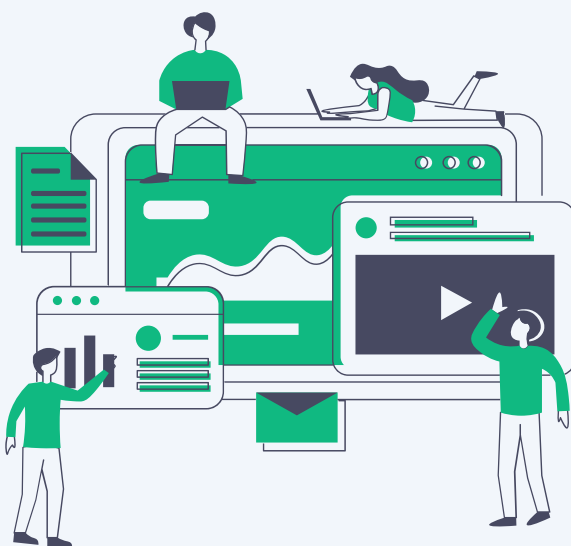


# BoostLab (2)



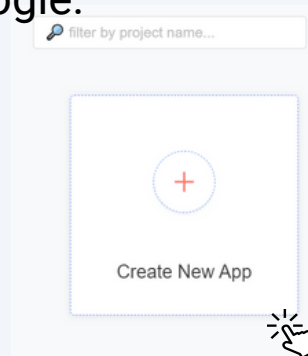
## Guía App Menú en Thunkable

**Objetivo:** Creación de una app que muestre el menú diario de una cafetería, utilizando Thunkable y Googlesheets.

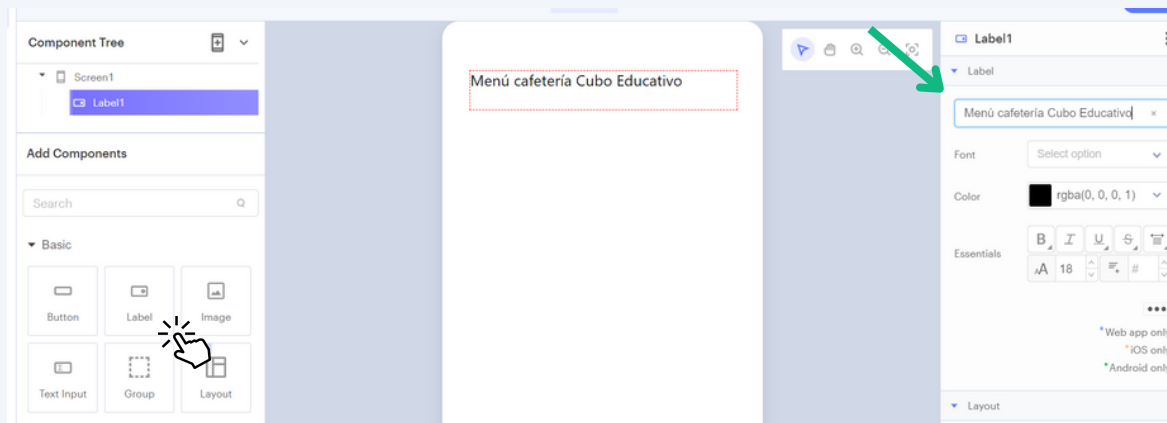
### Paso a paso:

1. Creación de cuenta en <https://x.thunkable.com/>  
Importante: Utilizar cuenta Google.

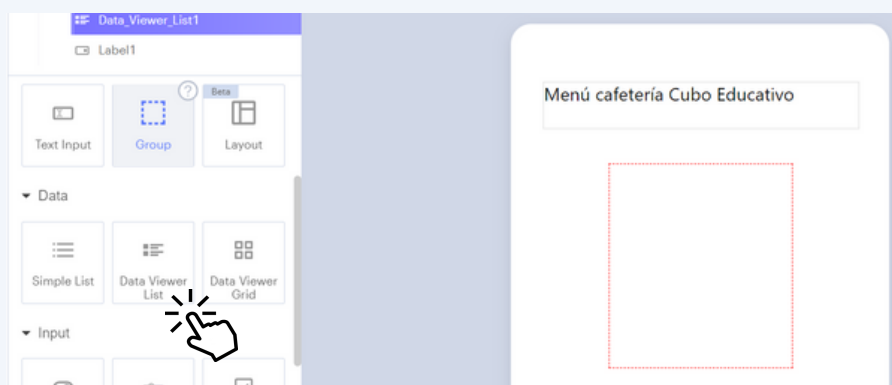
2. Crear un nuevo proyecto:



3. Arrastra el componente "Label" hacia la pantalla de la app.  
"Label" es un componente que permite escribir texto en tu interfaz. A la derecha podrás editar el contenido de esta.



4. Arrastra el componente "Data Viewer List" hasa el centro de la pantalla.



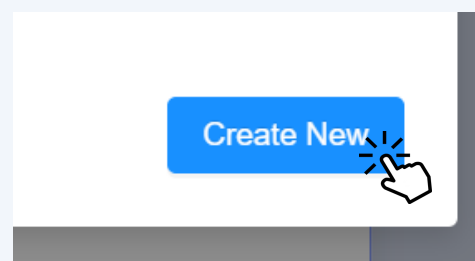
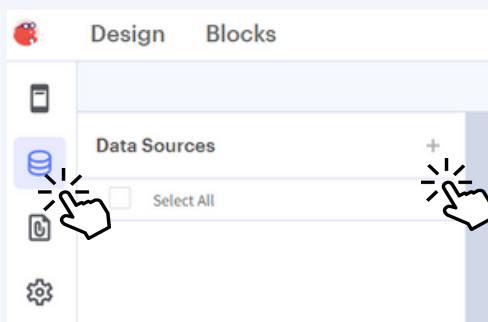
## Creando nuestra fuente de datos

5. Copia el siguiente googlesheet en tu propio drive.

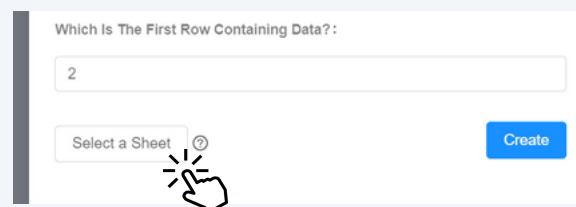
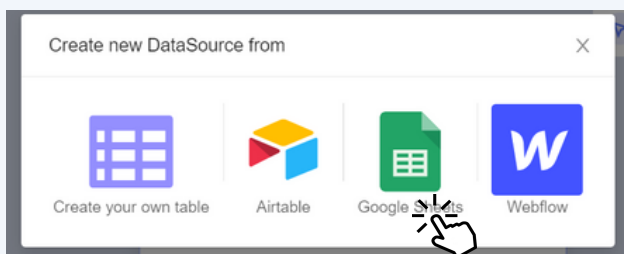
[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1TORKA6Df0\\_BPL\\_91m8\\_Qwsb\\_Gr94abjSxN5V9EhI\\_yw/copy](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1TORKA6Df0_BPL_91m8_Qwsb_Gr94abjSxN5V9EhI_yw/copy)

**Importante:** Usar misma cuenta de google con la que creaste tu cuenta en Thunkable.

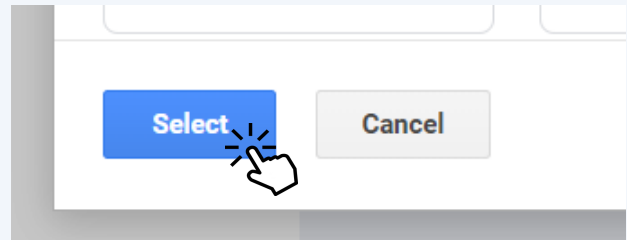
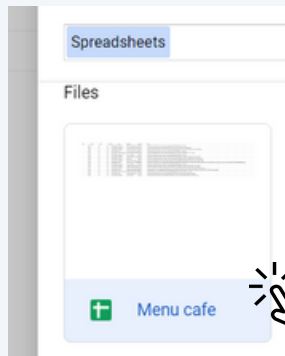
6. A la izquierda selecciona Data y luego "+", así podrás visualizar tus fuentes de datos. Luego clic sobre "Create new" para agregar la fuente de googleshets.



