

Ejercicio 4 – Rediseñando Talk to me!!!!

- Utilizando diferentes idiomas con el componente TextoAVoz
- Añadir un icono que identifique nuestra aplicación
- Indicar número versión en nuestra aplicación.

Un buen programador siempre intentará mejorar cualquier aplicación que haya creado. En este ejercicio vas a conseguir que:

- La aplicación reproduzca el texto con el acento de un idioma que el usuario podrá elegir.
- Añadiremos un botón que permita borrar el contenido escrito en la caja de texto.
- Cuando se pulse el botón “Talk To Me” y no se haya escrito ningún texto, la aplicación reproducirá un mensaje indicando esa situación.
- Añadiremos un botón que nos permita cerrar la aplicación

Sigue los siguientes pasos:

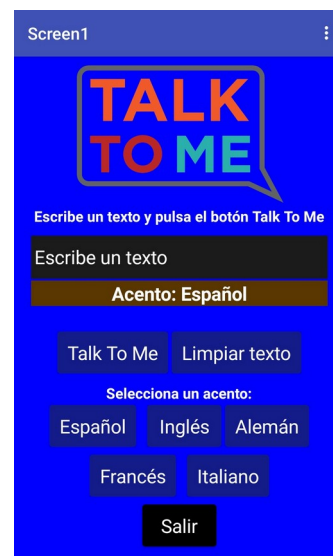
Creando nuestro nuevo proyecto

- Una vez dentro de tu ventana de proyectos, abre tu proyecto anterior TalkToMe.
- Una vez que se haya abierto el proyecto, selecciona la opción “Proyectos”, “Guardar proyecto como...” y asignarle el nombre TalkToMe_3.

Recuerda que la finalidad de este paso es conservar las versiones anteriores de nuestros programas.

Rediseña la interfaz

- Modifica la interfaz de tu aplicación hasta que tenga un aspecto similar a:
- El título Talk To Me es una imagen que puedes descargar desde la web del centro. Si deseas utilizar otra puedes hacerlo:
- La disposición de todos los componentes ha de ser centrada en horizontal y “Arriba” en vertical:
- Puedes utilizar etiquetas sin texto para separar los diferentes elementos en la pantalla.
- Intenta utilizar nombres significativos para todos los componentes. Eso hará que cuando pasemos a la fase de los bloques todo sea más claro.



Código borrar texto

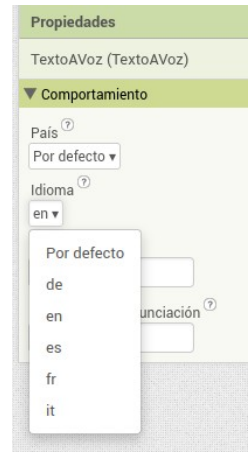
- Vamos a la ventana de bloques y debemos conseguir:
- En este caso al hacer clic en el botón “Limpiar texto” debe desaparecer el texto escrito en la caja texto.
- Observa que al hacer clic en el botón “Talk To Me” si no hay nada escrito, el programa no hace nada.
- Modifica el código que hace que nuestro programa hable, que de momento tiene la forma:



- En primer lugar a través de un bloque si, compruebe si el contenido de caja texto está vacío. En caso de estarlo, el programa dirá la frase “No has escrito nada”. Si no está vacío se dirá la frase introducida en la caja de texto.

Código para seleccionar un tipo de acento

- Observa la lista de propiedades del componente Teletexto. Si haces clic en la opción “Idioma” se desplegará un menú con las siguientes opciones:
- Puedes elegir entre cinco posibles acentos (de: alemán, en: inglés, es: español, fr: francés, it: italiano).
- Selecciona el acento español por defecto, seleccionando “es” como valor para la propiedad Idioma
- Añade el código necesario en la ventana de bloques para que cuando hagamos clic en cada uno de diferentes botones de selección de acento, la propiedad “Idioma” del componente “TextoAVoz” cambie al idioma elegido.



Código botón salir de aplicación

- Utilizando el bloque “cerrar la aplicación” que está incluido dentro de bloques de control, añade el código para que cuando hagamos clic en el botón “Salir” se cierre la aplicación.
- Este botón no funcionará mientras estemos conectados al móvil a través de AI Companion.

Retoque final – Mejorando la presentación de la aplicación

- Si observas tu aplicación. El título que se muestra al comienzo de la página es la expresión “Screen1”. Modifica la propiedad “Título” del componente “Screen1” por la expresión “Talk To Me 3.0”.
- Vamos a mejorar ahora el archivo apk que realizará la instalación de nuestra aplicación en un dispositivo móvil.
- Vamos a añadir el icono asociado a nuestra aplicación una vez que esté instalado el programa en nuestro teléfono móvil y vamos a indicar la versión de la aplicación que estamos instalando.
- Vamos a cambiar el nombre que se mostrará en el teléfono para nuestra aplicación.
- Para ello debemos seleccionar en el menú superior la opción “Propiedades del proyecto”.
- En la sección “General”, busca el apartado “Icono” y selecciona la imagen “talk-to-me.png” o cualquier otra imagen que te guste. Debe tener un tamaño igual o mayor a 512x512 píxeles y estar en formato png.
- Dentro de la sección “General”, busca ahora el apartado “NombreApp” y escribe el nombre que quieres que se muestre en el teléfono asociado a tu aplicación, por ejemplo “Talk To Me” (con las tres palabras separadas, si no lo modificas se verá el nombre por defecto “TalkToMe”).
- En la sección “Publicación” busca el apartado “NombreDeVersión” y escribe 3.0 que es la versión actual de nuestro programa.
- Ya puedes crear tu archivo apk, subirlo a tu móvil e instalarlo. Comprueba que todo funciona correctamente.