

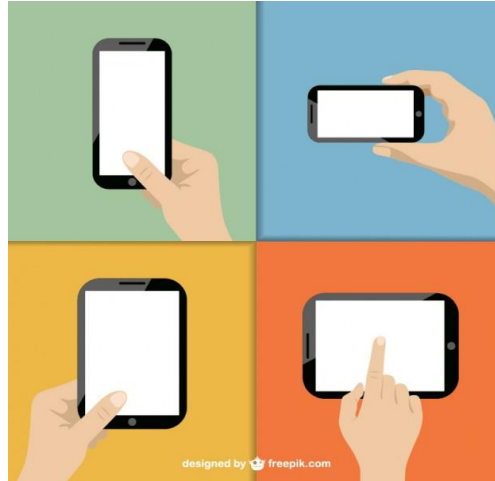
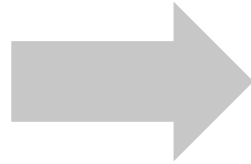


APP INVENTOR

Herramienta para la creación de
aplicaciones móviles

Parte 1

¿QUÉ ES MIT APP INVENTOR?



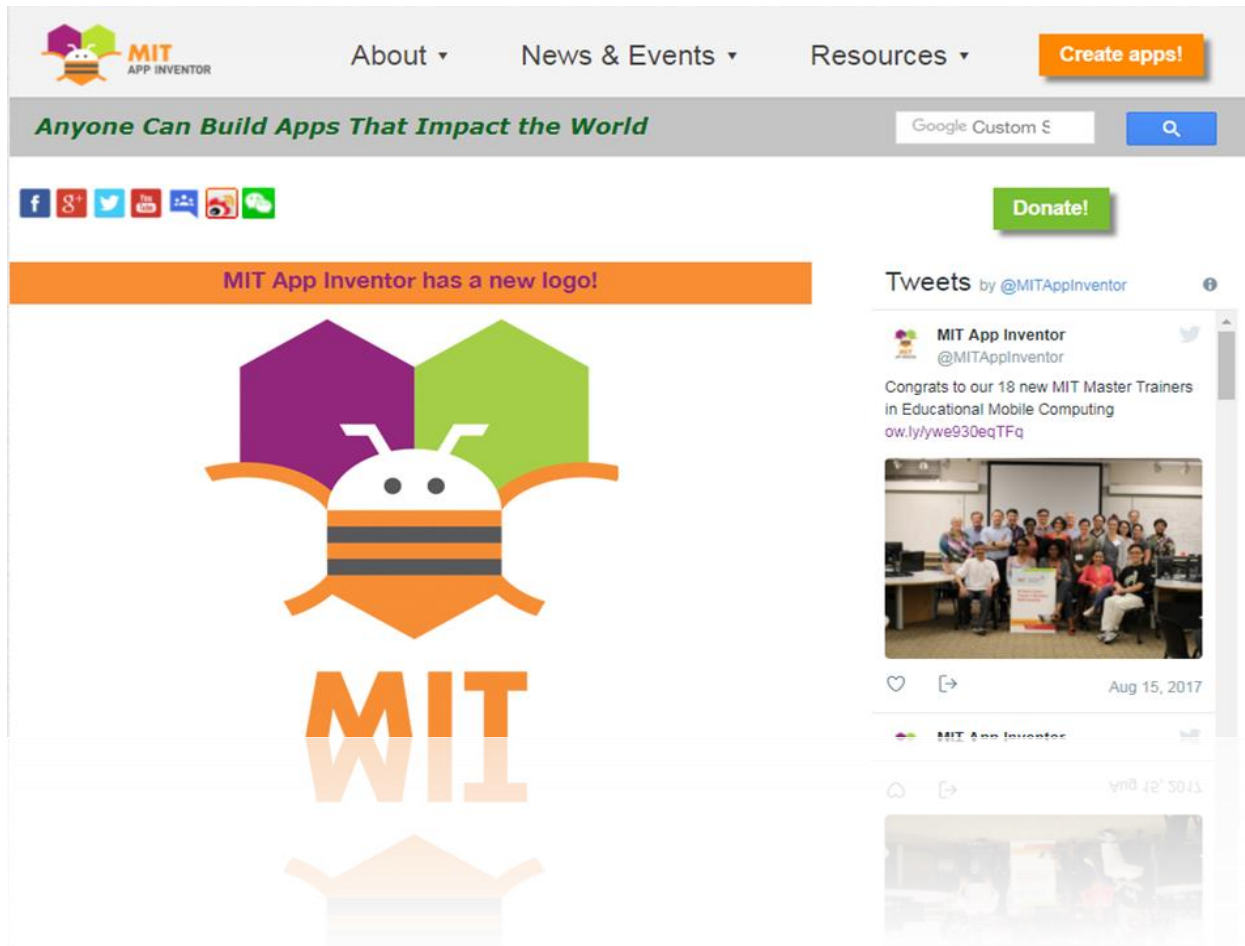
MIT App Inventor (AI) es un entorno de programación visual intuitivo que permite crear aplicaciones funcionales para smartphones y tablets Android.



Instituto de Investigación
en Informática - LIDI



MIT APP INVENTOR



Todo lo relacionado al proyecto se encuentra en

<http://appinventor.mit.edu>

Para acceder al entorno debe hacer clic en

Create apps!

MIT APP INVENTOR



Google
One account. All of Google.
Sign in with your Google Account



[Sign in](#)
[Stay signed in](#) [Need help?](#)

[Create an account](#)

Para iniciar sesión en AI es necesario utilizar una cuenta de Gmail



III-LIDI



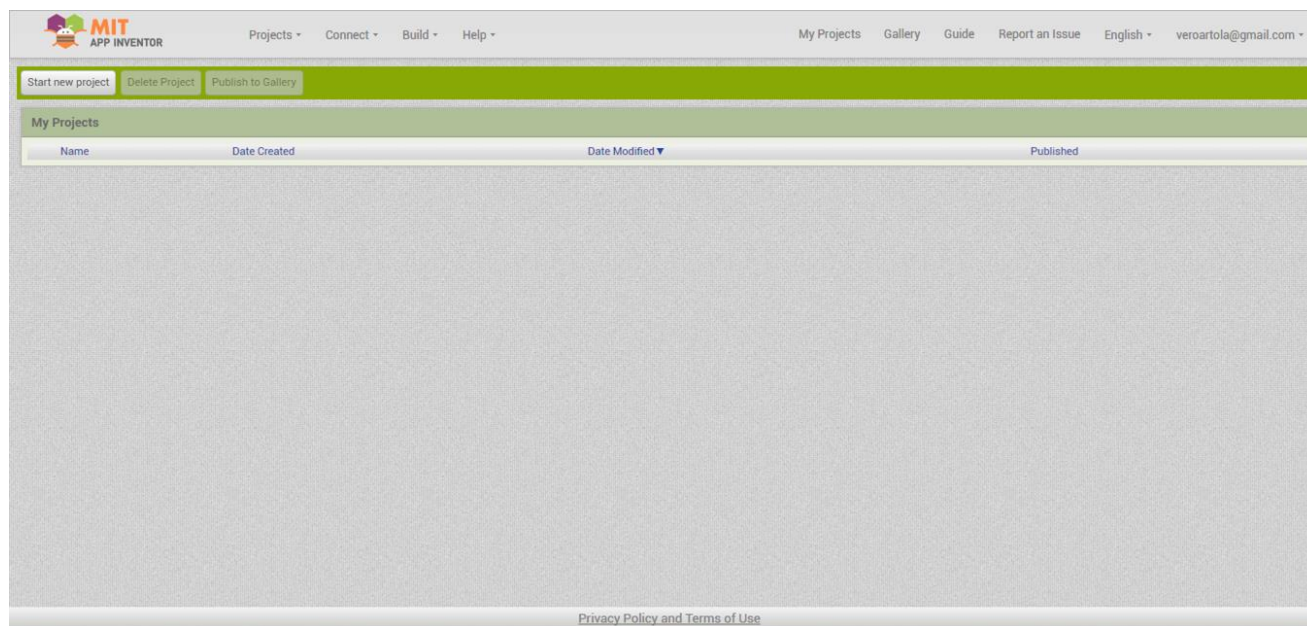
Instituto de Investigación
en Informática - LIDI