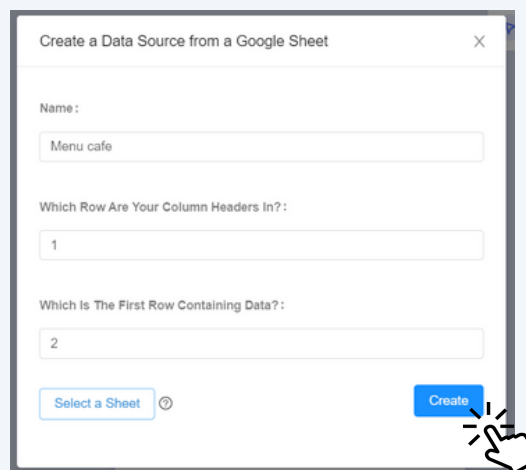
7. Escoge la fuente de datos, en nuestro caso será "GoogleSheets". Luego clic en "select a sheet"



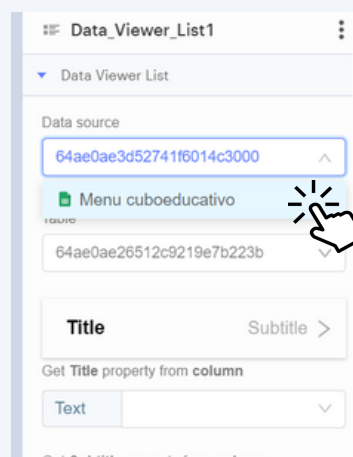
8. Ahora podrás visualizar todas las Spreadsheets disponibles en tu drive personal. Selecciona la correspondiente a la copia que realizaste anteriormente.



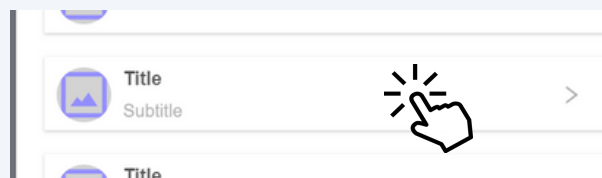
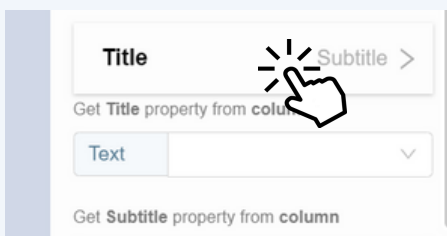
9. Sin modificar nada, clic en "Create".



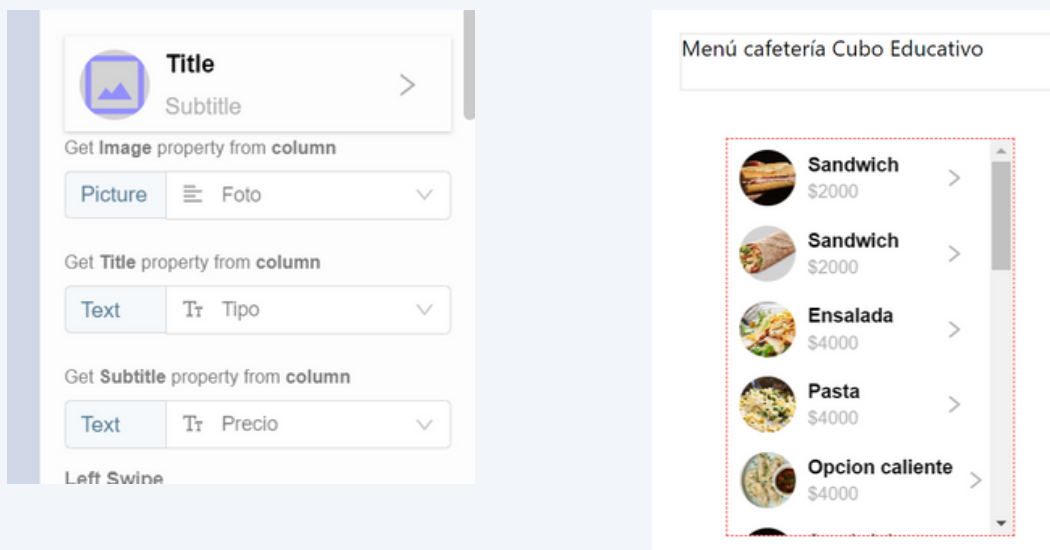
10. Agregamos nuestra fuente de datos a nuestro componente "Data Viewer list".



