



¿Preguntas?

Solución





MUCHAS GRACIAS