CONFIGURACIÓN DE MIT APP INVENTOR



CONFIGURACIÓN DE MIT APP INVENTOR



El entorno se ejecuta completamente en el navegador web, por lo que no es necesario instalar ninguna aplicación en la computadora.

No soporta Internet Explorer. Se recomienda Chrome o Firefox



<http://ai2.appinventor.mit.edu>

CONFIGURACIÓN DE MIT APP INVENTOR

Pruebas en vivo



Pruebas en vivo

AI permite ver la aplicación funcionando en un dispositivo mientras se la construye.

CONFIGURACIÓN DE MIT APP INVENTOR

Pruebas en vivo

OPCIÓN 1



Con conexión WIFI. Instalar **AI Companion** en el dispositivo Android

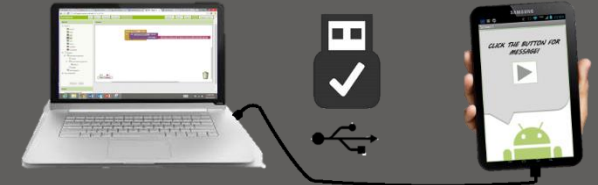
Recomendada

OPCIÓN 2



Con emulador de Android

OPCIÓN 3



Con software para conectarse al dispositivo Android a través de USB

OPCIÓN 1



Conexión WIFI.
Instalar *AI Companion*

Recomendada

CONFIGURACIÓN DE MIT APP INVENTOR

Pruebas en vivo

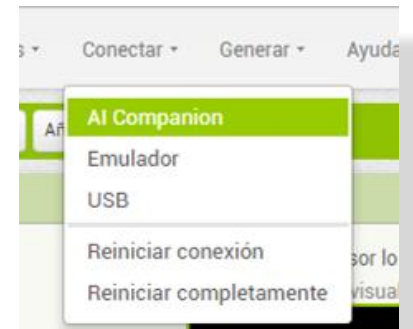
1. Instalar del **MIT AI2 Companion** en dispositivo móvil.



2. Conectar la computadora y el dispositivo móvil a la misma red WiFi.



3. Abrir un proyecto en **AI** y conectarlo al dispositivo.



CREACIÓN DE APLICACIONES



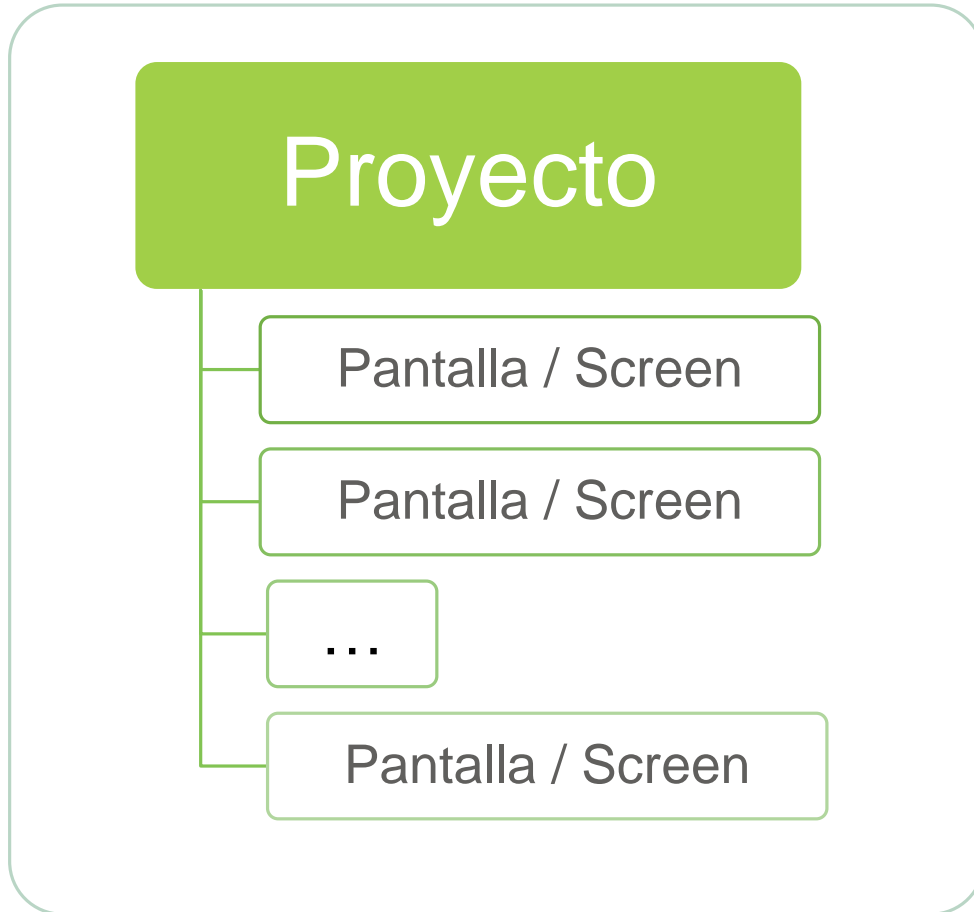
CREACIÓN DE APLICACIONES

Proyectos

- 1- Cómo se compone un proyecto
- 2- Entorno de trabajo y secciones de la pantalla
- 3- Paleta de componentes
- 4 – Ejemplos de componentes. El caso del layout
- 5- Programación con bloques