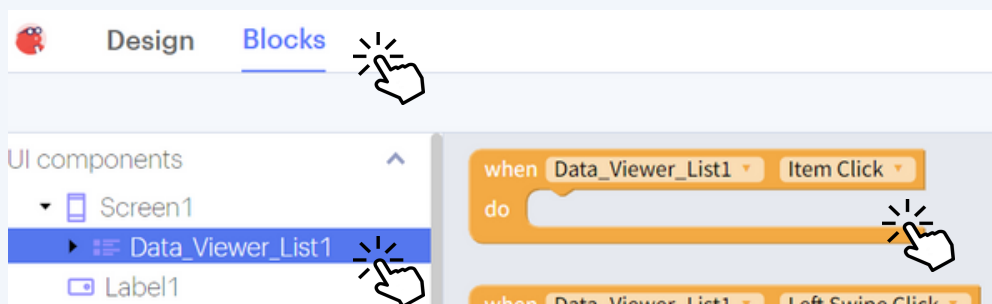
11. Debemos escoger como queremos que se muestre la información en nuestra interfaz. Clic en el módulo de "Title" y seleccionamos la siguiente estructura.



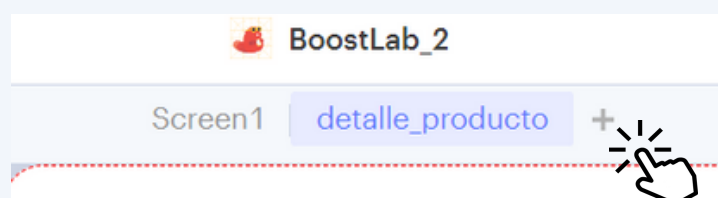
11. La estructura que seleccionamos nos permite mostrar nuestra tabla en forma de título, subtítulo y fotografía. Debemos configurar que columna de nuestra deseamos mostrar en cada elemento. En "Image" visualizaremos la columna "Foto", en "Title" la columna "Tipo" y en "Subtitle" la columna "Precio".



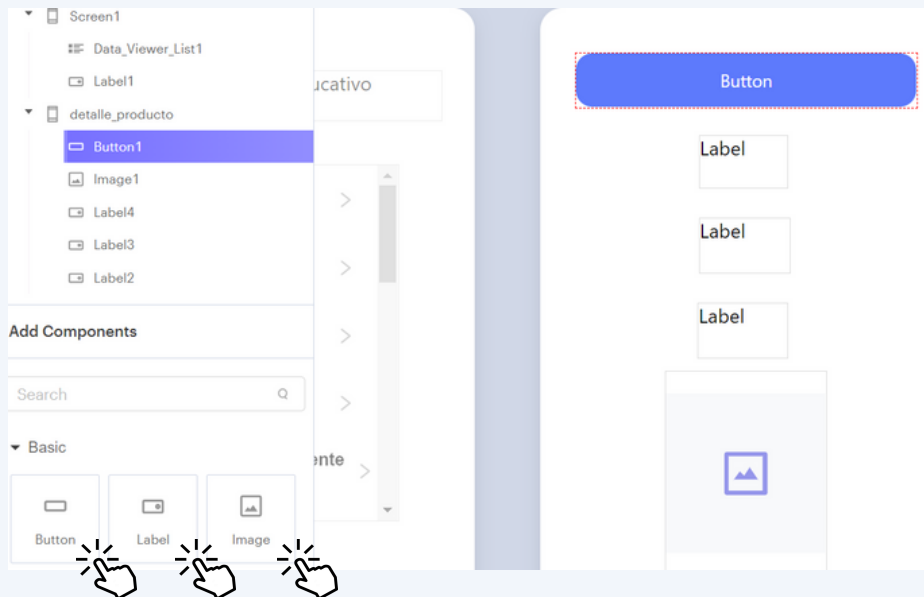
12. En "Blocks" agregaremos el siguiente código para que poder programar el clic sobre uno de los elementos.



