

Catch The Diglett!



MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

WEEKEND CODING 2019

Girl Power

1. Ve a tu navegador y escribe: “[App Inventor 2](#)” y Selecciona la primera opción:

Google app inventor 2

Todos Videos Imágenes Libros Noticias Más Preferencias Herramientas

Cerca de 85,600,000 resultados (0.37 segundos)

MIT App Inventor 2
ai2.appinventor.mit.edu/ Traducir esta página
To use App Inventor for Android, you must use a compatible browser. Currently the supported browsers are: Google Chrome 29+; Safari 5+; Firefox 23+. Setting Up App Inventor · Tutorials · MIT App Inventor · The MIT App Inventor Library

2. Ingresa los datos de tu correo electrónico:

Iniciar sesión con Google

Selecciona una cuenta para ir a [mit.edu](#)

Ale Cossio Chavalier ale7cosch@gmail.com

Usar otra cuenta

Puedes cambiar el idioma con el que te sientas más cómodo!

Proyectos Conectar Generar Ayuda Mis proyectos Gallery Guía Informar de un problema Español Deutsch English Español Français Magyar Italiano

proyecto2 Screen1 Añadir ventana Eliminar ventana

Paleta Interfaz de usuario Botón

Visor Mostrar en el Visor los componentes ocultos Screen1 9:48

Componentes Screen Botón

Propiedades Screen1 PantallaAcercaDe



Diglett, Diglett ...



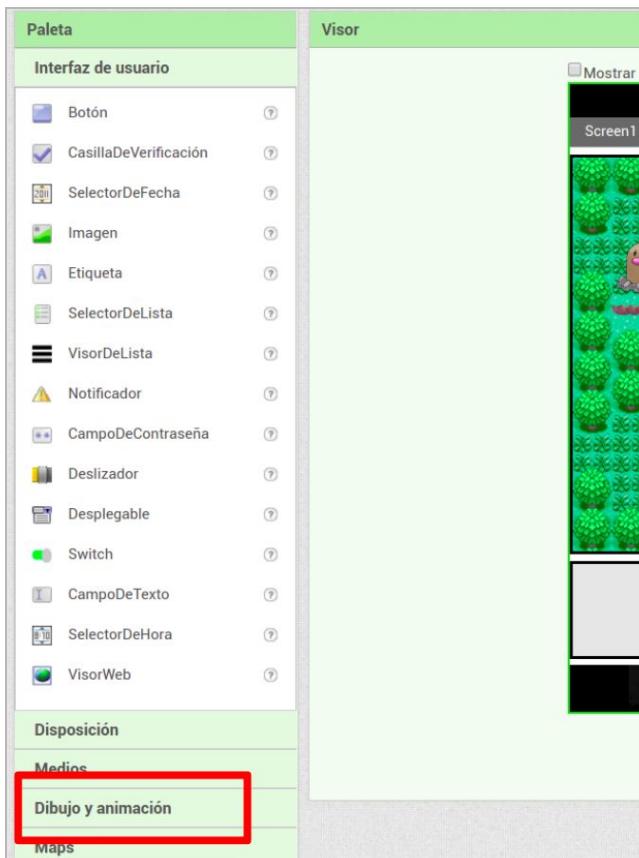
3. En la parte superior izquierda encontrarás la opción “**Comenzar un nuevo proyecto**”:



4. Pondremos el nombre del proyecto: “**Catch_The_Diglett**” y ponemos Aceptar:



5. En la parte inferior izquierda encontrarás la sección que dice “Dibujo y animación” damos Click:



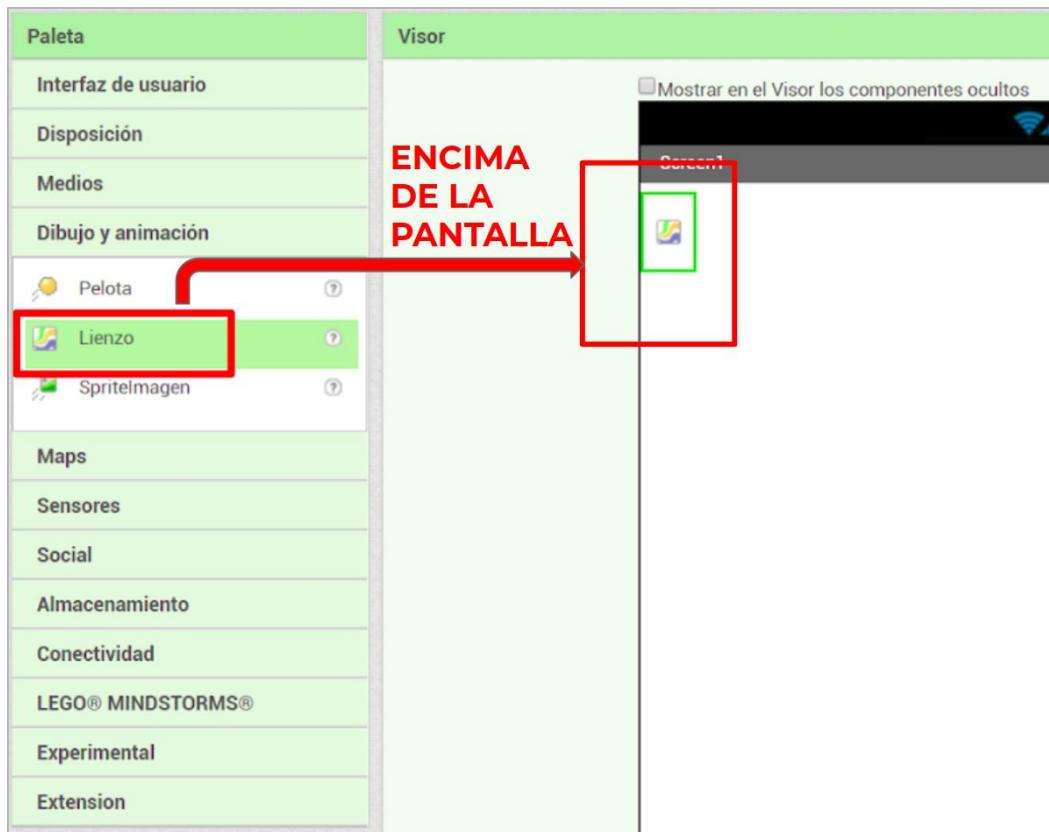
EN LA SECCIÓN DE PALETA ENCONTRARÁS TODOS LOS COMPONENTES PARA NUESTRA APP

Diglett dice...





6. Seleccionamos el **Lienzo** y lo arrastramos hacia la pantalla:



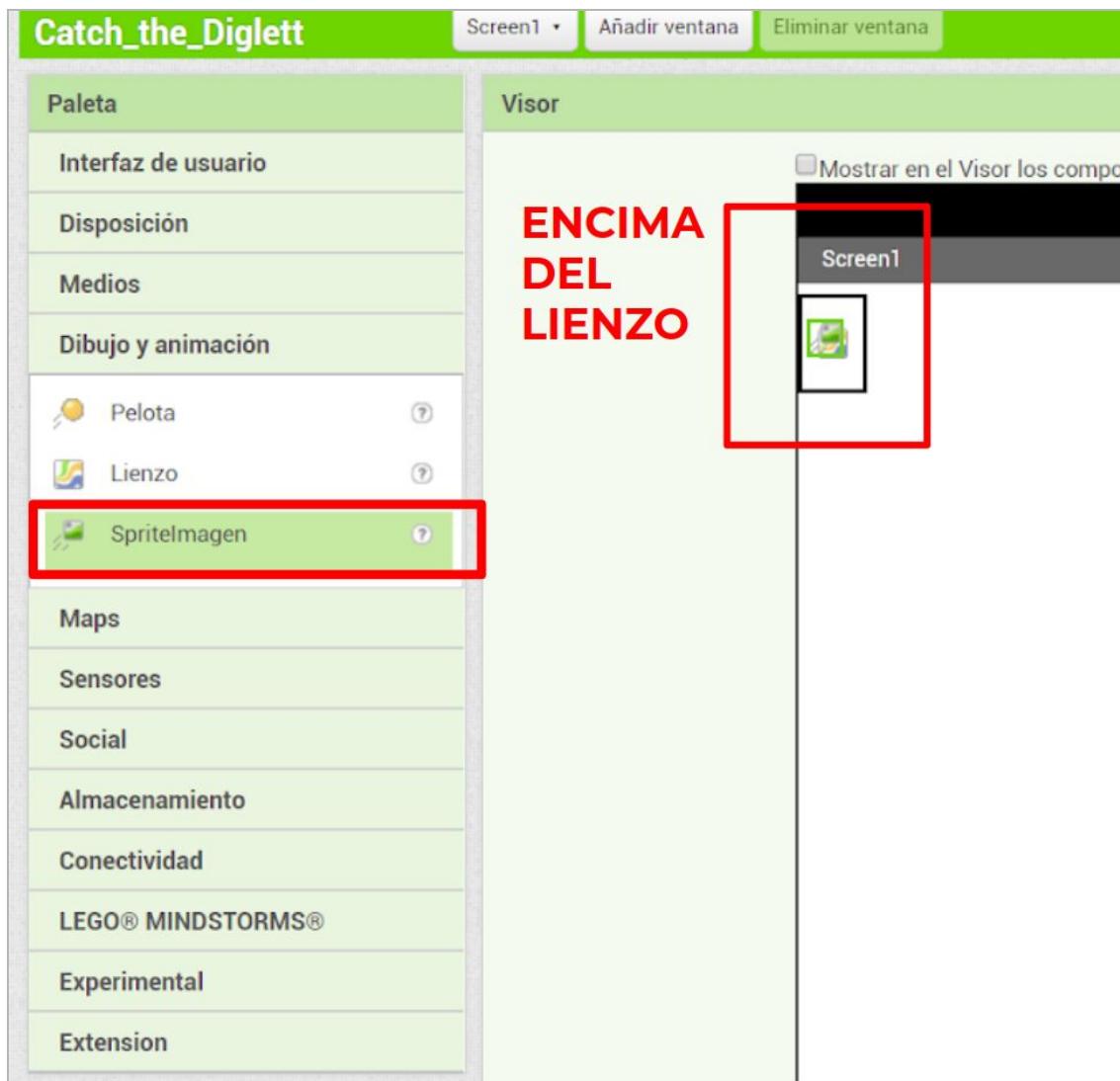
EL LIENZO ES EL
COMPONENTE QUE
TENDRÁ EL FONDO DE
NUESTRA APP

Diglett dice...





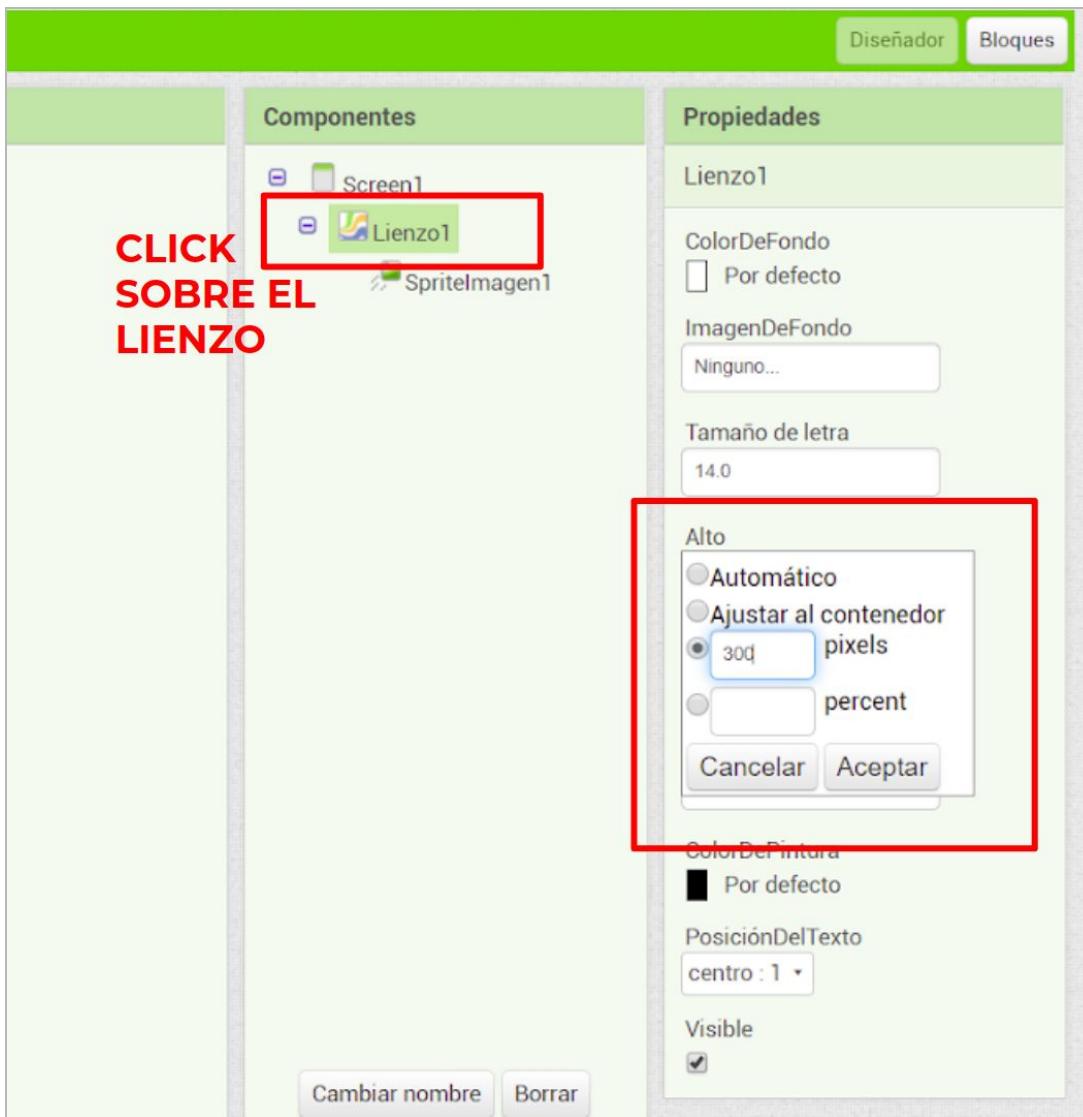
7. Seleccionamos también **SpritelImagen** y lo arrastramos para colocarlo **encima del Lienzo** que acabamos de crear:



Diglett, Diglett ...

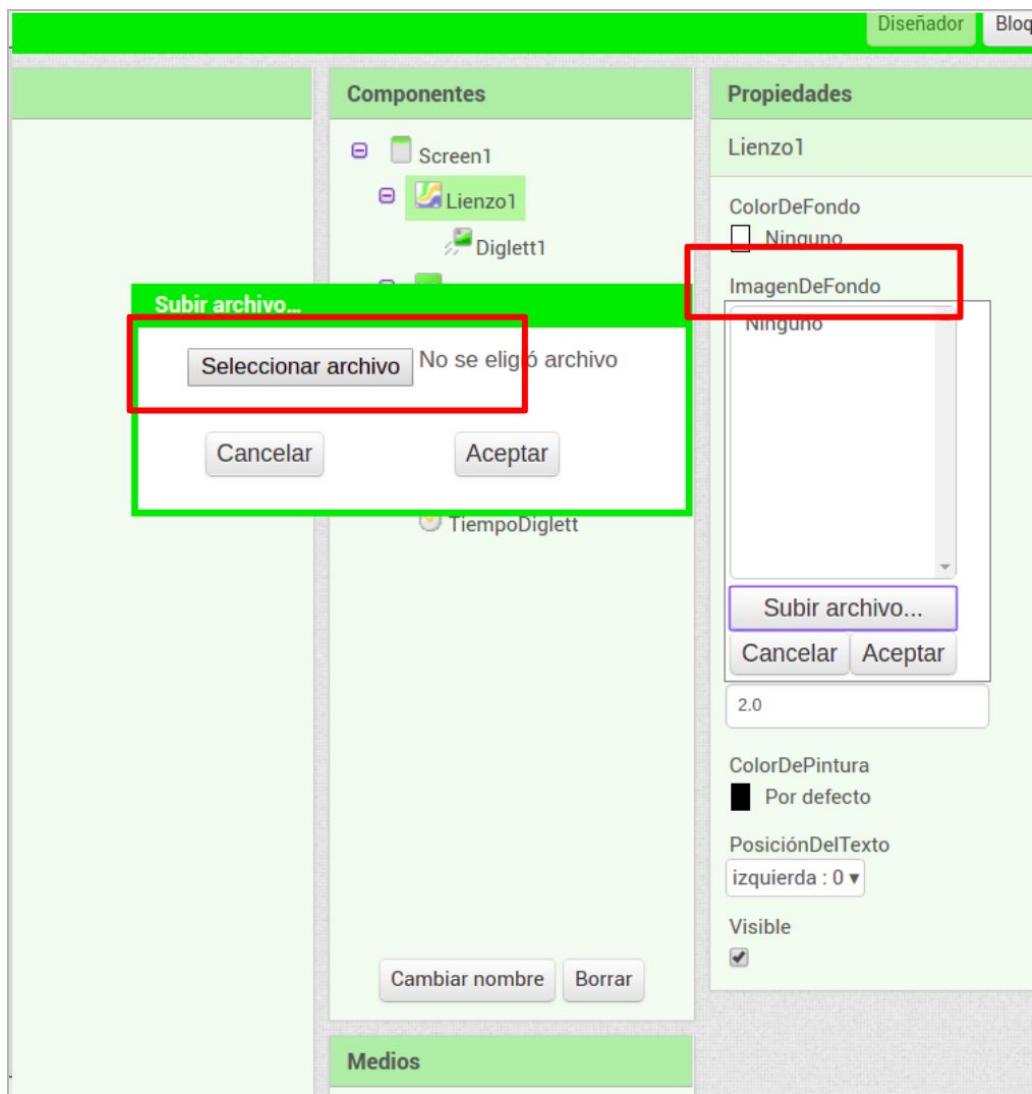


- En la **sección de Componentes** seleccionamos el **Lienzo1** y nos dirigimos a propiedades “**Alto**”, damos click y ponemos **300 pixeles**. Realizamos lo mismo con el “**Ancho**”:



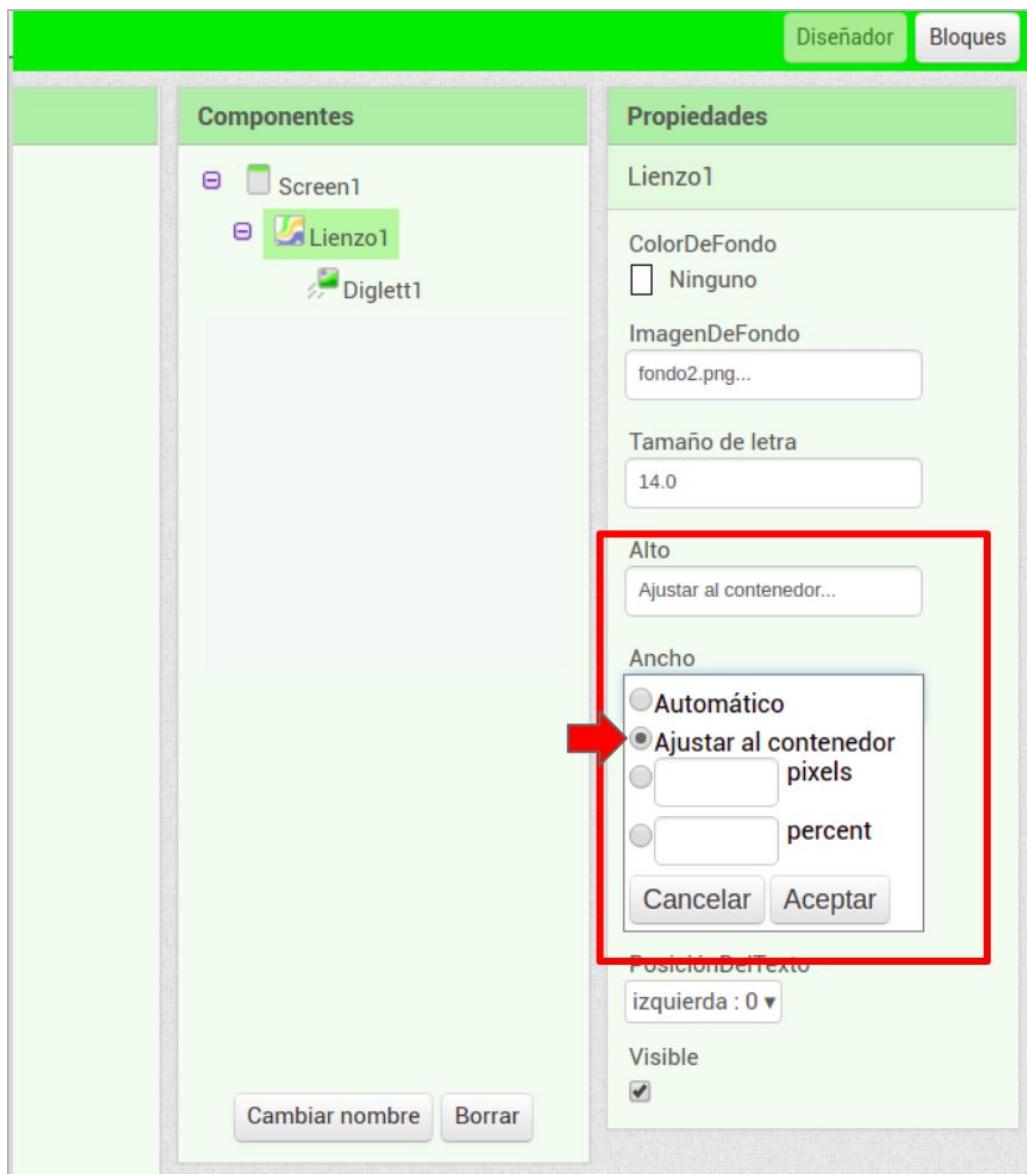


9. En la misma sección de Propiedades damos click en **Imagen de Fondo** -> **Subir archivo** y seleccionamos la imagen que hemos descargado llamada **fondo1**

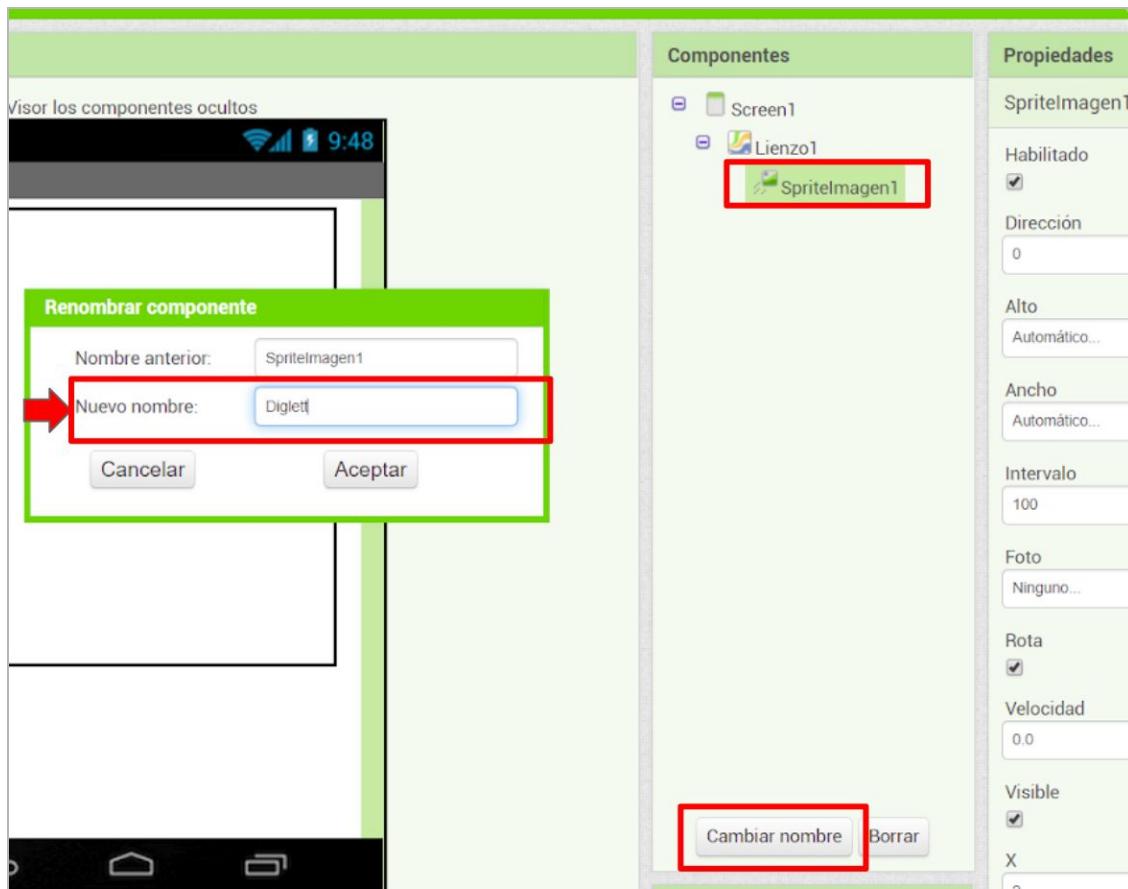


Diglett, Diglett ...

10. En la misma sección de Propiedades damos click en **Ancho -> Ajustar al contenedor** y realizamos lo mismo con el **Alto**



11. Seleccionamos el **SpritelImagen1** en **Componentes** y seleccionamos “**cambiar nombre**”. Renombramos como “**Diglett**”

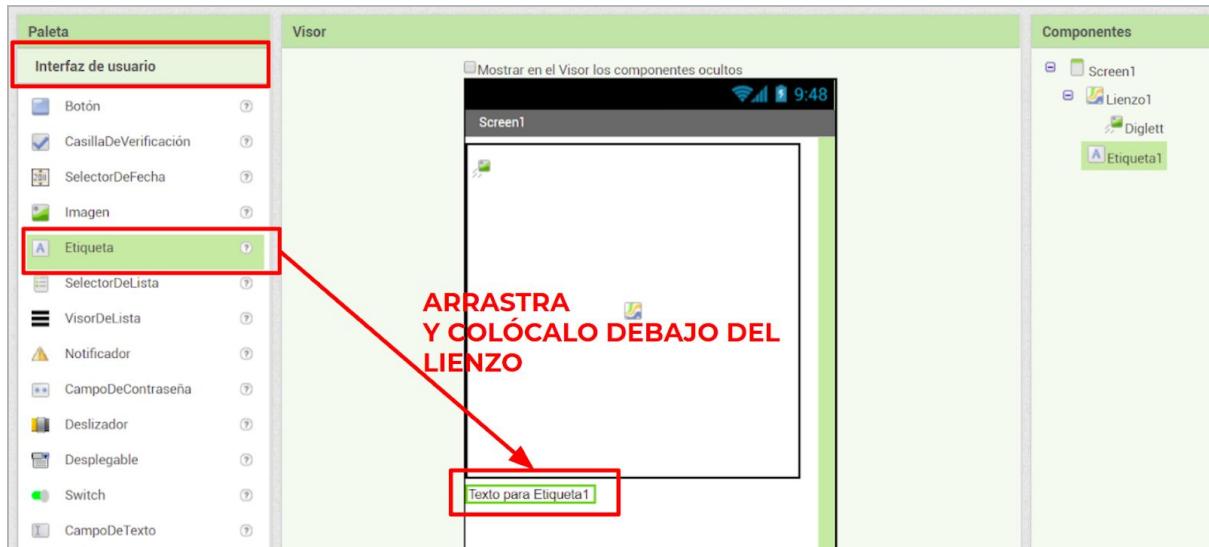


ES IMPORTANTE TENER
NOMBRES DESCRIPTIVOS
PARA LOS COMPONENTES
PORQUE LOS USAREMOS EN
BLOQUES

Diglett, Diglett ...