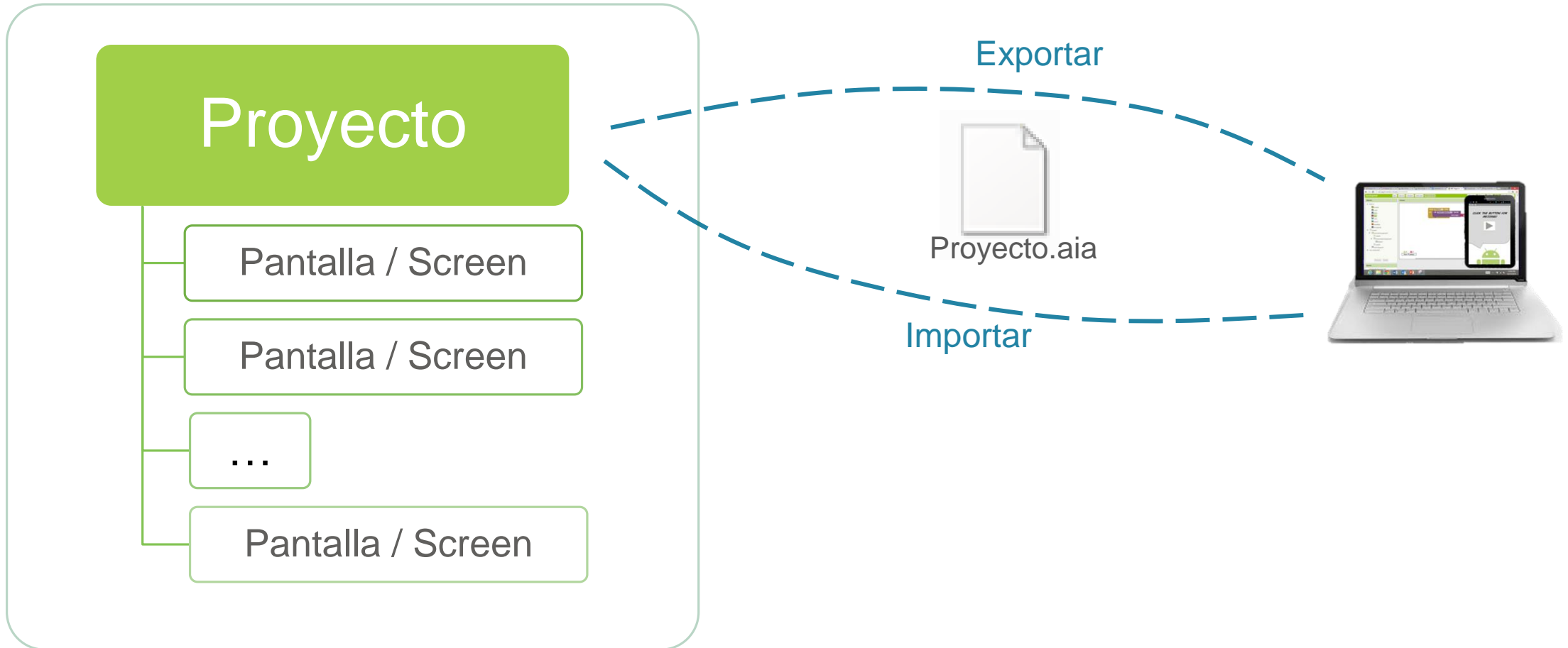
CREACIÓN DE APLICACIONES

Cómo se compone un proyecto



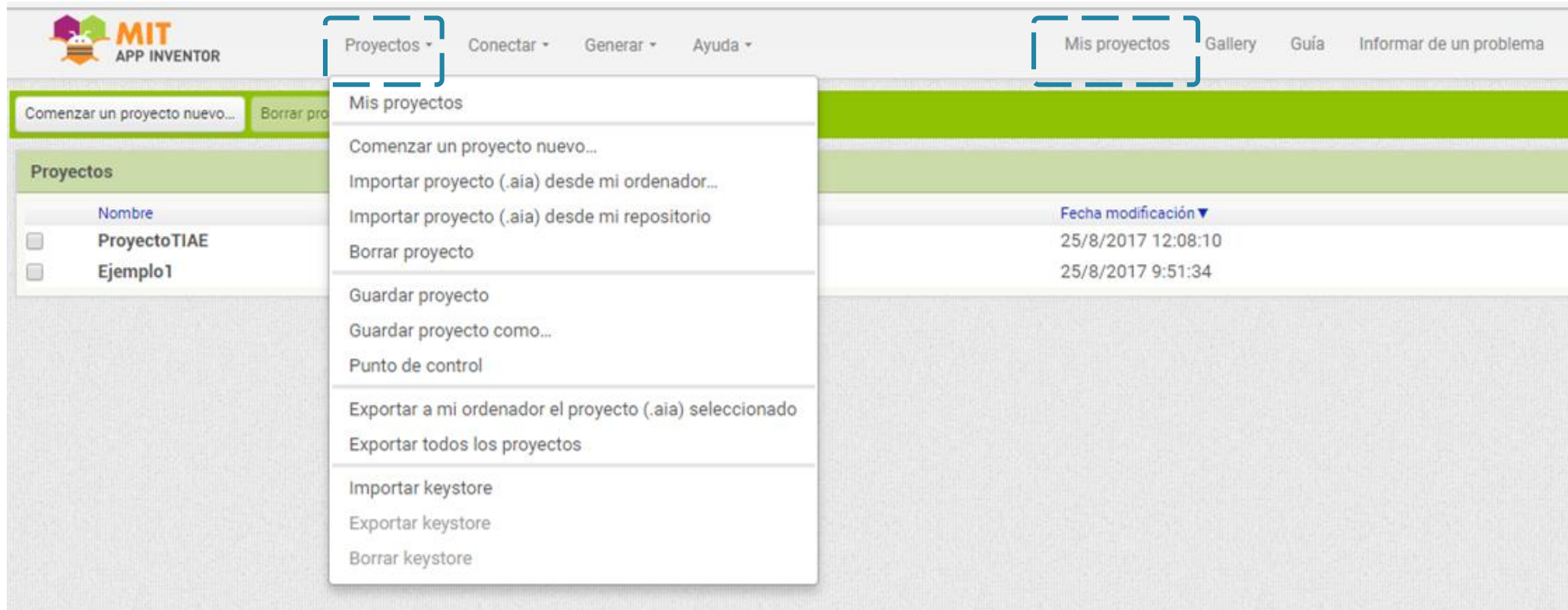
CREACIÓN DE APLICACIONES

Cómo se compone un proyecto



CREACIÓN DE APLICACIONES

Cómo se compone un proyecto



The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. The top navigation bar includes the MIT App Inventor logo, a 'Proyectos' dropdown menu (highlighted with a blue dashed box), and links for 'Conectar', 'Generar', and 'Ayuda'. On the right side of the navigation bar, there is a 'Mis proyectos' link (also highlighted with a blue dashed box), followed by 'Gallery', 'Guía', and 'Informar de un problema'.

Below the navigation bar, the main content area is divided into two sections. The left section, titled 'Proyectos', contains a table with two rows of project entries:

	Nombre
<input type="checkbox"/>	ProyectoTIAE
<input type="checkbox"/>	Ejemplo1

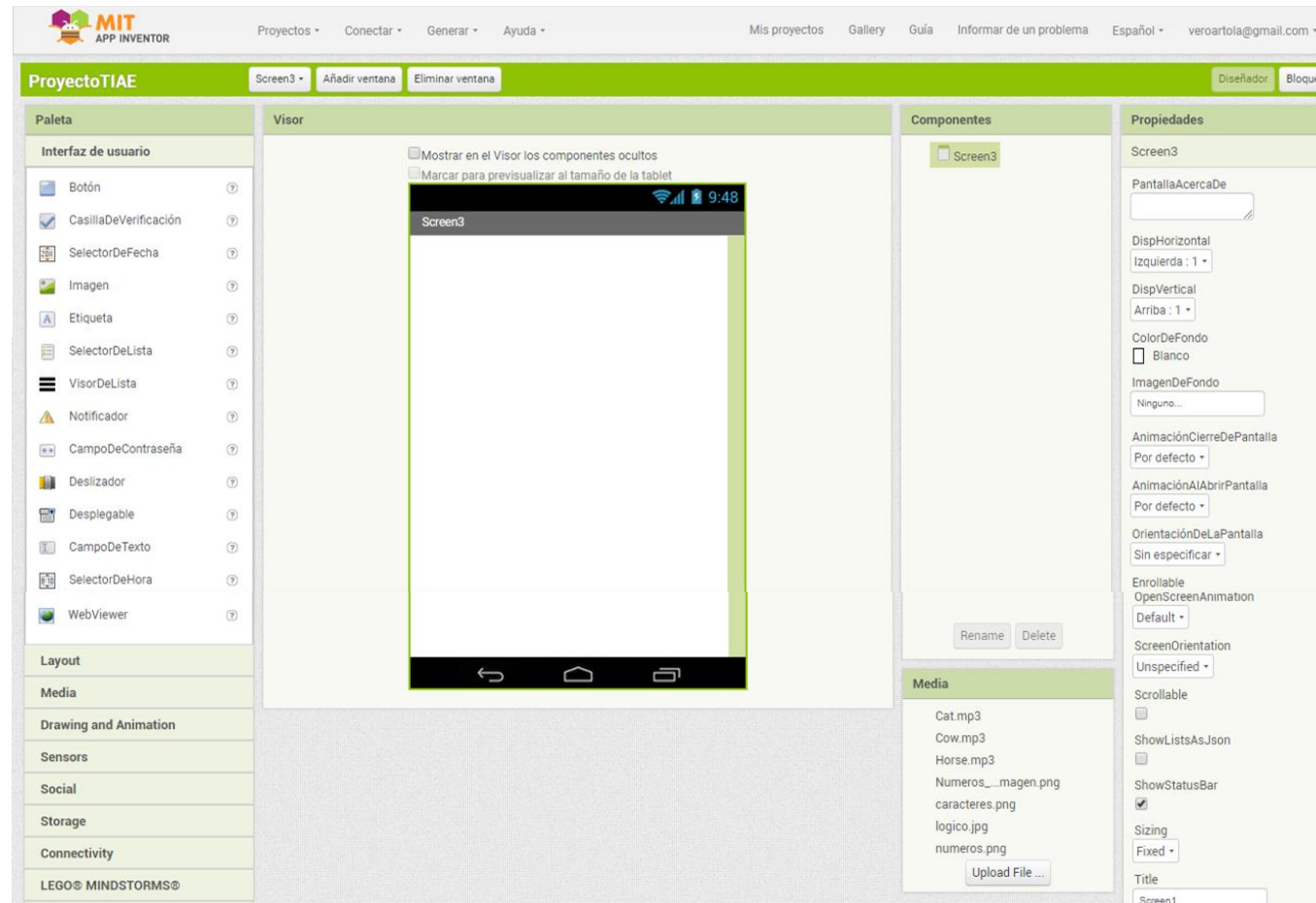
The right section displays a table with project details, including a 'Fecha modificación' header and two rows of data:

Fecha modificación ▼
25/8/2017 12:08:10
25/8/2017 9:51:34

The 'Proyectos' dropdown menu is open, showing a list of actions: 'Mis proyectos', 'Comenzar un proyecto nuevo...', 'Importar proyecto (.aia) desde mi ordenador...', 'Importar proyecto (.aia) desde mi repositorio', 'Borrar proyecto', 'Guardar proyecto', 'Guardar proyecto como...', 'Punto de control', 'Exportar a mi ordenador el proyecto (.aia) seleccionado', 'Exportar todos los proyectos', 'Importar keystore', 'Exportar keystore', and 'Borrar keystore'.

CREACIÓN DE APLICACIONES

2- Entorno de trabajo y secciones de la pantalla



CREACIÓN DE APLICACIONES

2- Entorno de trabajo y secciones de la pantalla

En español el botón para añadir/eliminar pantallas, la llama “ventana”

