

Ejercicio 3 – Un gato en mi móvil!

- Añadir imágenes.
- Reproducir sonidos desde la librería.
- Instalar una aplicación en tu teléfono móvil.

Vamos a crear una sencilla aplicación que te permitirá comenzar a trabajar con imágenes y sonidos que nosotros mismos añadiremos a nuestra aplicación.

En este caso vamos a añadir la imagen de un gato. Cuando toquemos la fotografía del gato con el dedo, la aplicación debe emitir el sonido de un maullido.

Lo que hace diferente a este ejercicio de los anteriores es que aprenderemos a instalar la aplicación que creamos en cualquier dispositivo Android.

Los dos archivos necesario (imagen y sonido) están disponibles en la web del centro junto al enunciado de este ejercicio.

Añadiendo los archivos necesarios al proyecto

- Crea un nuevo proyecto al que llamarás Gato.
- Desde la ventana “Designer”, en la zona derecha, verás una sección titulada “Medios”. Haz clic en el botón “Subir archivo...” y añade los archivos kitty.png y meow.mp3.

Añadiendo la imagen a nuestra aplicación

- Vamos a colocar la imagen dentro de un botón. Para ello selecciona un componente botón y arrástralo a la sección del visor. Para evitar que se vea un texto en su interior debes modificar la propiedad texto (borrar el texto del botón).
- Modifica la propiedad Imagen del botón, seleccionando el archivo kitty.png.
- Cambia el nombre del botón por Imagen.
- Si envías la aplicación a tu teléfono móvil, observarás que la imagen no llena completamente la pantalla y que queda desplazada hacia la derecha. Selecciona desde la paleta Disposición el componente Disposición Vertical y mueve el botón con la imagen del gato a su interior.
- Modifica las propiedades del contenedor hasta que la imagen del gato aparezca centrada en la pantalla.

Añadiendo las instrucciones

- Añade una etiqueta bajo la imagen con el texto “Acaricia al gato”.
- Añade un diseño atractivo tanto a la etiqueta como al fondo de la aplicación.
- La imagen y la etiqueta quedan demasiado juntas. Añade entre ellas una etiqueta sin texto y transparente (te servirá para crear una separación):



Añadiendo el componente sonido

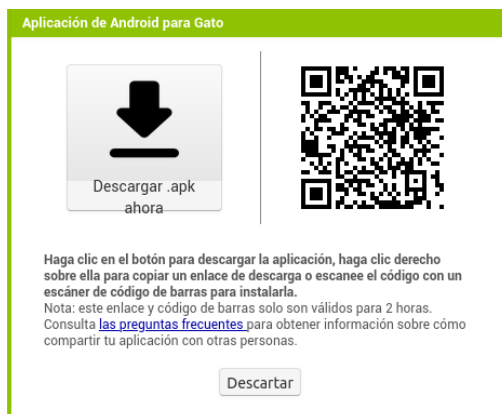
- Dentro de la paleta “Medios” encontrarás el componente “Sonido”, selecciónalo y arrástralo al lienzo. Este es un componente no visible en la pantalla, por lo tanto se mostrará bajo ella.
- Selecciona ahora el componente Sonido y en su propiedad “Origen” selecciona el archivo meow.mp3.

Código para reproducir el sonido

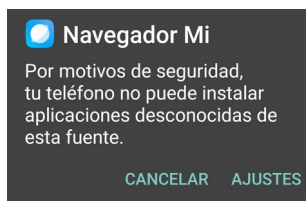
- Vamos a la ventana blocks.
- Intenta encontrar los bloques necesarios para que al tocar la imagen del gato (es un botón) se reproduzca el sonido del maullido.

Creando tu primera aplicación

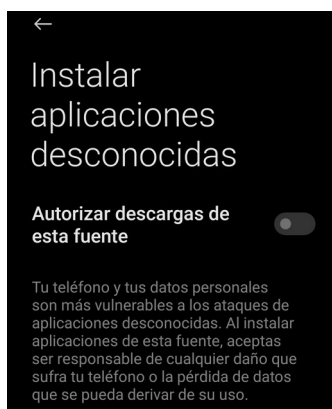
- La instalación de una aplicación creada con App Inventor en tu dispositivo móvil implica autorizar la instalación de aplicaciones no certificadas, lo que podría dejar tu dispositivo vulnerable a posibles amenazas. Si decides proceder, ten en cuenta que has sido debidamente informado y asumes la responsabilidad correspondiente.
- Hasta ahora hemos creado una aplicación en el ordenador, para poder reproducirla en nuestro teléfono móvil es necesario mantener la conexión entre el ordenador y el teléfono a través de AI Companion o a través del simulador.
- Vamos a aprender a crear un archivo con extensión .apk que contenga nuestra aplicación y después aprenderemos a instalar este archivo en nuestro teléfono.
- Para crear el archivo debes ir al menú “Generar” y seleccionar la opción “App de Android (.apk)”. Esto iniciará el proceso de creación del archivo. Verás una barra de progreso de la creación. Al terminar se mostrará una imagen similar a:



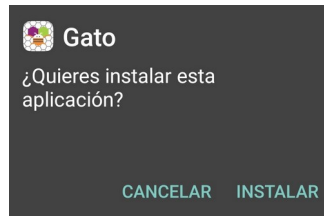
- Si escaneas el código QR se iniciará la descarga del fichero Gato.apk. Al terminar seguramente se mostrará en tu teléfono una ventana similar a:



- Tu teléfono está configurado por defecto para que solamente se puedan instalar aplicaciones desde la Play Store (Android) o desde Apple Store (Apple). Para poder instalar tu aplicación debes hacer clic en el botón Ajustes. Se mostrará:



- Para poder instalar la aplicación debes autorizar las descargas desde esta fuente. Una vez que lo hayas hecho, el teléfono te pedirá permiso para instalar la aplicación:



- Haz clic en Instalar. Se iniciará el proceso. Al terminar se mostrará una ventana similar a:
- A partir de ese momento ya podrás utilizar la aplicación. Se mostrará su acceso directo de la misma forma que el resto de aplicaciones instaladas en tu teléfono:

