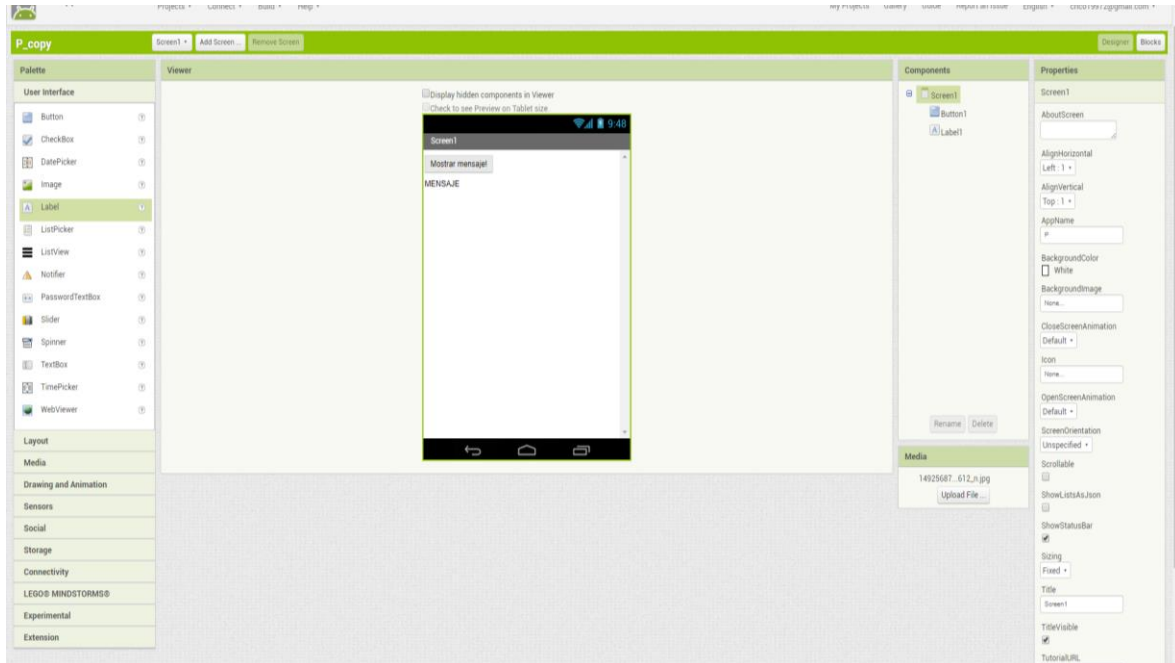
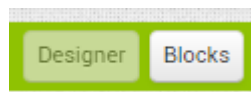


## Uso de botones dentro de APP INVENTOR

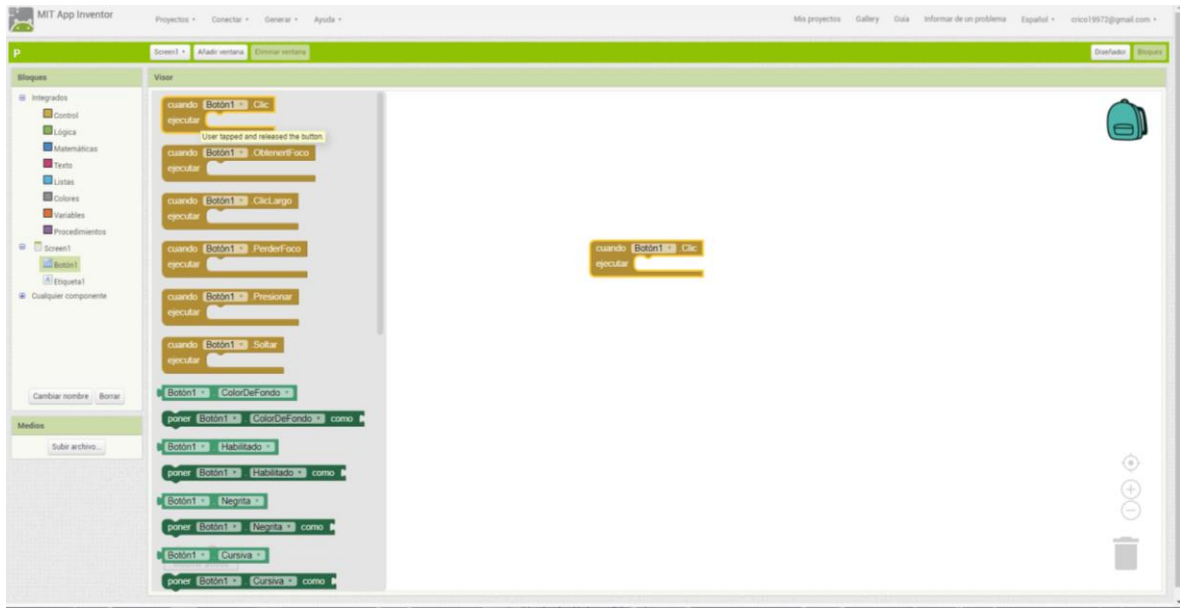
- 1- Crearemos nuestro proyecto dentro de App Inventor en el link:  
<http://ai2.appinventor.mit.edu/>
- 2- Insertaremos 1 Boton y 1 Label, cambiamos el texto de ambos en el cuadro de propiedades.



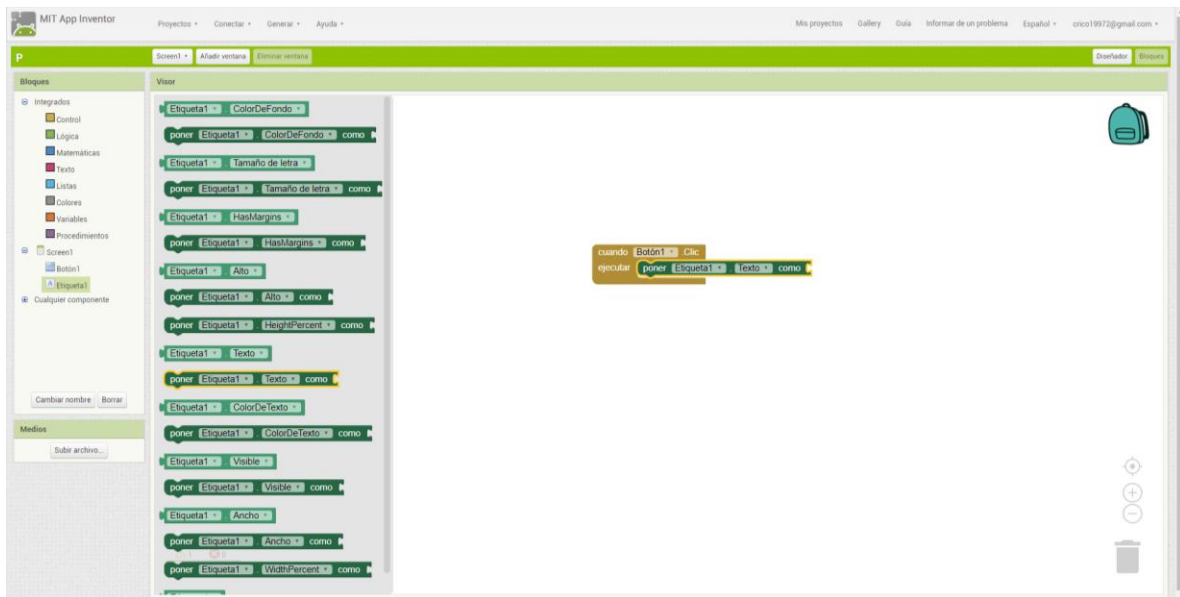
- 3- Vamos a dar clic en la pestaña "Blocks" en la parte superior derecha de la pantalla



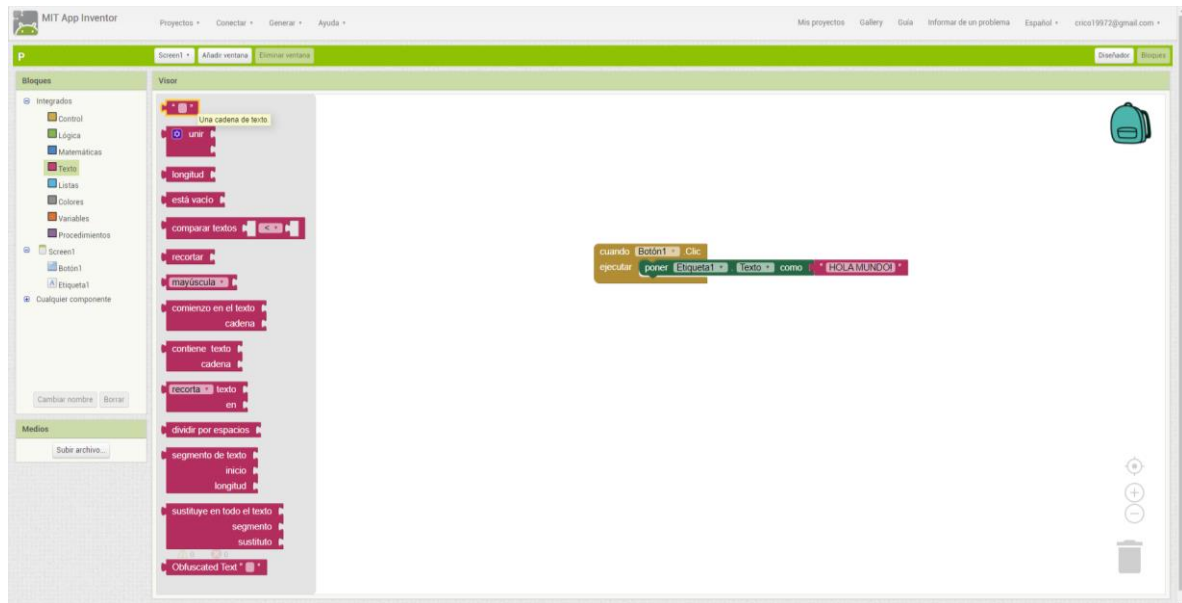
- 4- En esta pantalla entraremos a la parte lógica de nuestra aplicación, a la izquierda tenemos las funciones que podemos ejecutar, seleccionaremos Button1 y dentro de esta sección arrastraremos la primera función a nuestro tablero.



- 5- De igual manera, seleccionaremos el bloque Label1/Etiqueta1, arrastramos la función numero 11 (poner etiqueta1.texto como) y la ponemos justo en el espacio vacío de la primera función, debe quedar de esta manera:



- 6- Por último, seleccionamos el bloque Texto/Text, la primera función (Es una función morada que tiene dos comillas), la arrastramos hasta el final de la segunda función puesta, quedando de esta manera:



- 7- Solo queda dar Generar – APK, guardar el archivo APK y enviar al siguiente correo:  
quiroya.cristian97@hotmail.com.