Paleta de
componentes

Vista jerárquica de
elementos ubicados

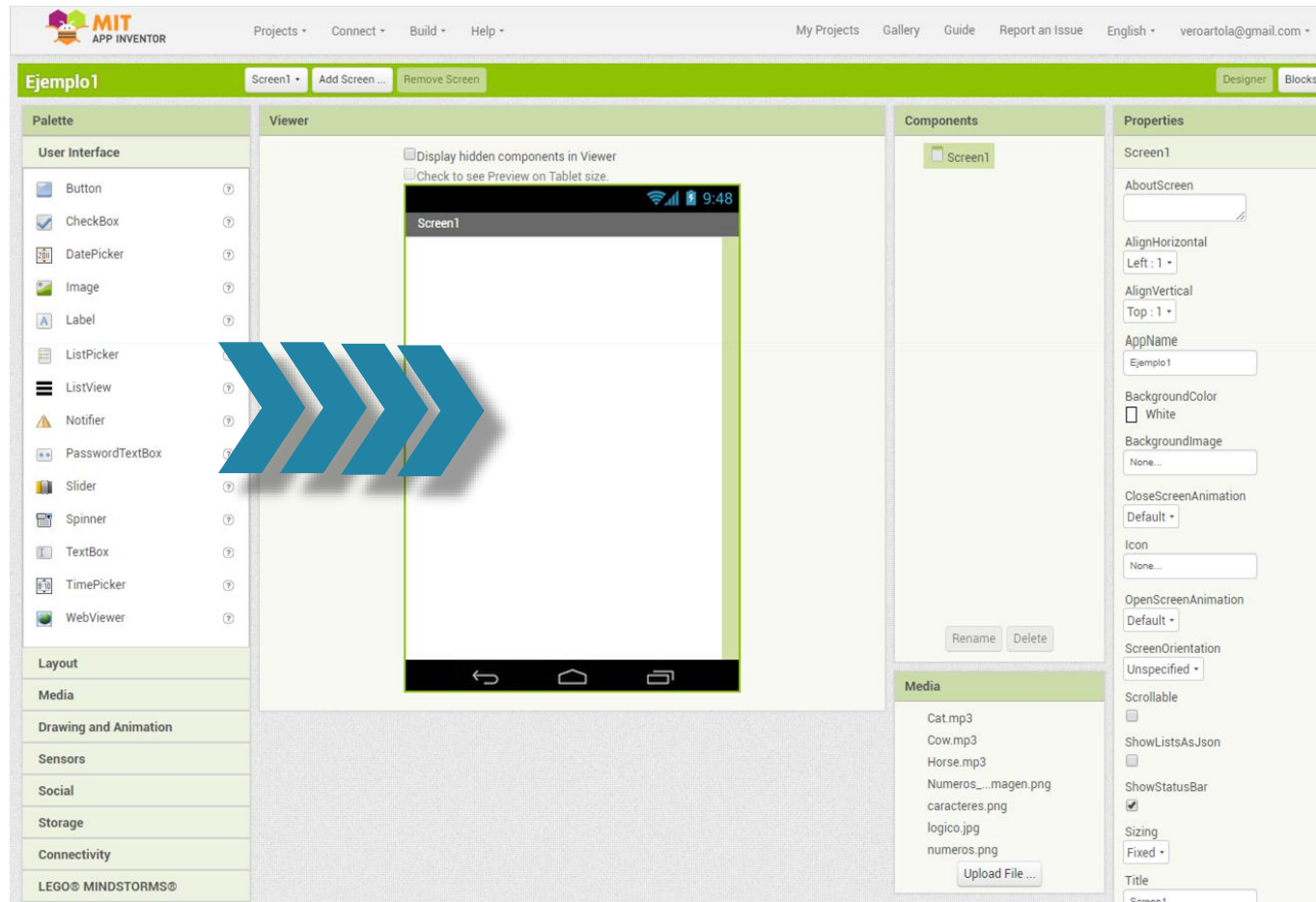
Propiedades
de
componentes

Visualizad
or



CREACIÓN DE APLICACIONES

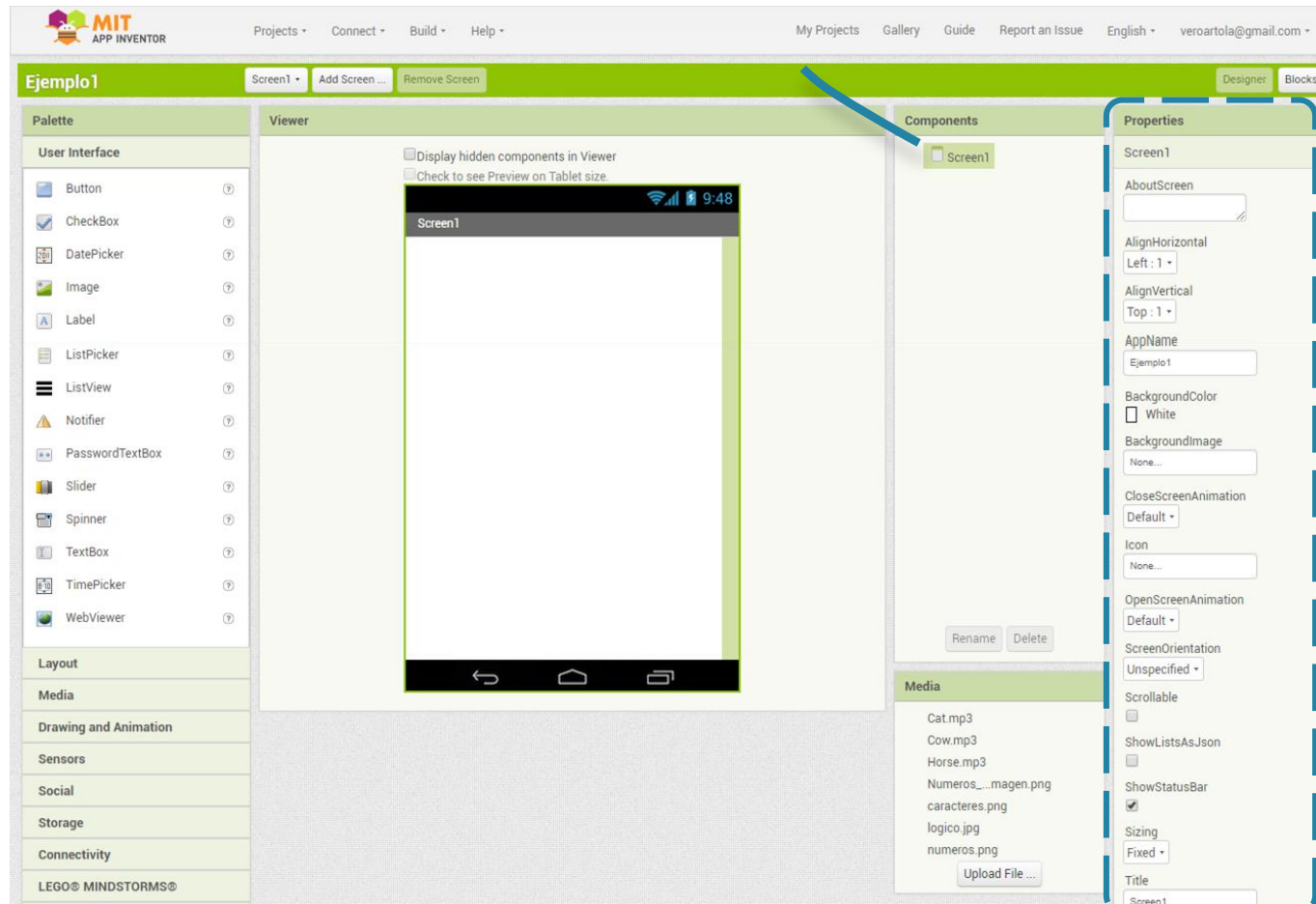
3- Paleta de componentes



Para configurar aspecto y funcionalidades de la aplicación se deben colocar los componentes deseados en el visualizador de dispositivo

CREACIÓN DE APLICACIONES

3- Paleta de componentes



Haciendo clic en el componente raíz (Pantalla) pueden configurarse todos los aspectos generales como la disposición de los elementos agregados, fondo, Título, etc

CREACIÓN DE APLICACIONES

3- Paleta de componentes



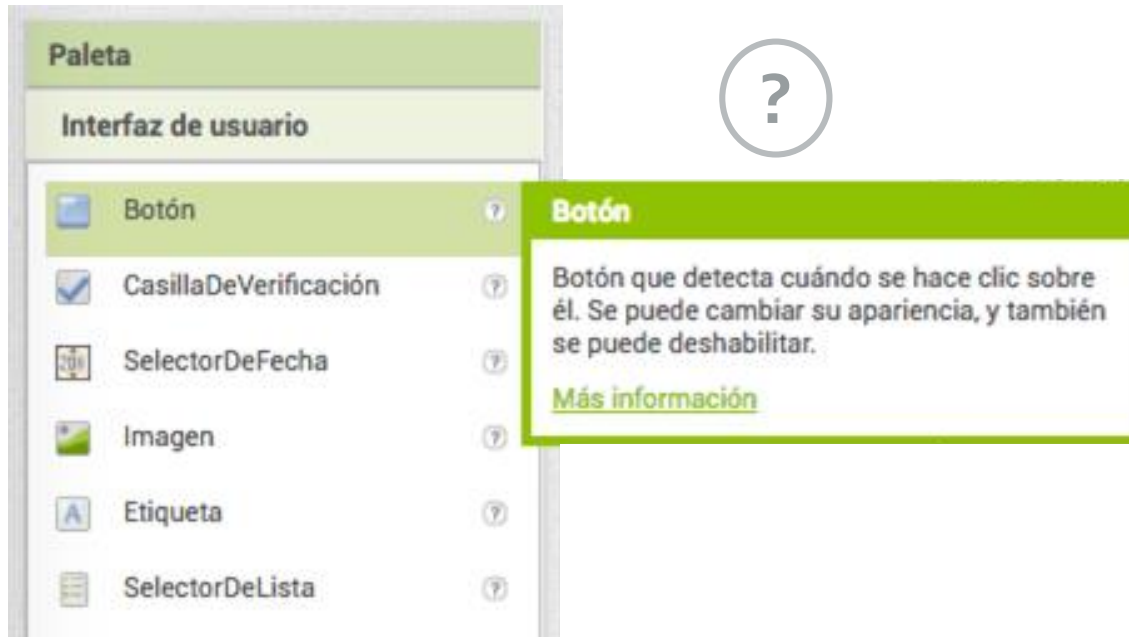
Paleta de componentes

La paleta de componentes se organiza en secciones desplegables.

Por ejemplo todos los componentes referidos a la interacción con el usuario (botones, listas, etiquetas, etc.) se encuentran la sección **Interfaz de usuario**. En **Disposición** se encuentran los componentes para organizar los elementos dentro la pantalla. La sección **Medios**, se encuentran todos los componentes multimediales (cámara, grabador de sonido, reproductor, etc). Te invitamos a recorrer el resto de las secciones.