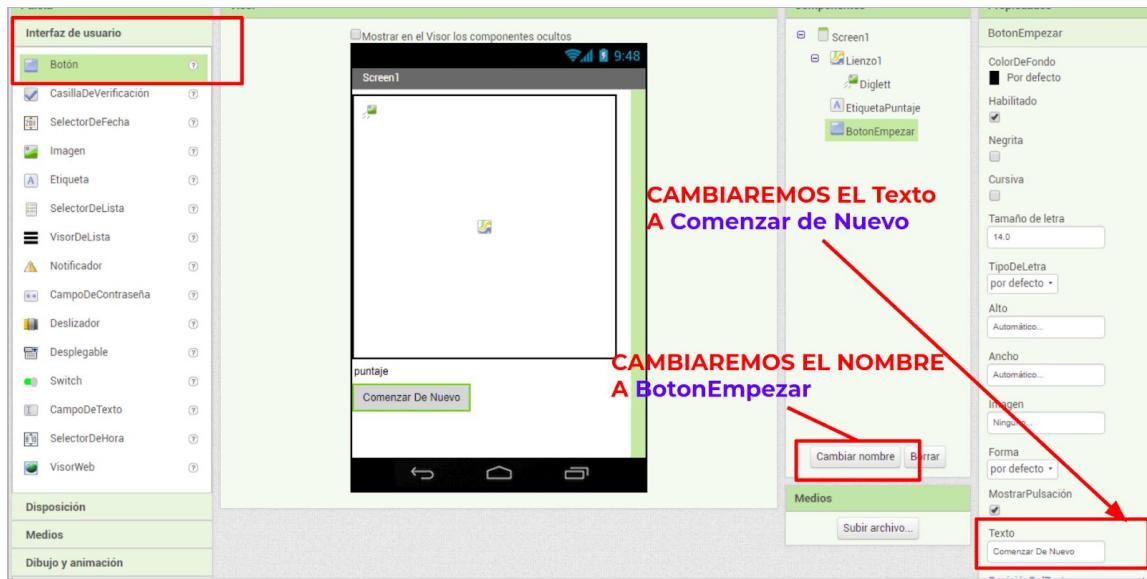
12. En la parte superior izquierda dentro de la Paleta seleccionamos “**Interfaz de Usuario**” y seleccionamos “**Etiqueta**”, la arrastramos **debajo** del Panel en la pantalla.



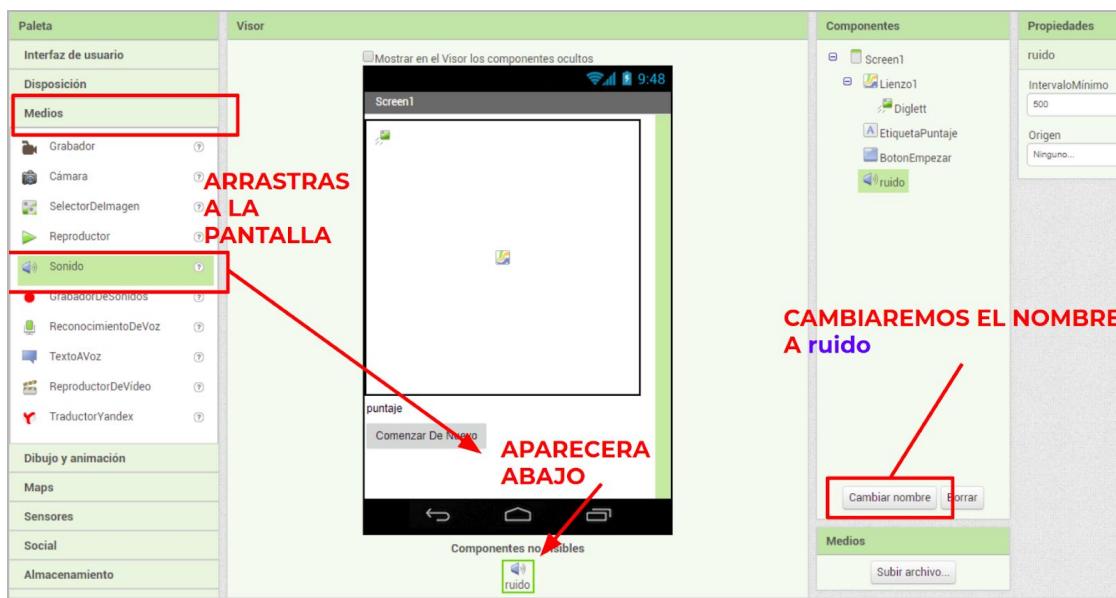
13. Nos dirigimos a **propiedades de la etiqueta** y en la **sección texto** colocamos: **Puntaje**. De igual manera en componentes **cambiaremos el nombre de Etiqueta1 a EtiquetaPuntaje**.



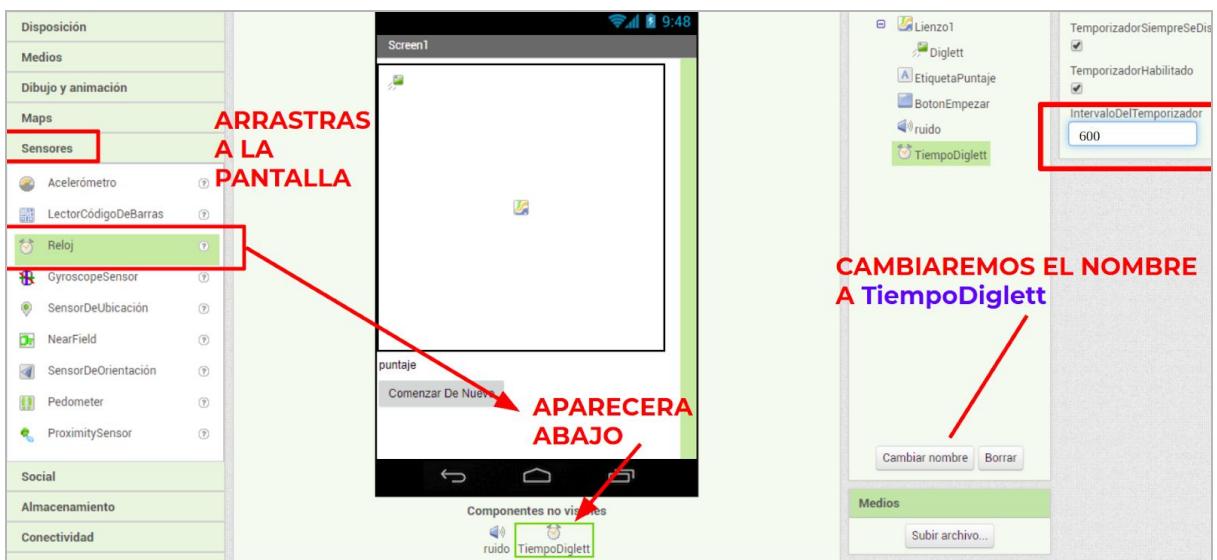
14. En la **Paleta** ->**Interfaz de usuario** seleccionamos un **botón** y lo colocamos **debajo de "etiquetaPuntaje"**. De igual manera en componentes seleccione cambiar nombre y lo modificamos por BotonEmpezar. En las propiedades del botón, seleccionamos el texto y lo cambiamos por "**Empezar de Nuevo**".



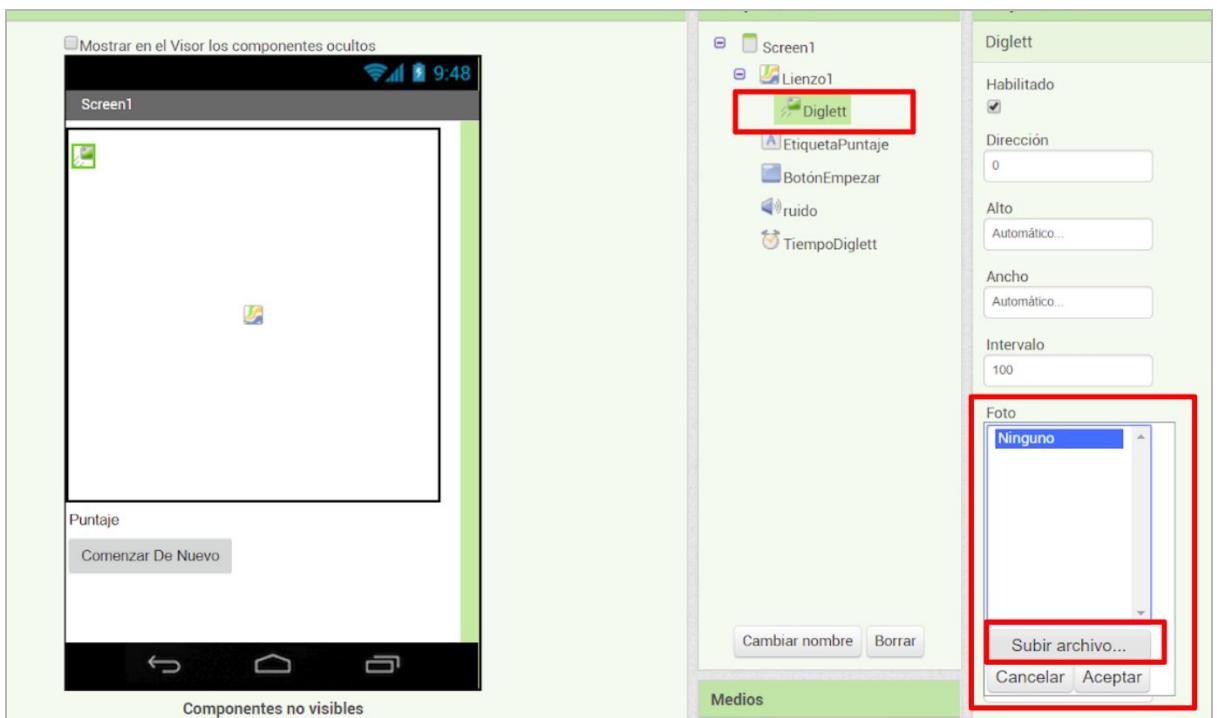
15. Seleccionamos la **paleta** -> **Medios** -> **sonido** y lo arrastramos a la pantalla. En componentes nos aparece la opcion de "**cambiar nombre**" y **modificaremos el Sonido1 por ruido**.



16. En paleta -> Sensores -> arrastramos Reloj a la pantalla. Le cambiamos el nombre por TiempoDiglett. En propiedades del reloj, cambiamos el valor de IntervaloDelTemporizador por 600:



17. En la sección de componentes -> Diglett -> propiedades -> Foto -> "Subir archivo":





Catch The Diglett!



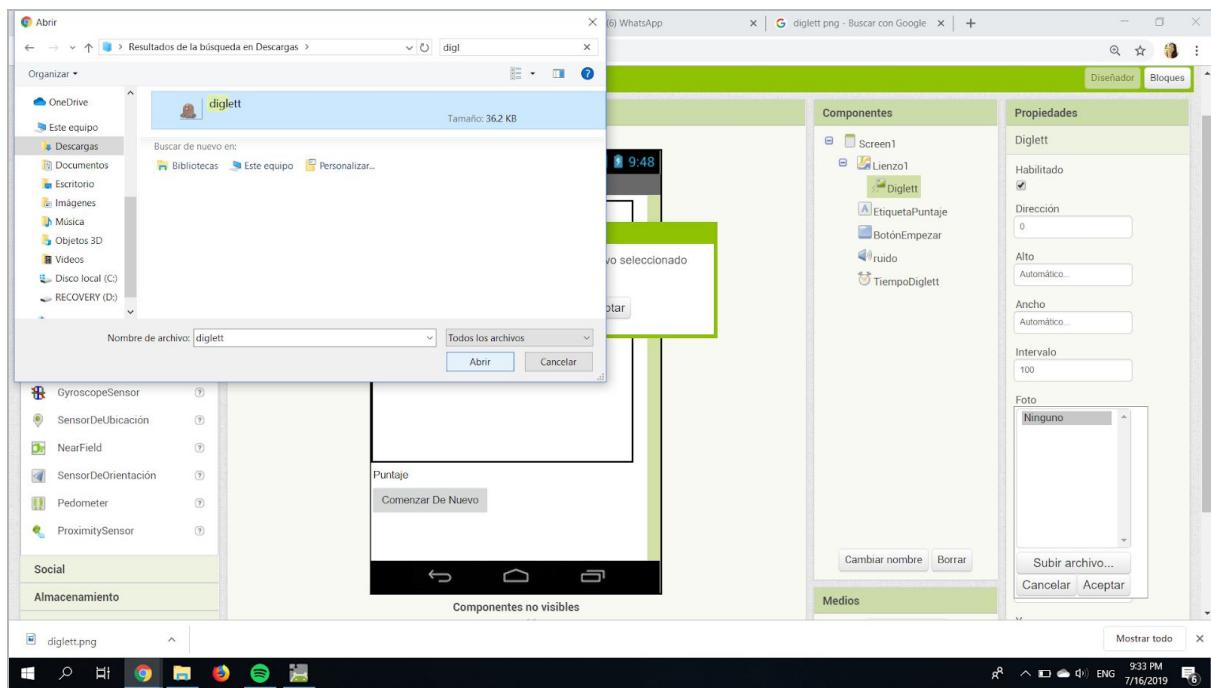
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

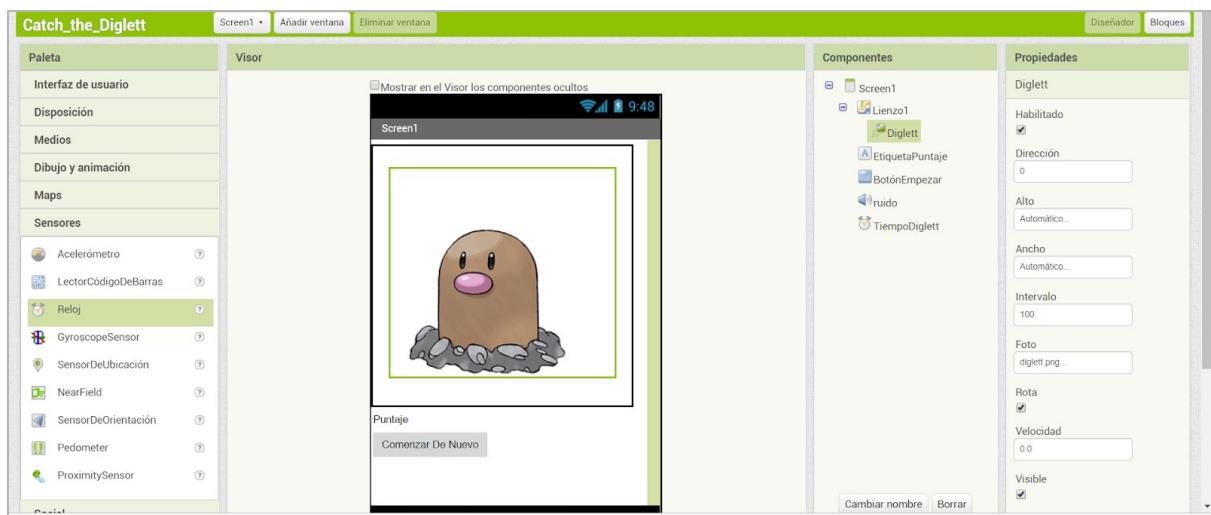
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

18. Seleccionamos el archivo de nuestro Equipo:



19. Una vez que pongamos Abrir, tendremos algo así:



Diglett, Diglett ...

