

Ejercicio 1 – Talk to me!!!!

- Crear una cuenta en MIT App Inventor
- Crear un proyecto en App Inventor
- Conectar App Inventor a nuestro móvil
- Añadir y configurar un componente botón
- Añadir y configurar un componente TextoAVoz
- Uso de bloques de código sencillos.

Vamos a diseñar una aplicación mediante la cual conseguiremos que al hacer clic en un botón, el programa nos responda con un saludo.

Sigue los siguientes pasos:

Creando nuestro primer proyecto

- Debes abrir tu cuenta en <https://appinventor.mit.edu/>, para ello puedes utilizar tu cuenta de correo del instituto.
- Dentro de tu ventana de proyectos, crea una carpeta en la guardará tus ejercicios.
- Dentro de esta carpeta crea un nuevo proyecto al que asignarás el nombre TalkToMe.
- Desde la ventana de diseño añade un componente Botón.

Conectando nuestro teléfono al proyecto

- En primer lugar debes de tener instalada la aplicación MIT AI2 Companion en tu teléfono móvil.
- Una vez que la aplicación esté instalada, ejecútala.
- En caso de que tu teléfono no esté conectado a una red WIFI con conexión a internet, la aplicación generará un mensaje en el que te informa de que si quieres utilizarla tendrás que conectarte utilizando tu conexión de datos. En ese caso haz clic en el enlace “Continue Without WIFI”.
- Tu aplicación ya está preparada para conectarte a tu App Inventor.
- En el menú superior de la aplicación App Inventor, selecciona la opción “Conectar”, se abrirá un menú desplegable y en él debes seleccionar la opción “AI Companion”.
- Se mostrará un código QR en pantalla.
- Haz clic ahora en el botón “scan QR code” en la pantalla de la aplicación MIT AI2 Companion y lee el código anterior.
- Se iniciará el proceso de sincronización entre las dos aplicaciones y tras unos segundos se mostrará en el móvil tu aplicación. Si todo ha ido bien, verás una pantalla con el fondo negro y un botón con el texto “Texto para Botón 1”.
- Tu teléfono y la aplicación App Inventor están ahora conectadas en tiempo real. Cualquier modificación que realices en tu proyecto se mostrará al instante en tu móvil.

En caso de no disponer de un teléfono móvil con el que hacer esta conexión, es posible utilizar un emulador. Más adelante veremos como es posible realizar de esa forma la conexión. Siempre que puedas es mucho mejor utilizar la conexión con un dispositivo real.

Diseñando la aplicación - Botón

- Vamos a cambiar el texto del botón. Para ello debes tenerlo seleccionado en la ventana “Visor”, si te fijas en la zona de la derecha de la ventana verás:



- En el listado de “Todos los Componentes” verás una lista con el título “Screen1” y dentro de ella el elemento “Botón1” resaltado. Más a la derecha tendrás otra ventana llamada “Propiedades” en la que tienes un largo listado de propiedades de tu botón.
- Para cambiar el texto seleccionamos la caja de texto de la propiedad “Texto” del botón y escribimos el texto a mostrar. En este caso escribiremos el texto “Talk to me”.

Diseñando la aplicación – Botón

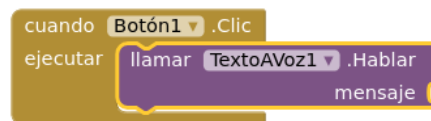
- Añadiremos ahora un nuevo componente. En la columna de la izquierda “Paleta” selecciona el grupo “Medios” y arrastra a la pantalla del visor el componente “TextoAVoz”.
- Observa que este nuevo componente no se añade a la pantalla, se muestra bajo ella. La razón es que este componente no va a ser visible desde la aplicación.

Creando el código

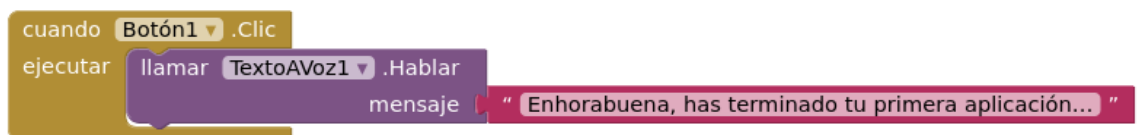
- Para añadir el código, haz clic en esquina superior derecha de la aplicación en el botón “Bloques”. Se mostrará una ventana diferente. En la zona de la izquierda se mostrarán todos los bloques que podemos utilizar en nuestra aplicación. La zona central está reservada para nuestro código.
- Queremos que nuestra aplicación responda cuando realicemos el evento “clic” sobre el botón. Por tanto debemos seleccionar, dentro de los bloques del componente “Botón1”, el bloque “cuando Boton1.Clic” y arrastrarlo a la zona central (visor):



- Una vez seleccionado el evento que desencadenará la acción, debemos colocar en su interior los bloques que definirán la acción a realizar.



- En este caso queremos que el bloque TextoAVoz1 genere un mensaje. Seleccionamos el bloque TextoAVoz1 y seleccionamos y arrastramos el bloque “llamar TextoAVoz1.Hablar” dentro del hueco del bloque “cuando Botón1.Clic”:



- A la derecha del texto “mensaje” tenemos un entrante, es allí donde debemos pegar el bloque que contenga el texto a reproducir. Para crear el texto vamos en la columna de la izquierda al grupo “Integrados” y seleccionamos dentro del grupo “Texto” el bloque que comienza y termina con unas comillas. Arrastra el bloque hasta conectarlo con el bloque anterior y escribe en su interior el texto que quieres que se escuche cuando hagamos clic en el botón:

Probando nuestra aplicación

- Ya solo te queda probar la aplicación. En caso de que no responda de forma correcta deberás actualizar la conexión entre los dos dispositivos (teléfono y ordenador).
- **Antes de salir de la aplicación guarda tu proyecto.**

Prueba con diferentes mensajes. Observa como al modificar el mensaje la aplicación se actualiza automáticamente en tu dispositivo móvil.