CREACIÓN DE APLICACIONES

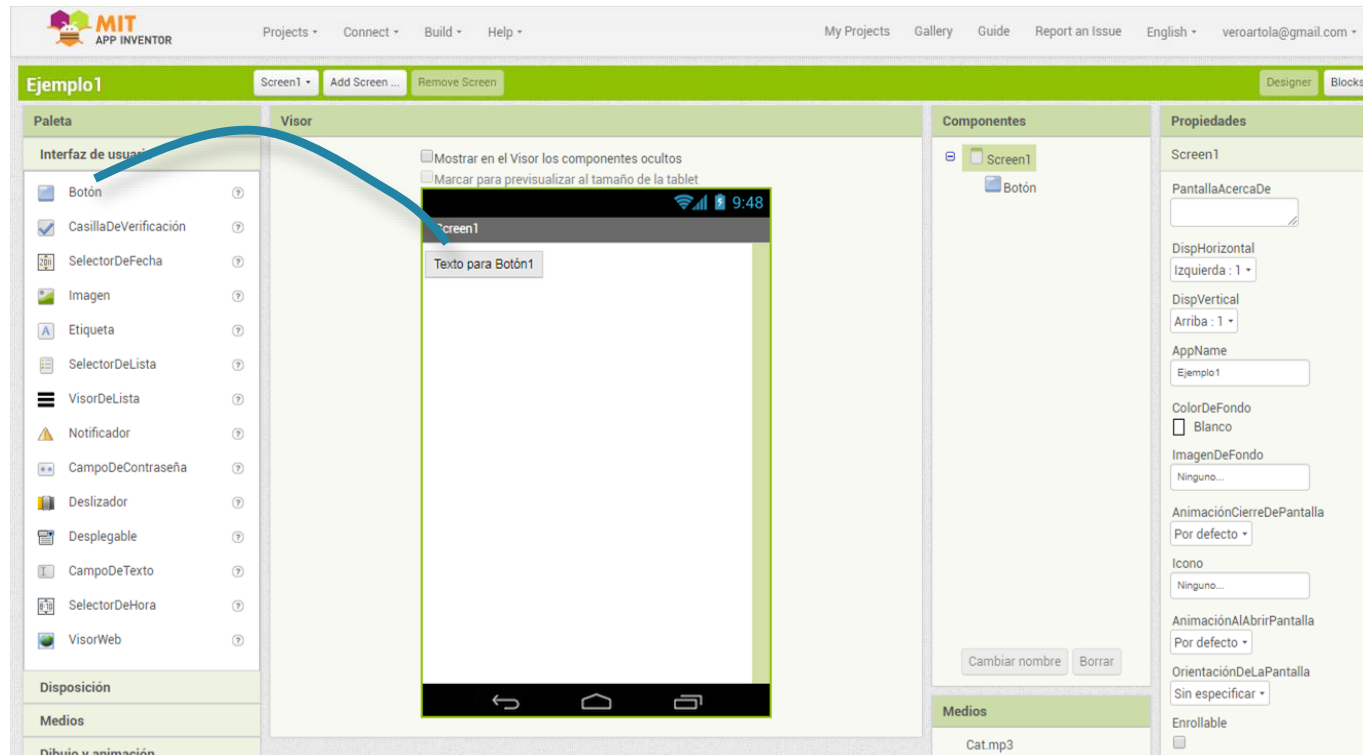
3- Paleta de componentes



Cada componente
tiene una explicación
acerca de su
funcionamiento

CREACIÓN DE APLICACIONES

3- Paleta de componentes



Los elementos colocados no puede moverse libremente, sino que una vez agregados respetan la disposición asignada en la configuración de la pantalla.

Por ejemplo, si la disposición de la pantalla es centrada, el botón se ubicará automáticamente en el centro

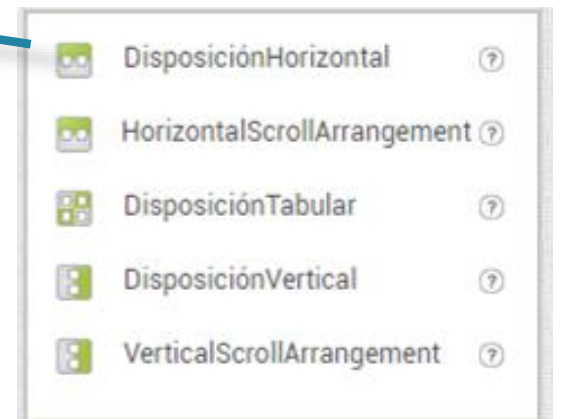
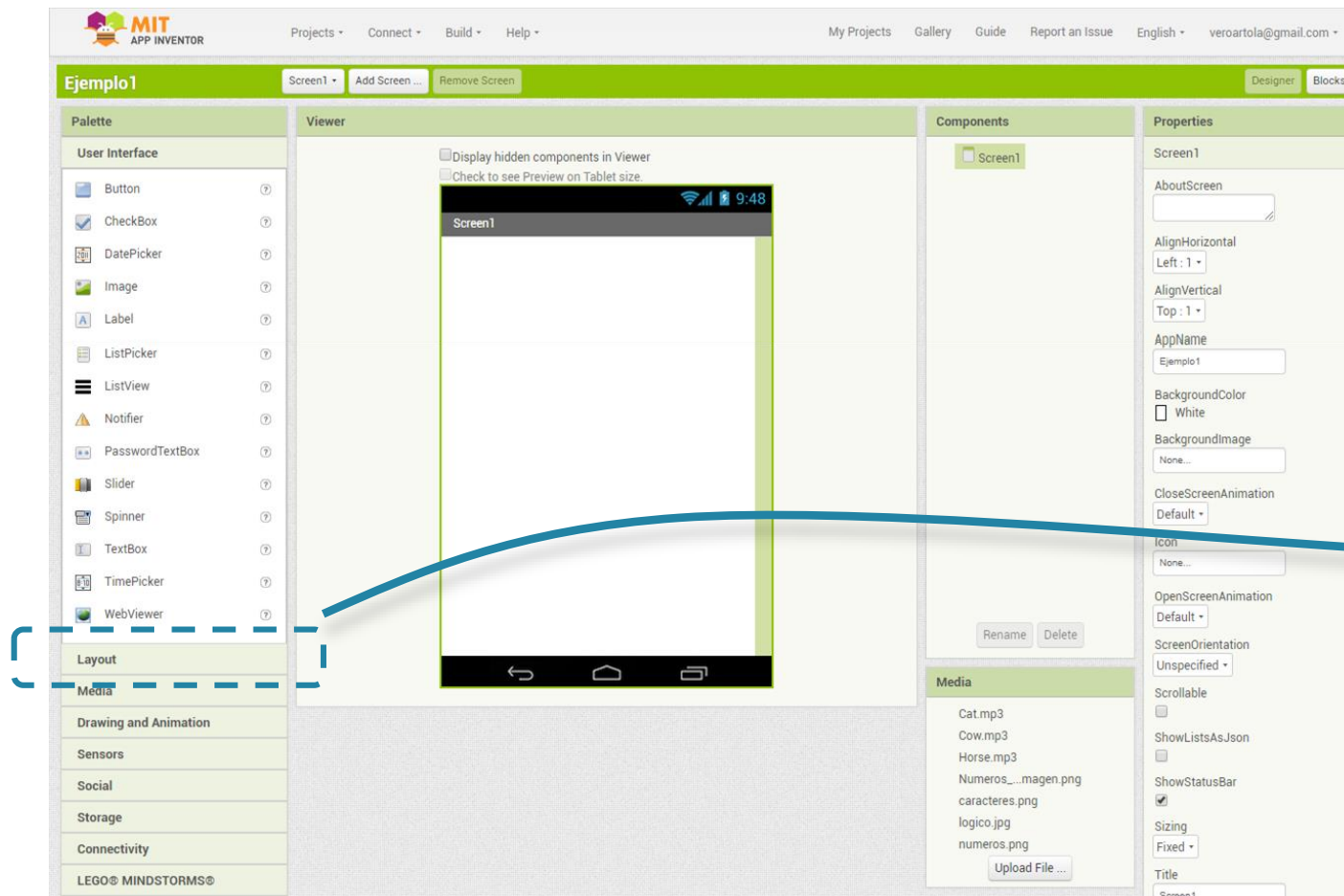
CREACIÓN DE APLICACIONES