Catch The Diglett!



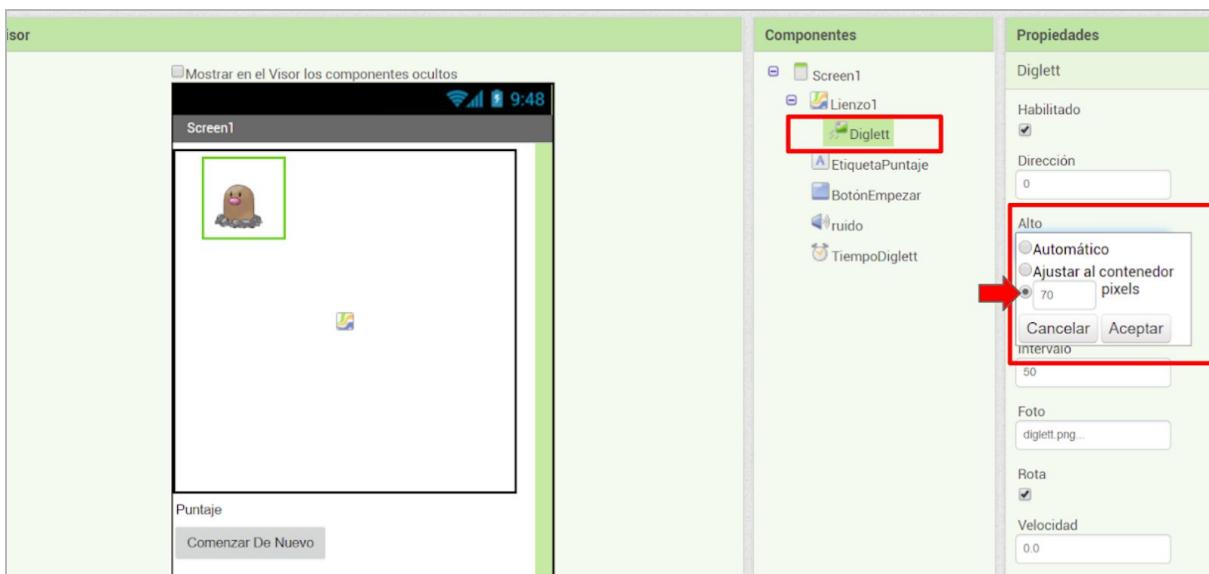
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

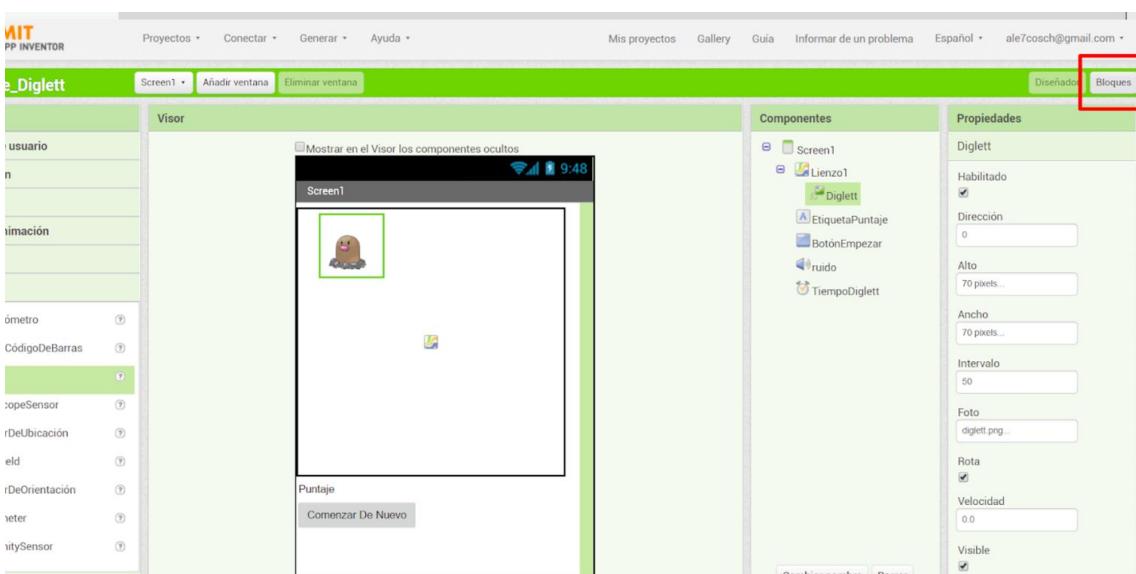
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

20. En **Digglet -> propiedades** modificaremos el **alto y el ancho por 70 pixels**



21. Una vez que tenemos nuestro proyecto como en la captura anterior. **Nos vamos a Bloques**. En la parte superior derecha.



Diglett, Diglett ...

22. En la Sección Izquierda de **Bloques** -> **Integrados** -> **Procedimientos**. Seleccionaremos y arrastraremos la primera opción que es “**como ejecutar**”. **Cambiamos el nombre de Procedimiento por “MoverDiglett”**



LA SECCIÓN DE BLOQUES ES
DONDE CONSTRUIREMOS
CÓMO FUNCIONA NUESTRA
APP



Catch The Diglett!



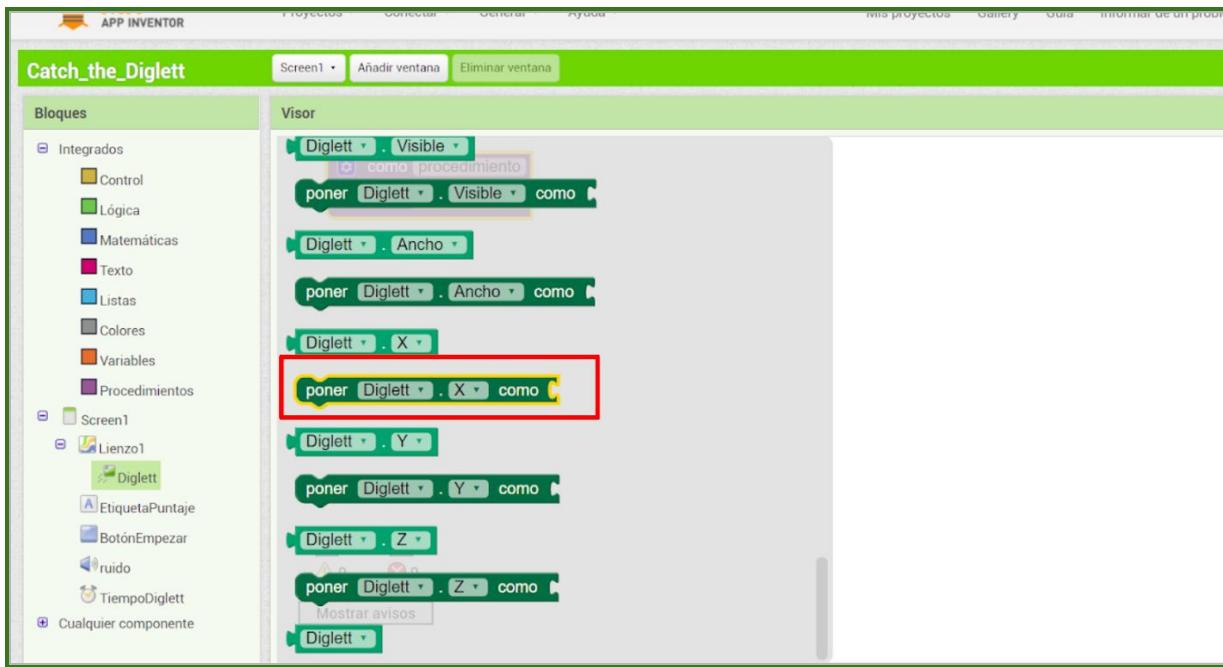
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

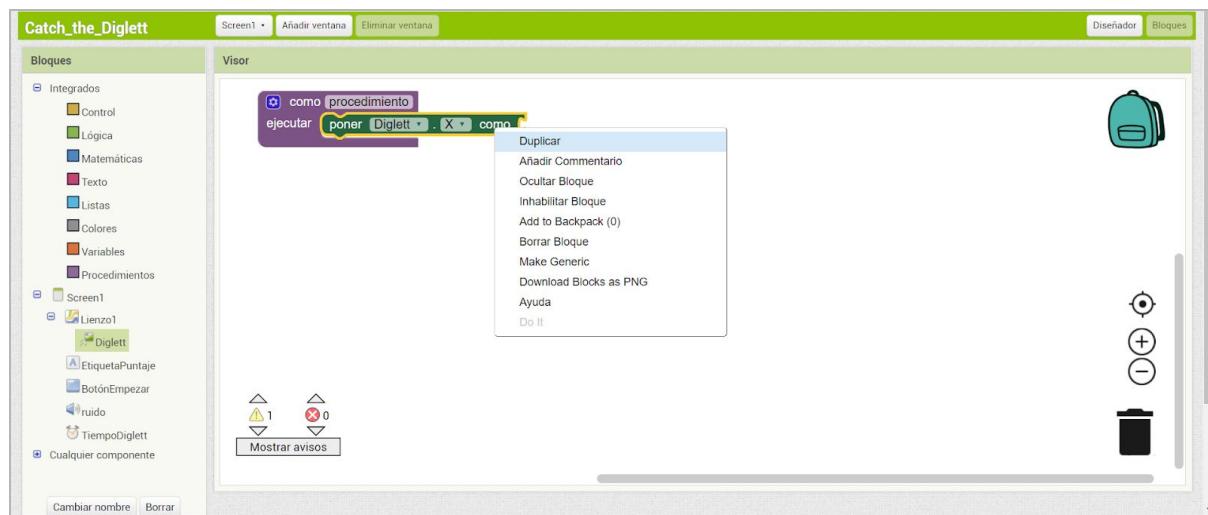
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

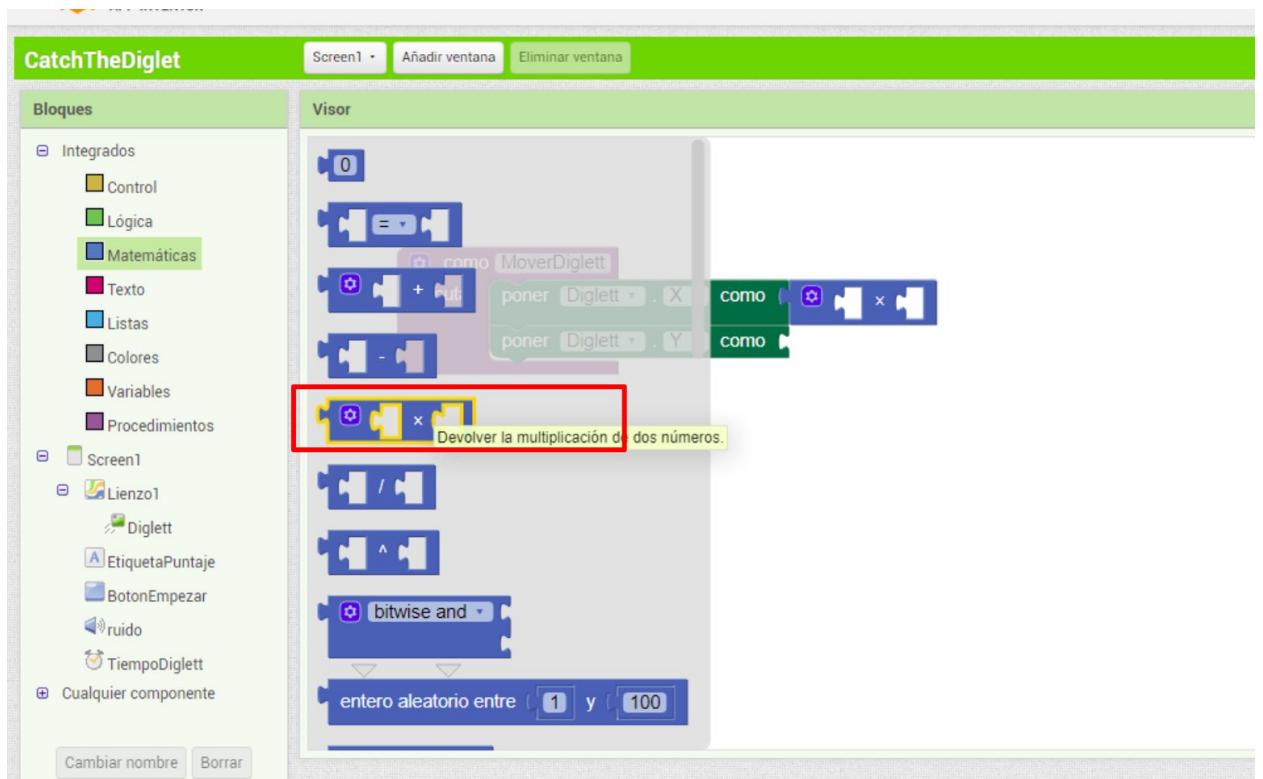
23. En la sección de **Bloques** -> seleccionamos a **Diglett** y arrastramos la opción “**poner Diglett.X como**”.