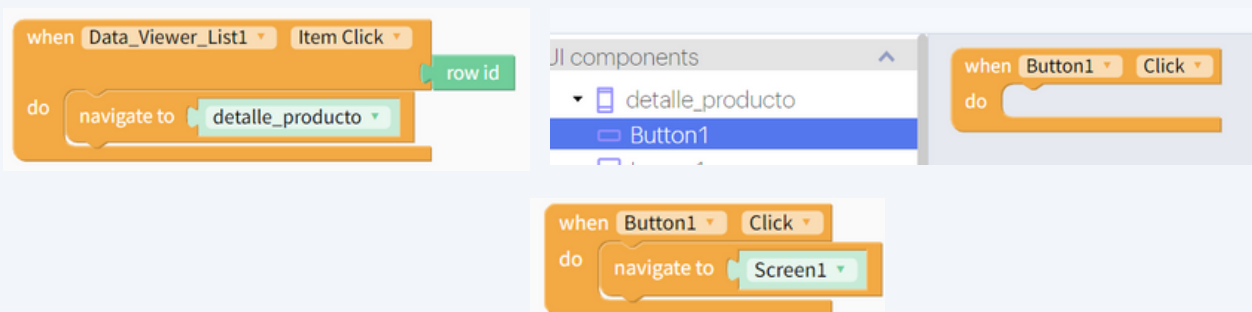
13. Volviendo a "Design" crearemos una nueva pantalla para poder mostrar el detalle del producto del menú que quiere ver el usuario.



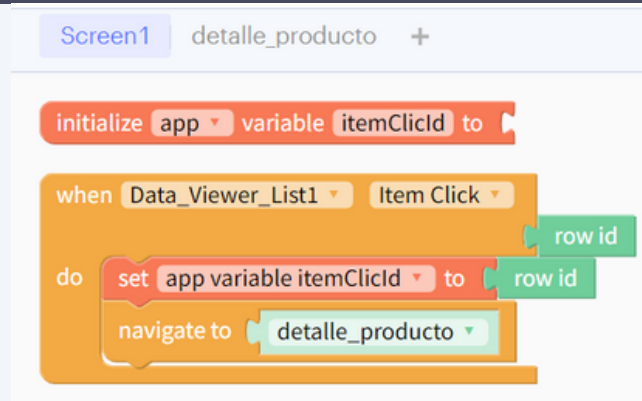
14. En la nueva pantalla, agregaremos 3 componentes tipo "Label", uno tipo "Image" y un "Button". En estos componentes visualizaremos los datos correspondientes al elemento seleccionado por el usuario y con el botón podrá retornar a la página anterior.



15. Volvemos al código de nuestra primera pantalla y agregamos el siguiente bloque para poder navegar a la siguiente pantalla. De la misma manera programaremos el botón de la segunda pantalla pero para que regrese al inicio.



16. En la pantalla principal crearemos una variable y le asignaremos el "row id" del elemento escogido por el usuario.



17. En la pantalla de detalle del producto, asignaremos a cada componente creado, el dato de la fila correspondiente al item escogido por el usuario, para eso utilizaremos el "row id".