4 – Ejemplos de componentes. El caso del

layout

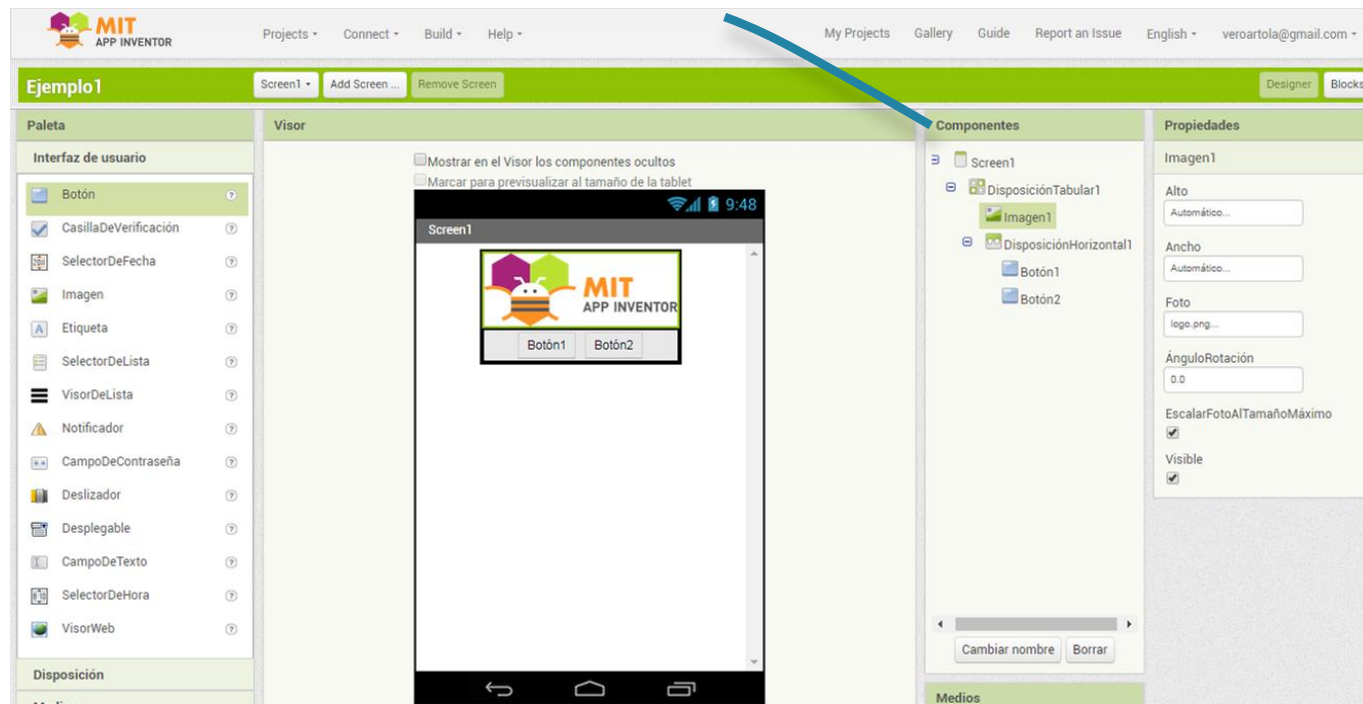
Para organizar los componentes se utilizan los componentes **Layout** o de **Disposición**.

Dentro del componente de disposición se puede colocar cualquier otro componente incluso otro de disposición



CREACIÓN DE APLICACIONES

4 – Ejemplos de componentes. El caso del layout

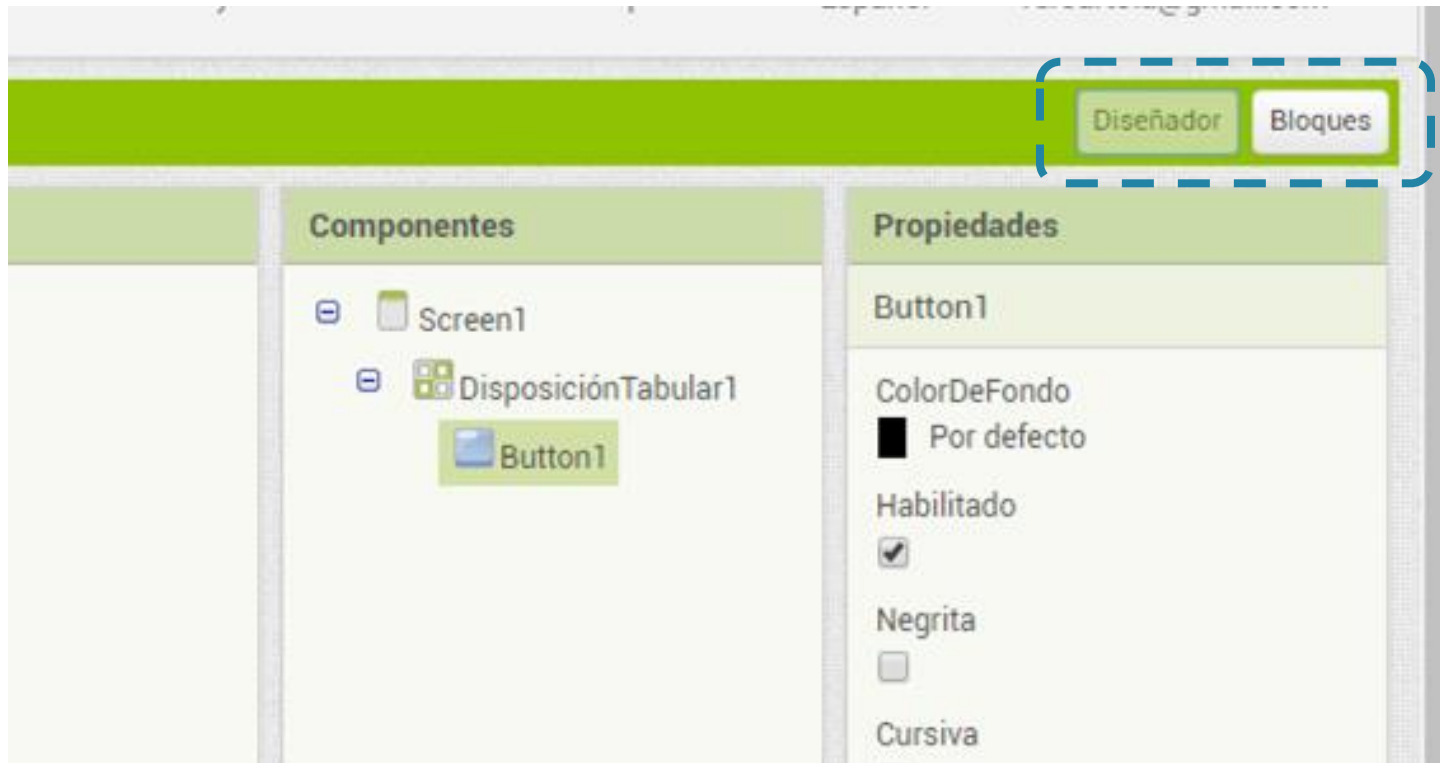


Una vez arrastrados los componentes a la pantalla pueden verse organizados jerárquicamente en la sección componentes, donde se le puede asignar un nombre a cada uno.