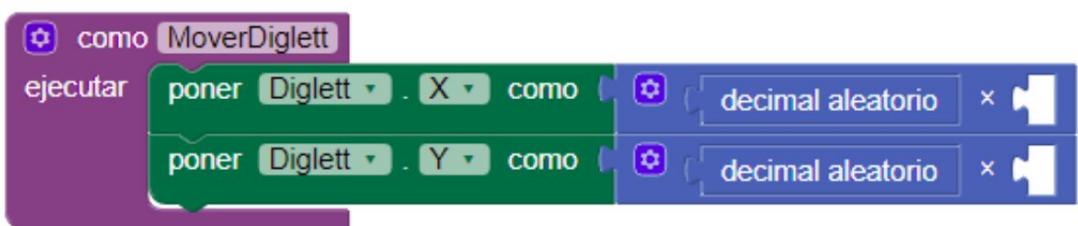
24. Hacemos lo mismo para la opción “**poner (Diglett).(Y) como**” . Sin embargo, puedes hacerlo de una manera más simple haciendo clic derecho y así duplicar el bloque, **no te olvides de cambiar la x por la y!**



25. Posteriormente nos dirigimos a **Bloques -> Integrados-> Matemáticas**. Seleccionamos y arrastramos el bloque con la instrucción de **multiplicación** dos veces:

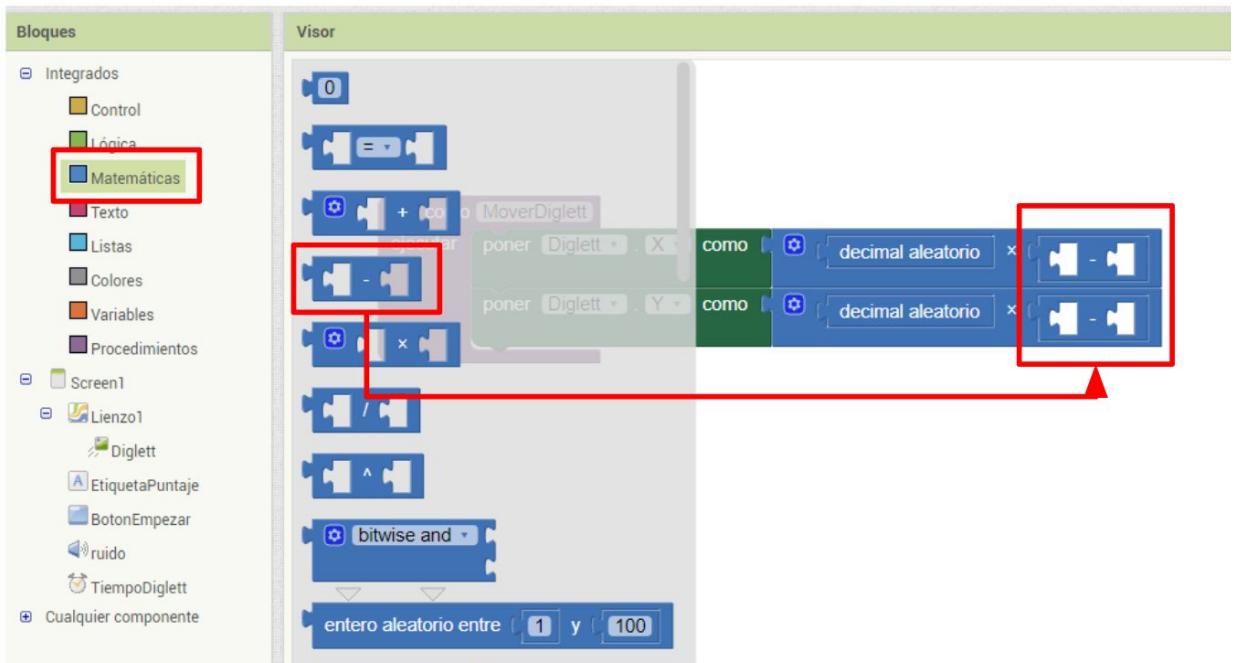


26. En la misma **sección de matemáticas** seleccionamos la opción “**decimal aleatorio**” la pondremos dentro de la **primera instrucción de multiplicación**, posteriormente haremos lo mismo para la segunda.

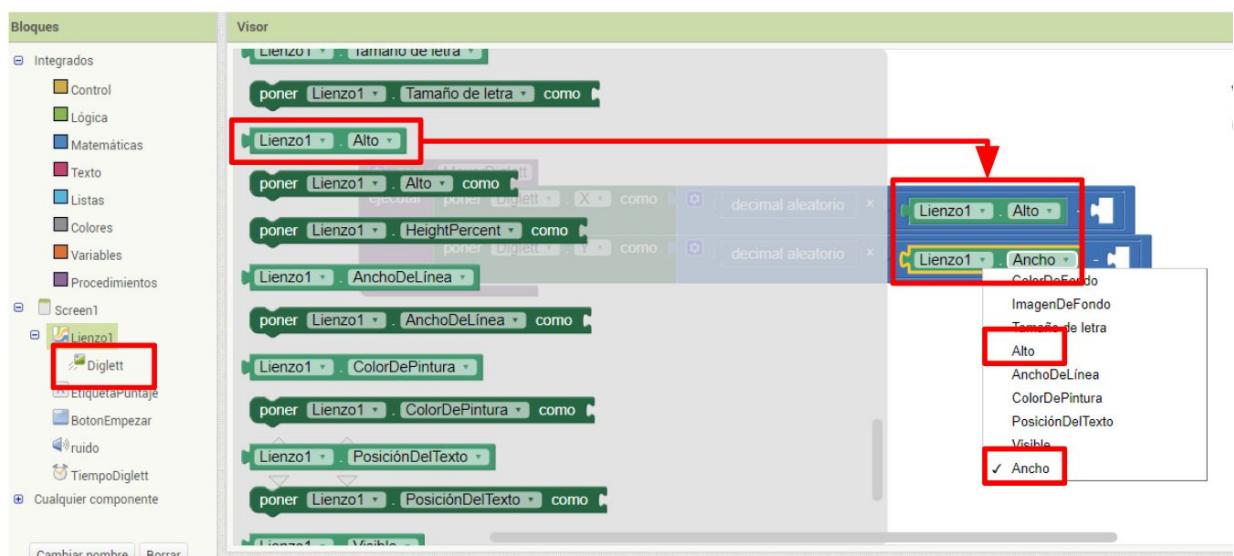




27. Ahora seleccionaremos una operación matemática con dos variables vacías, esta vez con el **signo menos** y la insertamos en la segunda parte de nuestro X como se ve a continuación



28. Nos dirigimos a Lienzo1 y seleccionamos **Lienzo. Alto** y **Lienzo. Ancho** en ambas estructuras de resta



Catch The Diglett!



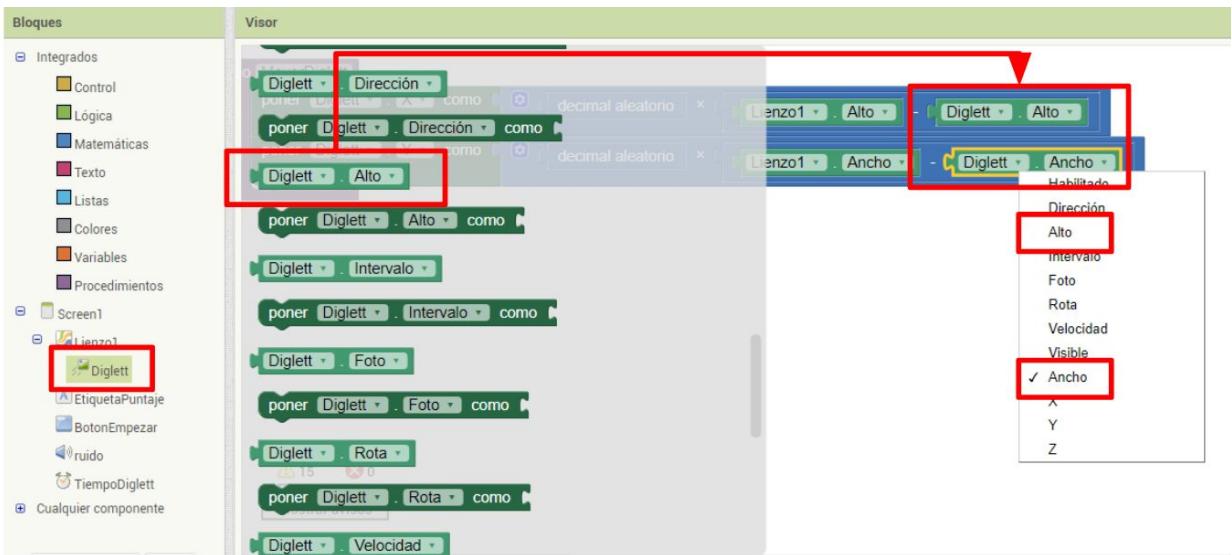
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

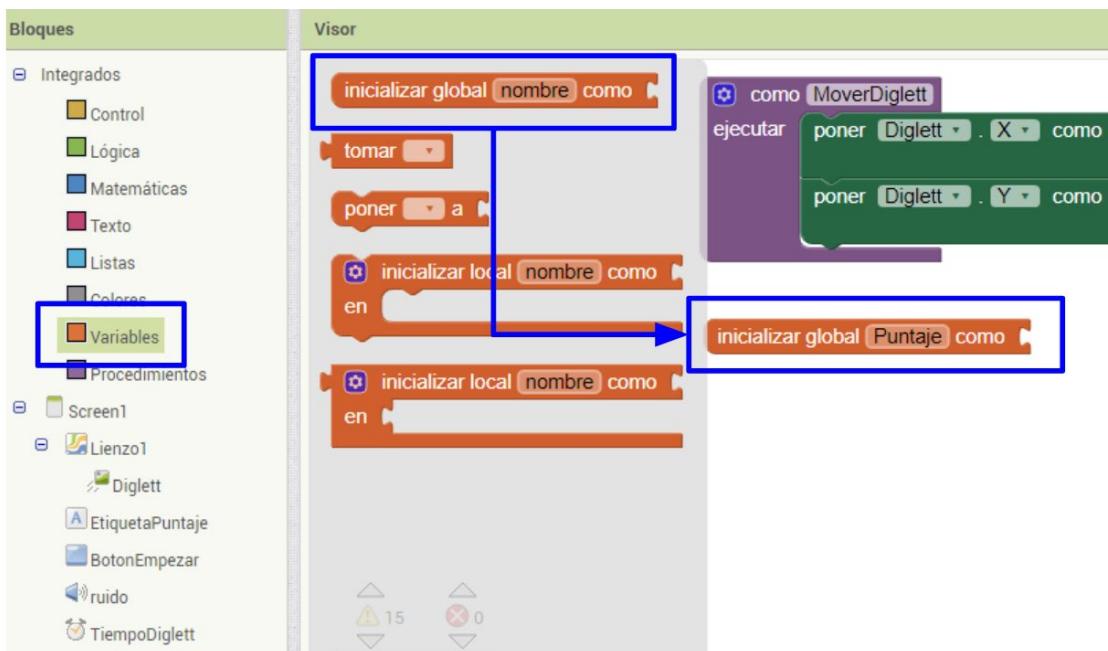
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

29. Seleccionamos Diglett-> y el bloque que diga diglett.alto y digglett.ancho



30. Ahora nos dirigimos a Variables y seleccionamos inicializar global nombre como.Cambiaremos nombre por Puntaje.



Catch The Diglett!



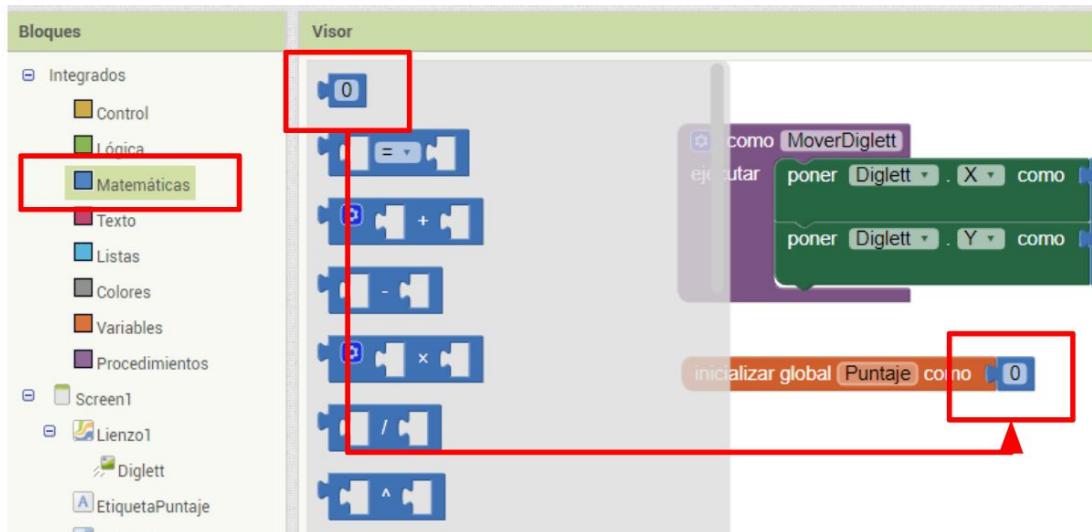
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

WEEKEND CODING 2019

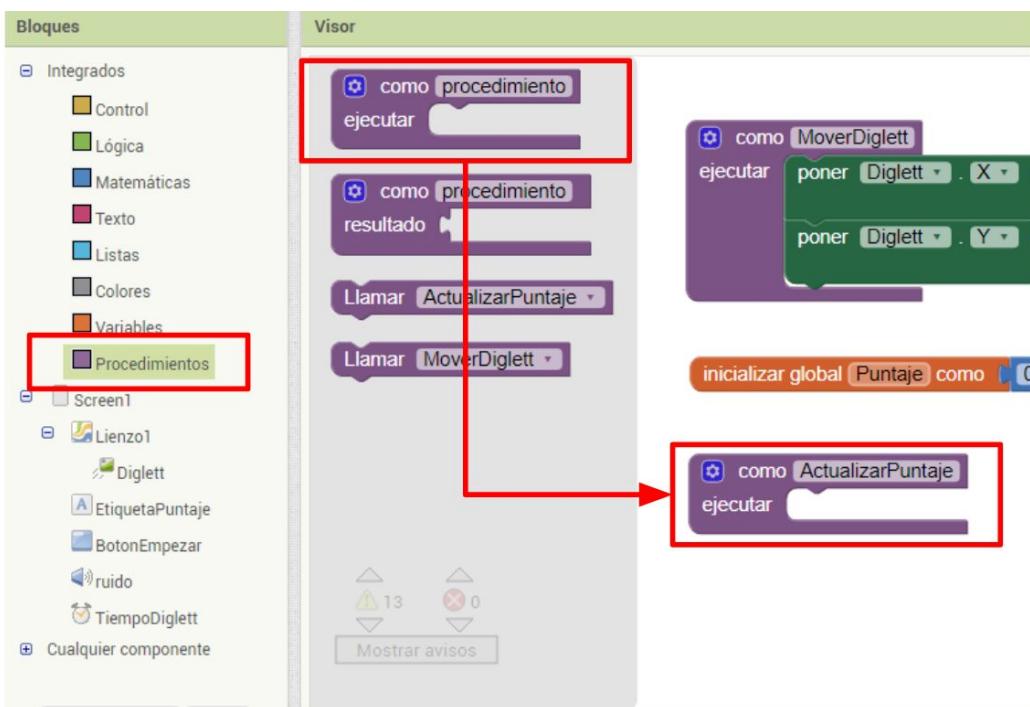
Girl Power

31. En la Sección de matemáticas encontraremos el número 0 y lo añadiremos despues del como.



inicializar global Puntaje como 0

32. Nos dirigimos a Procedimientos y seleccionamos el primer bloque.Cambiaremos el nombre de procedimiento por ActualizarPuntaje



Catch The Diglett!



