

## APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

<b>TEMA</b>	Implementando la primera aplicación
<b>FORMATO</b>	Colectivo (los alumnos trabajan en pequeños grupos)
<b>TIEMPO DE PREPARACIÓN</b>	2 horas
<b>DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	30-45 minutos
<b>NIVEL DE DIFICULTAD</b>	Bajo

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Conocer el entorno de programación de App Inventor y sus pantallas
- Implementar la primera aplicación
- Comprender cómo depurar una aplicación

### MATERIALES NECESARIOS

Sala de informática con computadoras conectadas a Internet.

#### Preparación:

- Necesitará una contraseña de administrador para instalar el emulador en las computadoras de su escuela. Si no tiene la contraseña, pida ayuda al administrador de computadoras de su escuela.
- App Inventor es un entorno de programación que funciona en la Web. Para utilizarlo, basta con tener una cuenta de Google. Si aún no tiene una cuenta, regístrese en el enlace: <https://accounts.google.com/SignUp?hl=es>
- Instale **aiStarter** en las computadoras accediendo a <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>
- Si tiene un Smartphone o tableta con sistema operativo Android, vaya a Google Play e instale el emulador **AI2Companion**

## APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

### Realización de la actividad:

- Divida la clase en parejas o en tríos según la cantidad de computadoras disponibles en su escuela.
- Explique a los alumnos las características de las aplicaciones implementadas en App Inventor:
  - Se crean con componentes que pueden ser visibles o invisibles.
  - Los componentes tienen propiedades (como color, altura, ancho)
  - Los componentes tienen comportamientos que definen cómo deben responder a los eventos o iniciar sus actividades.
- Pida a los estudiantes que accedan al sitio web de App Inventor en el enlace <http://appinventor.mit.edu/explore/>
- Pídale que hagan clic en “**Create apps**”, luego en “**Comenzar un proyecto nuevo**” y le den un nombre al primer proyecto.
- Explique que existen dos formas de trabajar: **Diseñador**, para ensamblar la interfaz gráfica, y el modo **Bloques** donde implementamos el funcionamiento y lógica de la aplicación. Pídale a los estudiantes que busquen en la pantalla los botones **Diseñador** y **Bloques** y vean qué sucede cuando hacemos clic en ellos.
- Luego explique a los estudiantes que inicialmente implementarán una aplicación muy simple. La aplicación tiene una etiqueta (texto), un campo de texto para ingresar texto y dos botones: el primero escribe el mensaje “Hello World” en el cuadro de texto. Y el segundo botón lo borra.
- Pida a los estudiantes que arrastren tres componentes a la Screen1 : un CampoDeTexto y dos botones.
- Inicialmente, los componentes tienen nombres genéricos, pida a los estudiantes que cambien los nombres haciendo clic en el componente y luego en **Cambiar nombre**. Solicite cambiar el nombre de los botones a "BotónEscribir" y "BotónBorrar".
- Luego, pídale a los estudiantes que cambien al modo de programación haciendo clic en **Bloques** y pídale que implementen el código a continuación.



```

cuando BotónEscribir .Clic
ejecutar poner Aviso . Texto como "Hello World!!! "
    
```



```

cuando BotónBorrar .Clic
ejecutar poner Aviso . Texto como ""
    
```

- Ahora pida a los estudiantes que prueben la aplicación con el emulador. En el menú de inicio de su computadora, seleccione la carpeta “MIT APP Inventor Tools” y abra el programa aiStarter. Mantenga su ventana abierta.
- Dígle a los estudiantes que regresen a la pantalla de App Inventor, seleccionen la opción **Conectar** y luego la opción **Emulador**. ¡Ahora es solo probar!

### Discusión y reflexión:

- Esta es la primera actividad con App Inventor. Es una actividad dirigida porque los estudiantes necesitan acostumbrarse al entorno y la forma de probar las aplicaciones.
- Si hay tiempo, pídale a los estudiantes que realicen cambios en esta primera aplicación y la compartan con sus compañeros.

### Créditos:

Irene Karaguilla Ficheman (LSITec)