Además a su derecha se pueden ver todas las propiedades de cada uno.

CREACIÓN DE APLICACIONES

5- Programación con bloques



Para darle comportamiento a cada componente colocado en la pantalla es necesario ir a la sección **BLOQUES**

CREACIÓN DE APLICACIONES

5- Programación con bloques



Portapapeles

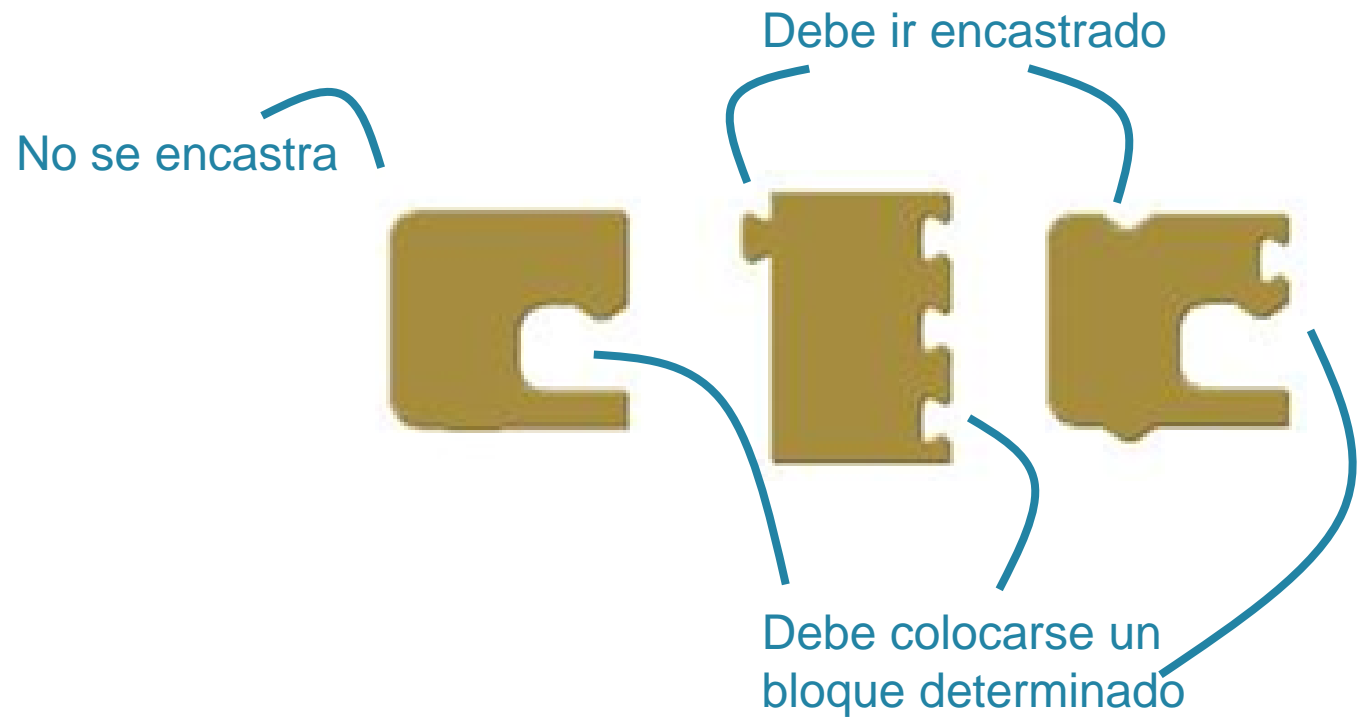
Área de
trabajo

En el área de trabajo
se colocan bloques de
programación

CREACIÓN DE APLICACIONES

5- Programación con bloques

Los bloques son elementos que se encastran. La forma de cada bloque indica cómo y con qué otros bloques puede encastrarse.



CREACIÓN DE APLICACIONES

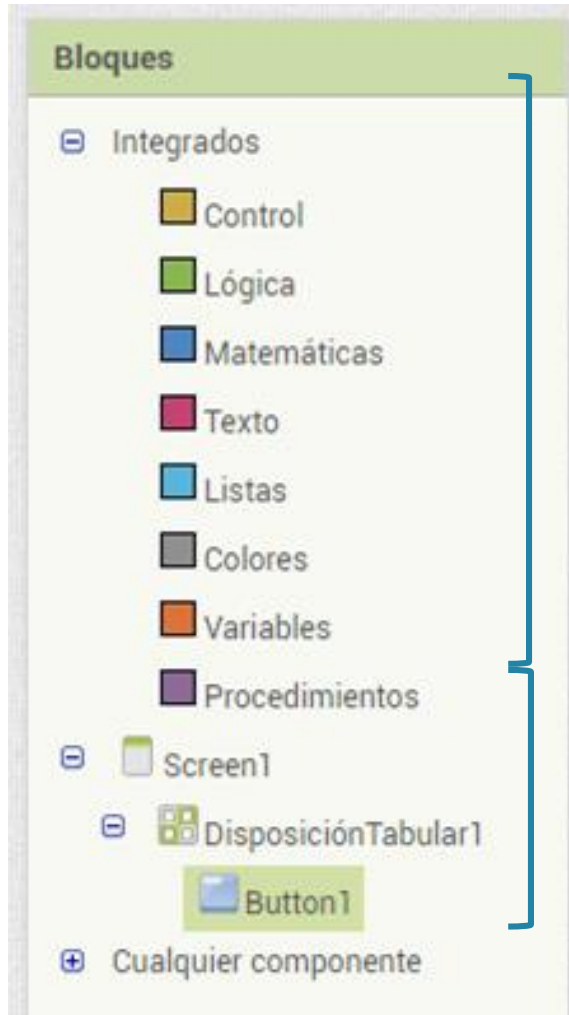
5- Programación con bloques

Ejemplo de bloques encastrados



CREACIÓN DE APLICACIONES

5- Programación con bloques



Bloques
generales

Bloques asociados a
componentes

Los bloques se organizan en categorías desplegables de acuerdo a su tipo.

Los bloques integrados, son bloques generales que utilizaremos en el armado de cualquier funcionalidad. Estos bloques se encuentran organizados de acuerdo a su tipo.

Los bloques asociados a componentes, son bloques que se relacionan con eventos o atributos o cada uno de los componentes.

FIN de Parte 1