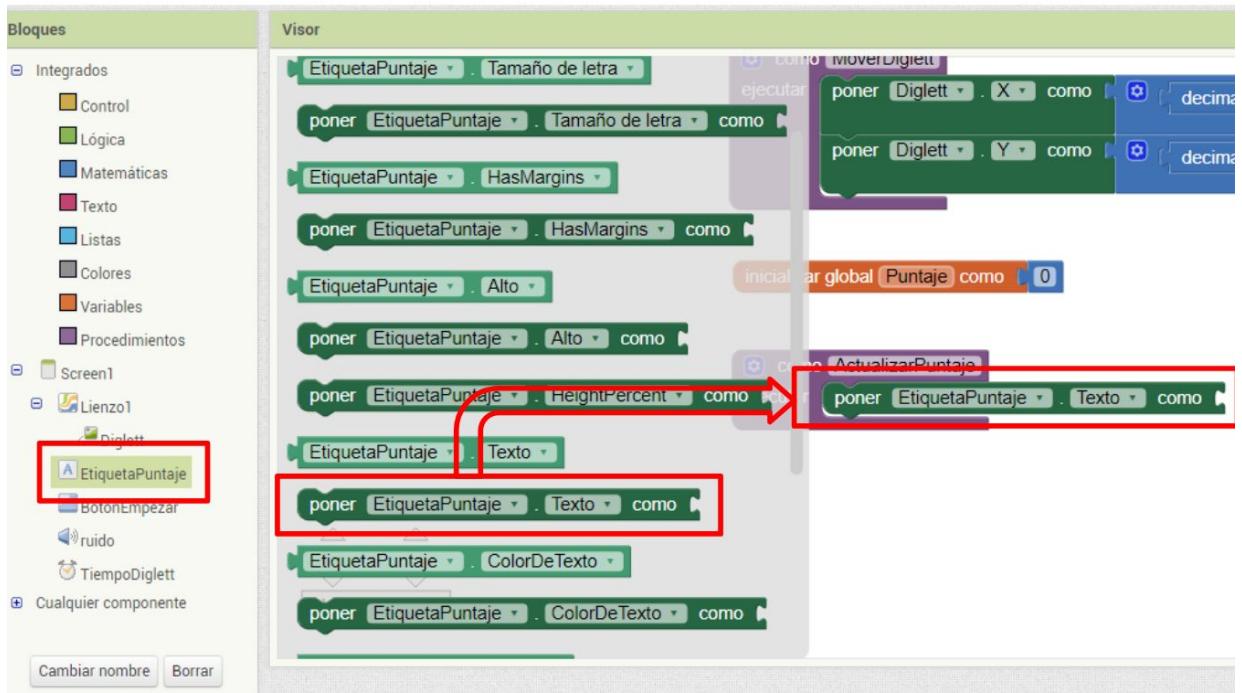
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

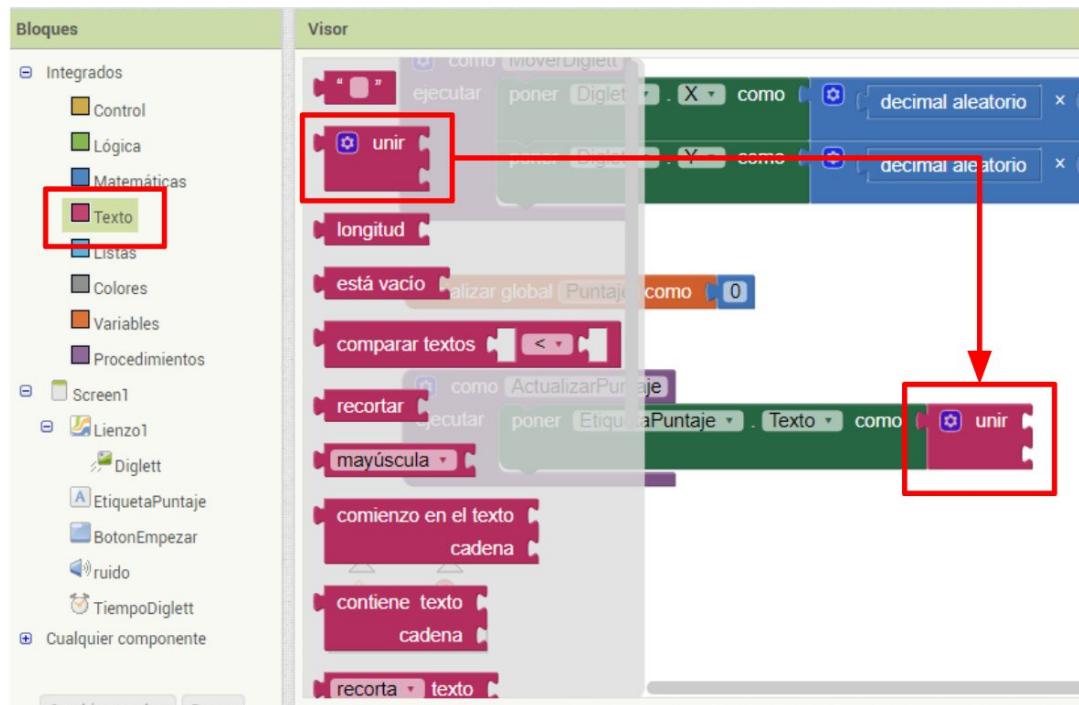
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

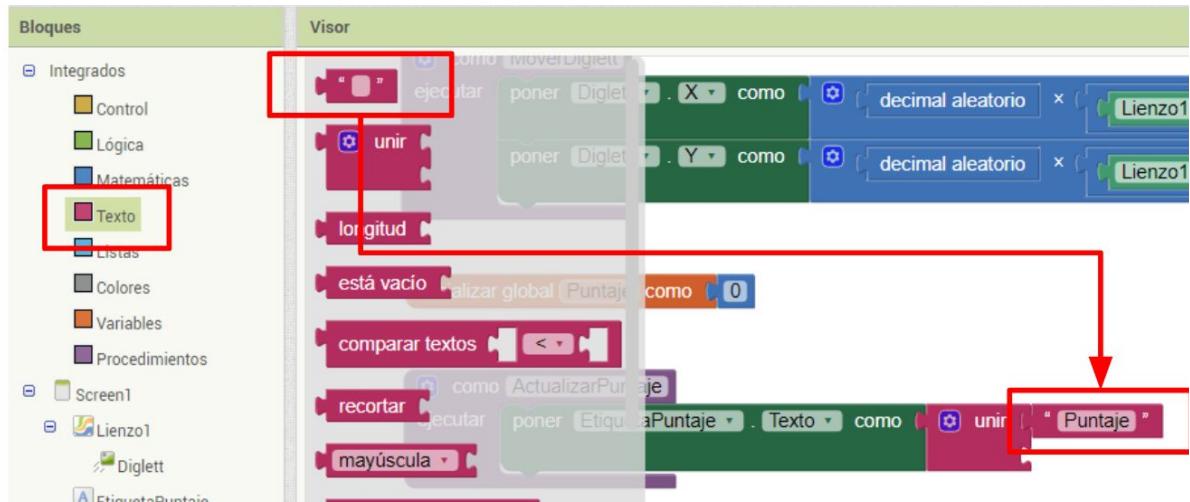
33. Seleccionamos EtiquetaPuntaje y seleccionamos el bloque poner(EtiquetaPuntaje).(Texto) seguido del último bloque de ejecutar



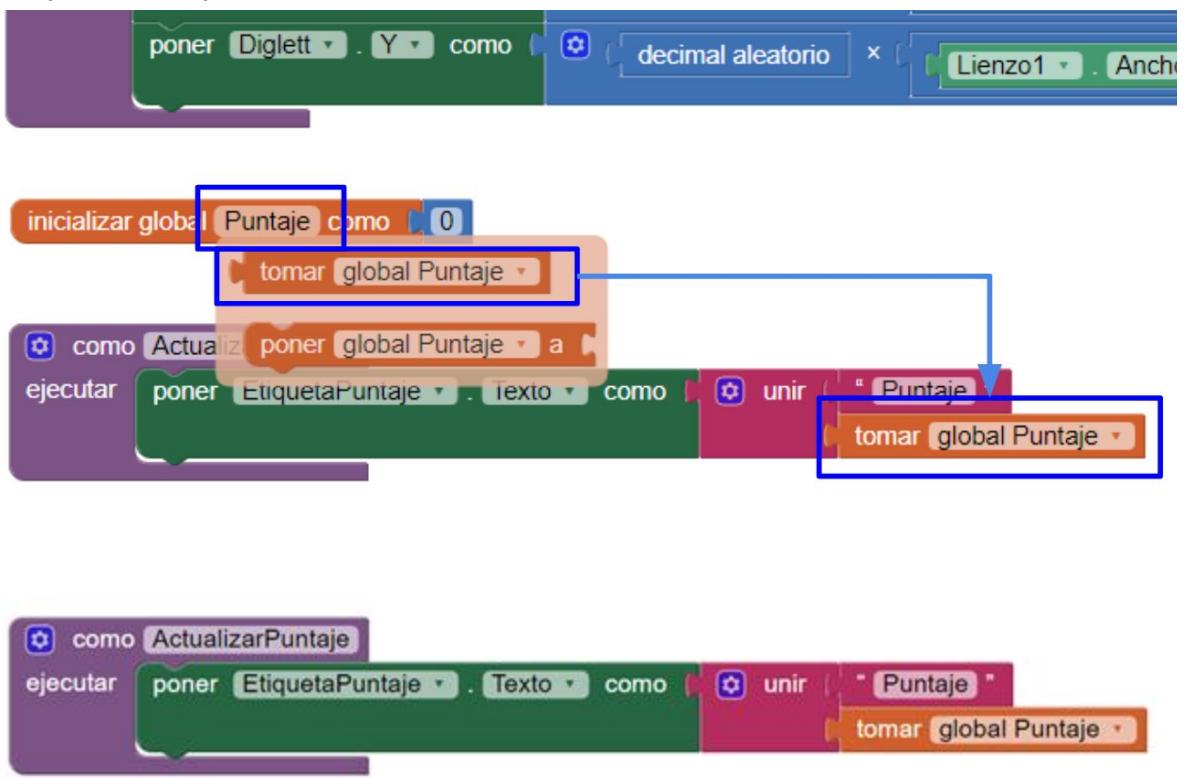
34. Nos dirigimos a Texto y seleccionamos el segundo bloque que es unir



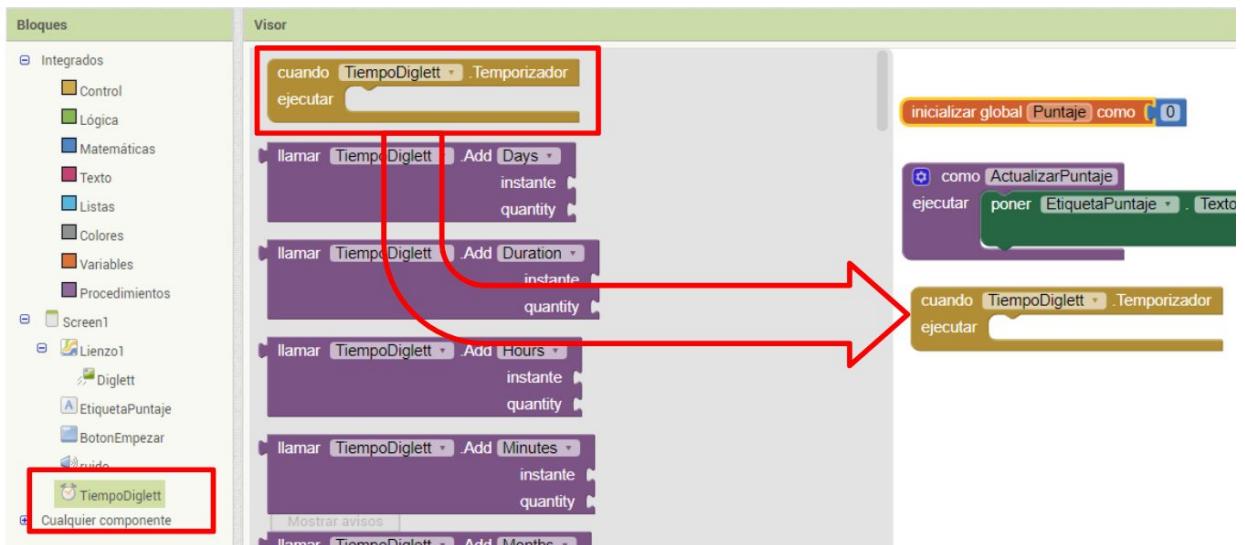
35. Seleccionamos de Nuevo Texto pero esta vez elegimos el primer **bloque vacío** con comillas. Llenaremos el bloque vacío y escribiremos “Puntaje”



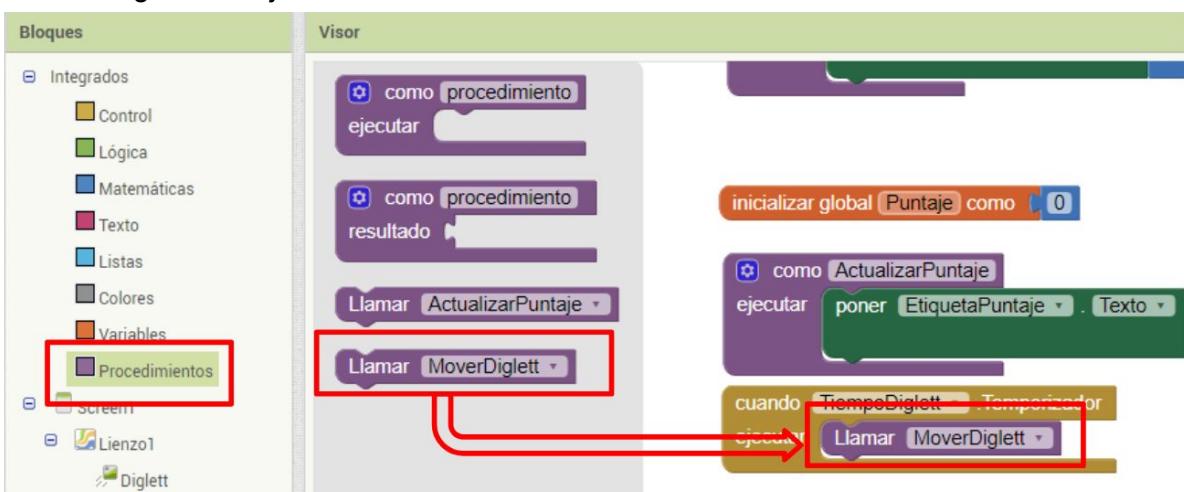
36. Posteriormente damos clic dentro de Puntaje en el bloque naranja de inicializar global Puntaje y seleccionamos la primera opción **tomar(global puntaje)** y la colocaremos debajo de “puntaje”.



37. Vamos a los bloques y seleccionamos el TiempoDiglett y seleccionamos el bloque con la descripción cuando(TiempoDiglett)temporizador, ejecutar.

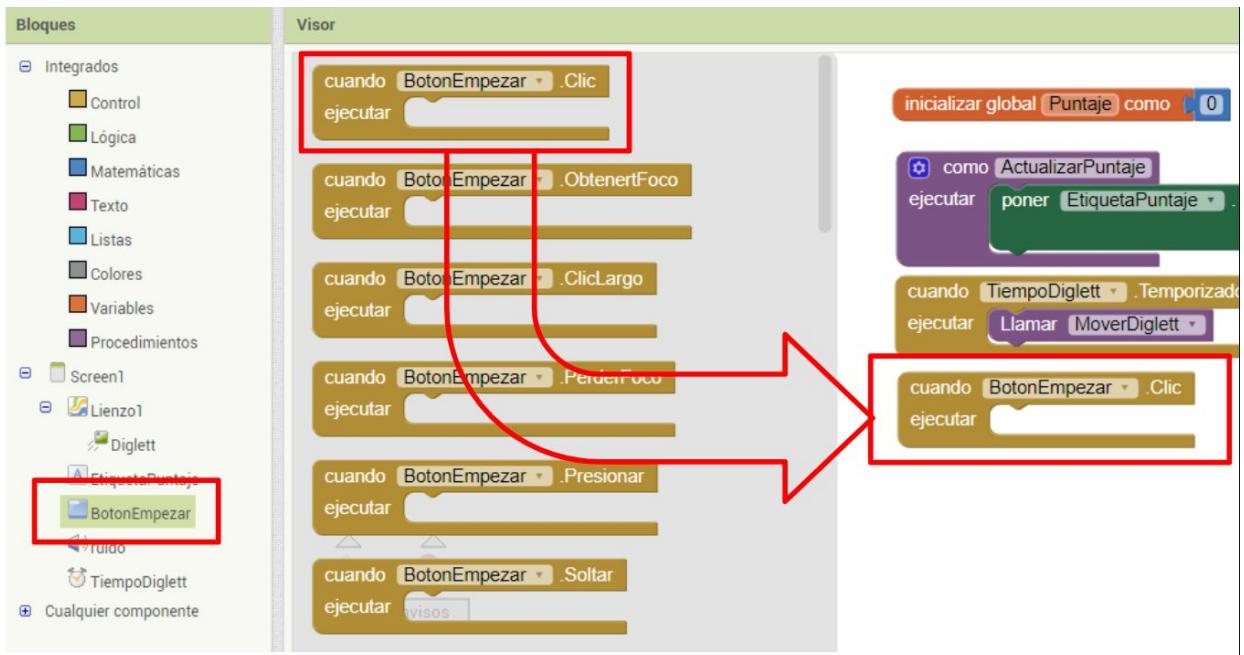


38. Seleccionamos procedimientos y el bloque con la descripción llamar(MoverDiglett) La unimos seguido de ejecutar como se muestra a continuación:

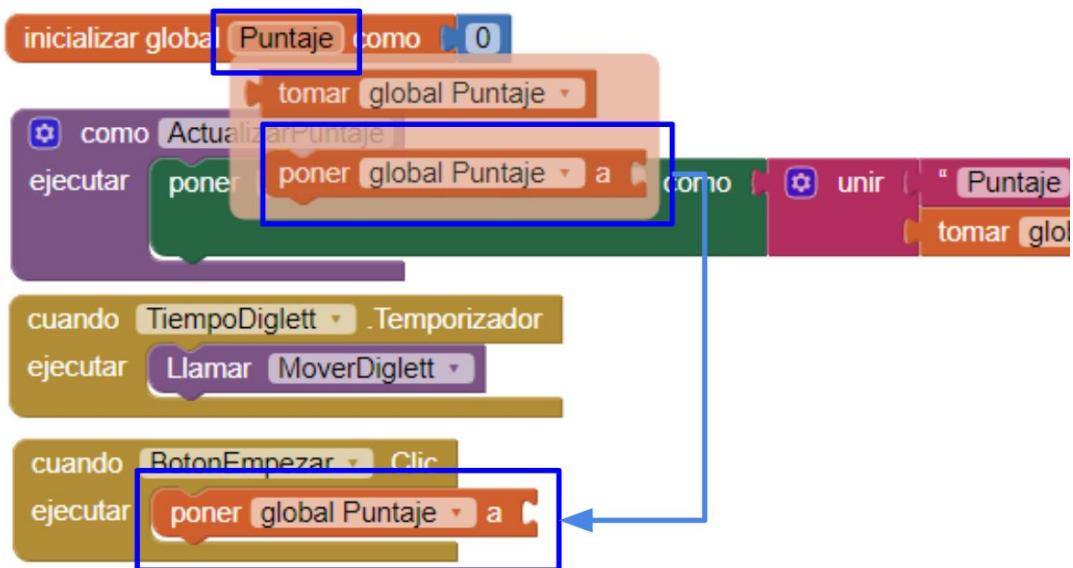


```
cuando TiempoDiglett .Temporizador
ejecutar Llamar MoverDiglett
```

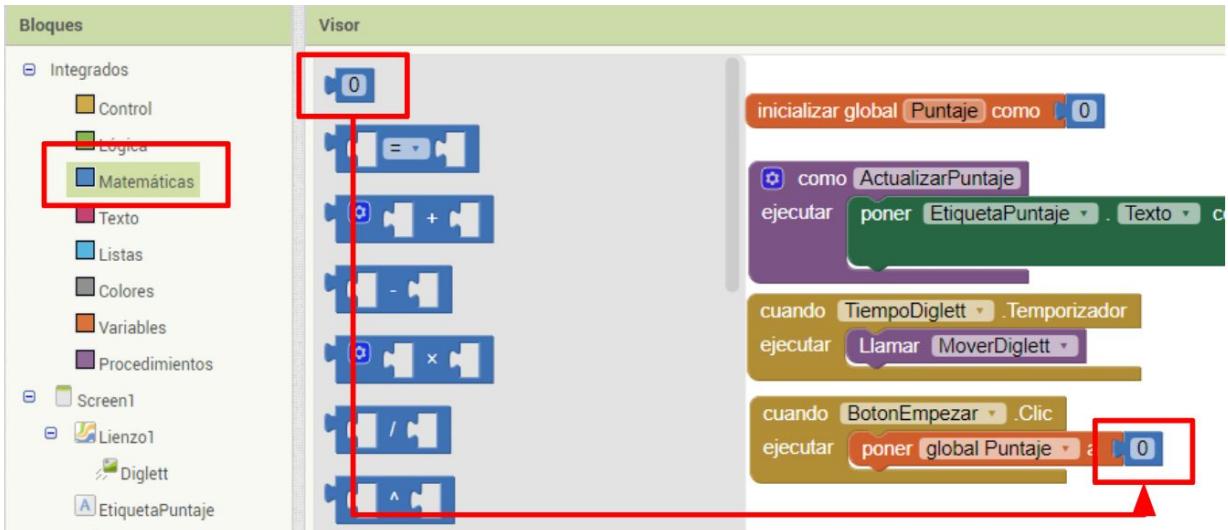
39. Nos dirigimos a BotonEmpezar y seleccionamos el primer bloque con la descripción cuando(BotonEmpezar)Clic, ejecutar:



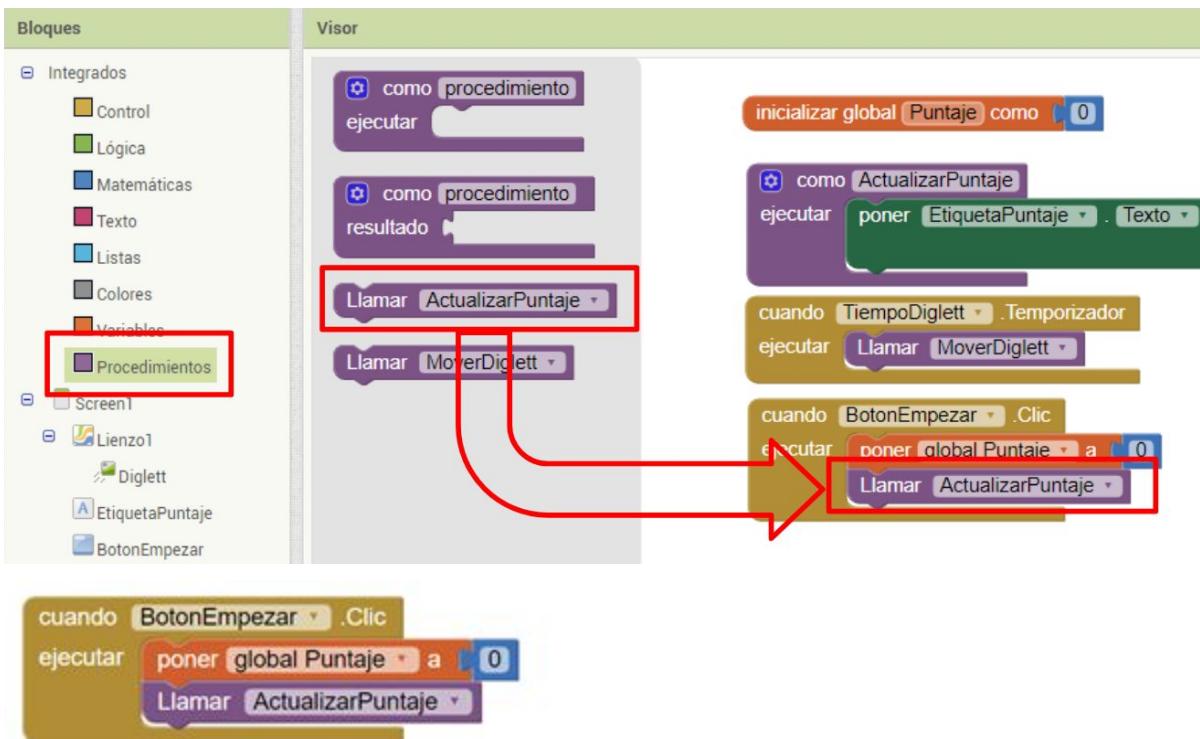
40. Nos dirigimos al bloque naranja de variable global, seleccionamos puntaje y arrastramos el segundo bloque poner(global.Puntaje)a



41. Seleccionamos la **variable 0** en la sección de matemáticas y tendremos algo como lo siguiente:



42. Nos dirigimos a Procedimientos y seleccionamos el tercer bloque de **Llamar (ActualizarPuntaje)** y lo pondremos debajo del bloque **poner (globalPuntaje) como 0** como se muestra a continuación:



Catch The Diglett!



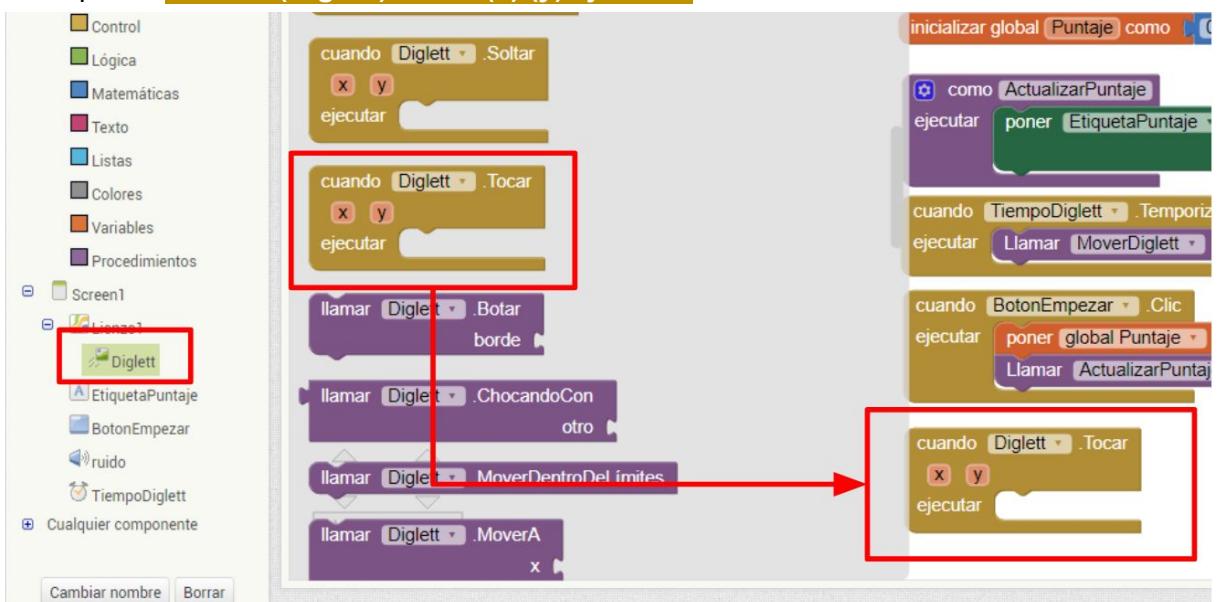
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

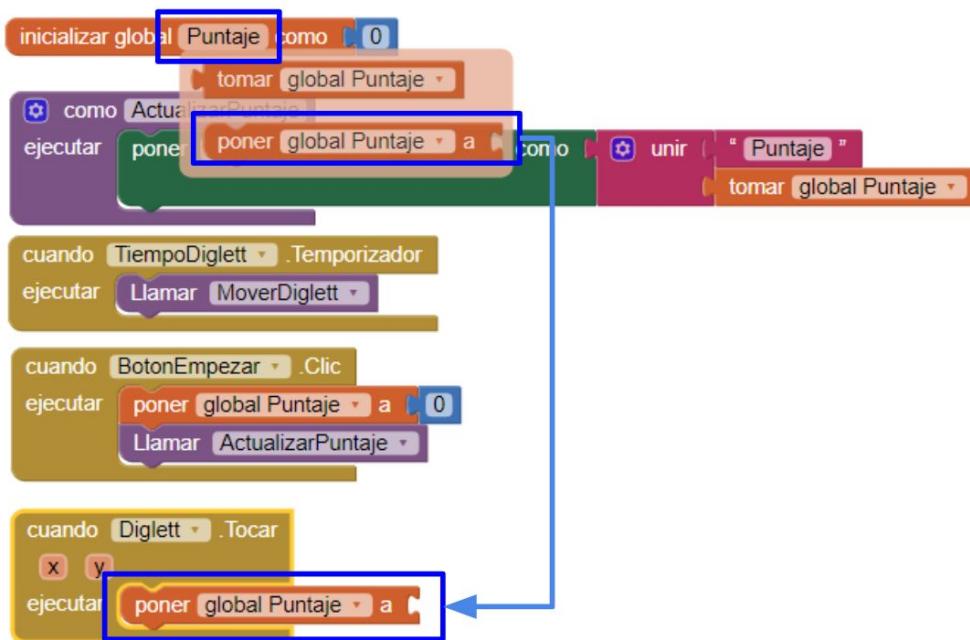
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

43. Nos dirigimos a Diglett y seleccionamos el último bloque color mostaza con la descripción: **cuando (Diglett). tocar (x) (y) ejecutar.**



44. Nos dirigimos de nuevo a la variable puntaje en iniciar global y seleccionamos el bloque **poner(globalPuntaje)** a Lo añadimos a continuación de ejecutar en el bloque cuando (Diglett).tocar



Catch The Diglett!



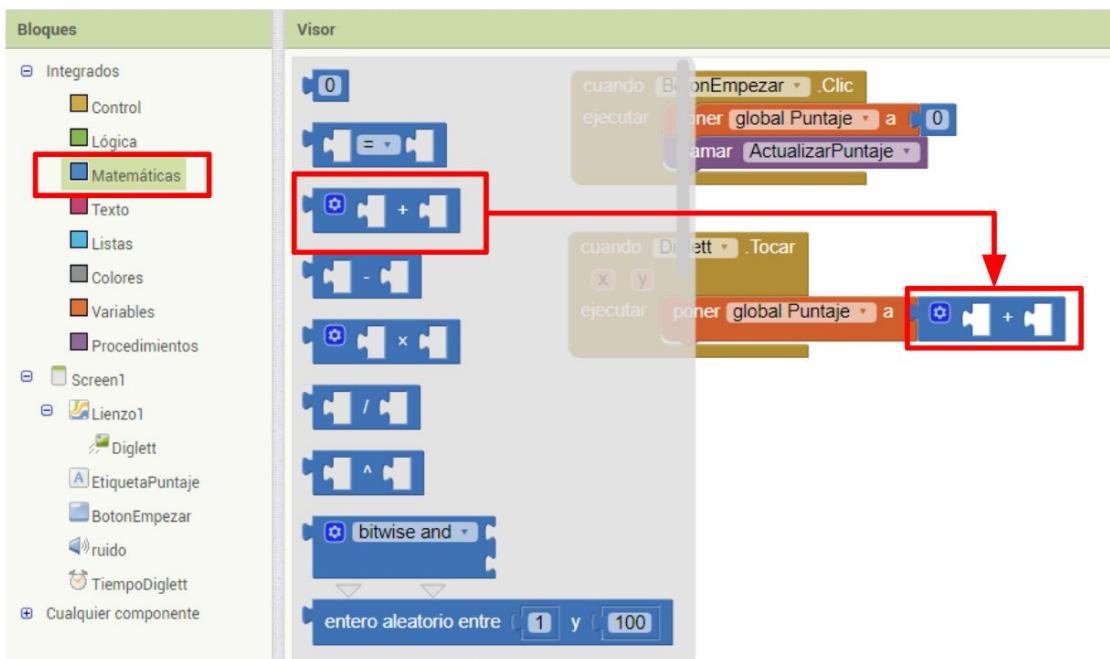
MIT App inventor 2

Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

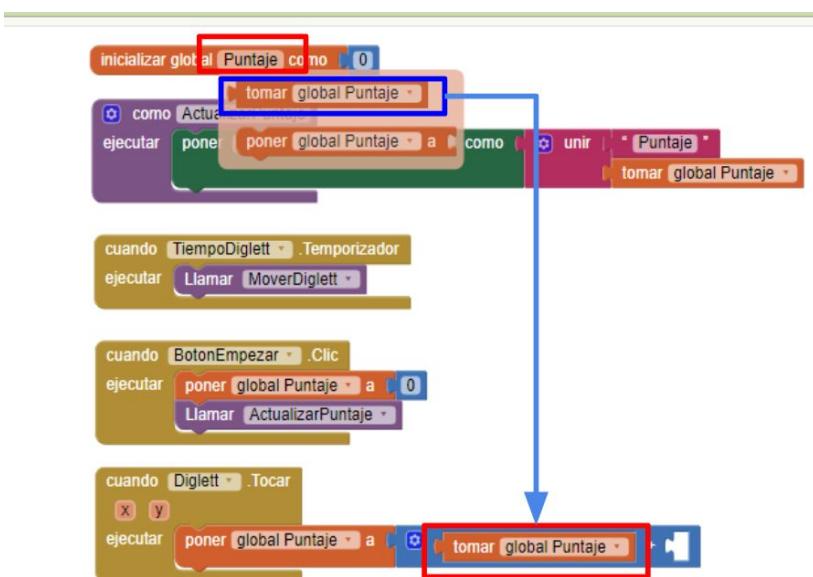
WEEKEND CODING 2019

Girl Power

45. Seleccionamos el **bloque de suma** dentro de los bloques de matemáticas y lo ubicamos a lado de **poner.(global Puntaje) a .**



46. Seleccionamos el bloque **(tomar).(global Puntaje)** del bloque de iniciar global puntaje y lo colocamos en la primera parte de la operación matemática.



Catch The Diglett!



WEEKEND CODING 2019

MIT App inventor 2

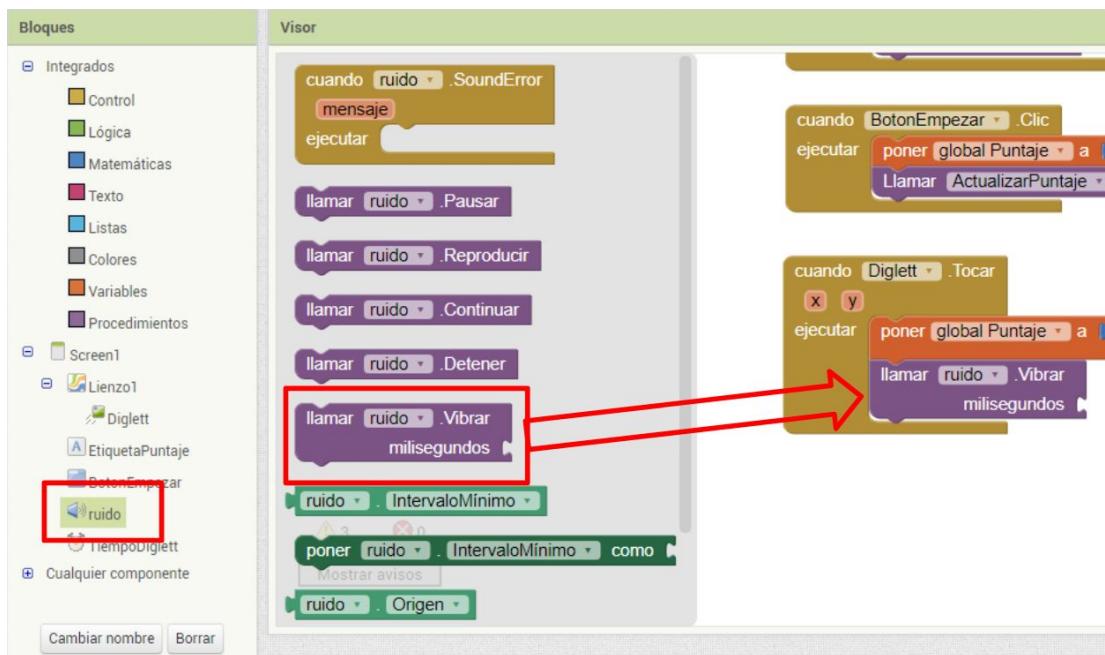
Alejandra Cossio Chavalier & Karen Melanie Sasari Alborta

Girl Power

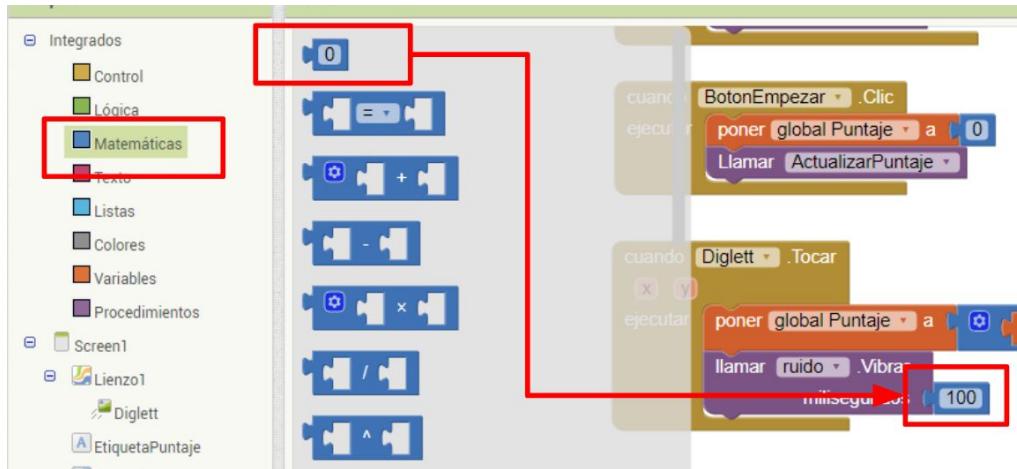
47. Seleccionamos el **Bloque con número 0** en bloques matemáticas. **Cambiamos el valor de 0 por 1** y lo colocaremos en la segunda parte de la operación matemática.



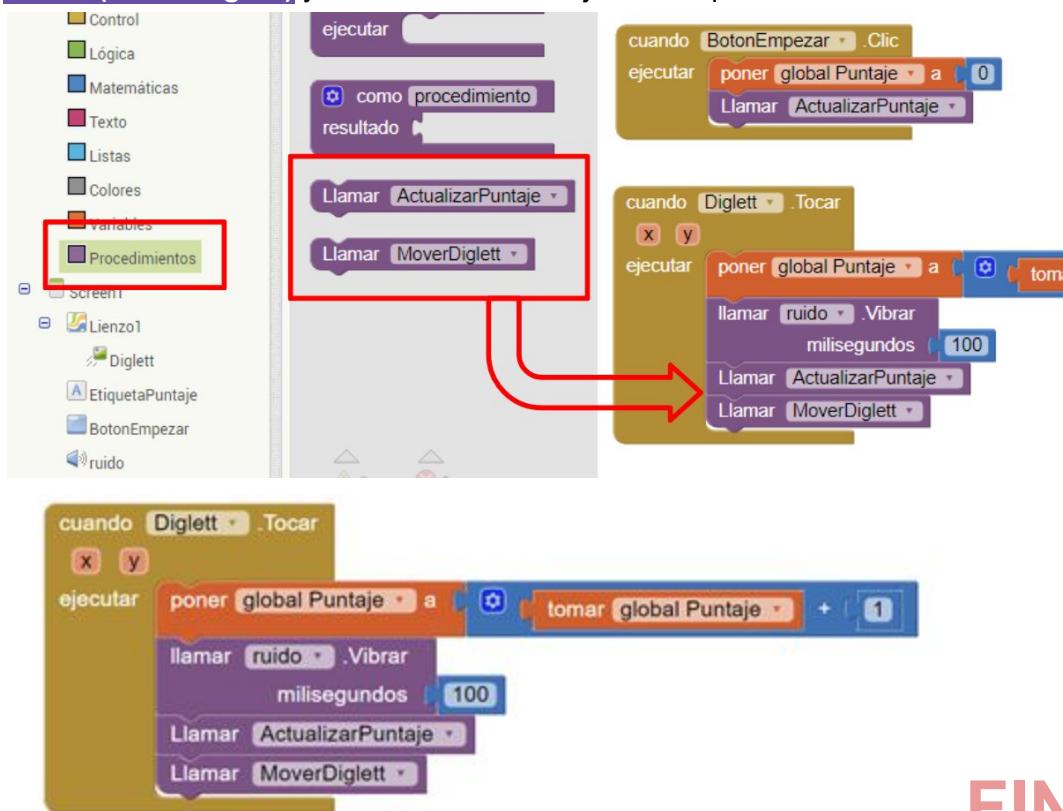
48. Seleccionamos Ruido el bloque lila con la descripción: **llamar(ruido) . Vibrar - milisegundos** y lo colocamos debajo del bloque poner como se ve a continuación:



49. Seleccionamos el **valor 0** de matemáticas y **cambiamos el valor por 100**.



50. Seleccionamos de procedimientos los bloques **Llamar (actualizar puntaje)** y los colocamos debajo del bloque **Llamar ruido.vibrar**:



FIN!!