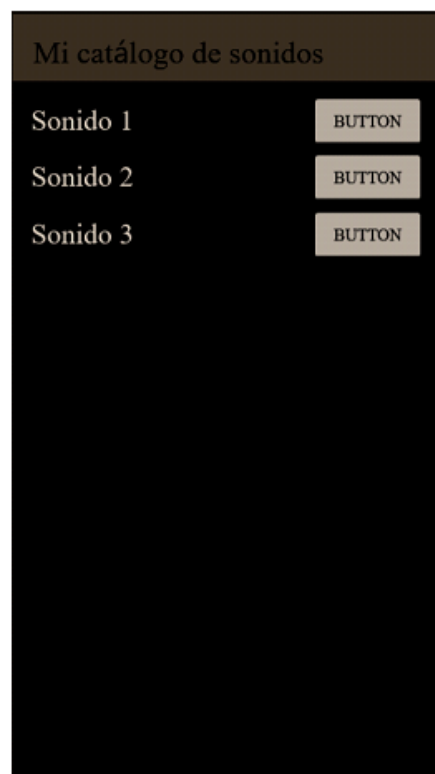


Anexo MMT1A4

Instrucciones para la *Segunda parte: Creando la interfaz*.

La participante:

1. Creará un nuevo proyecto en *MIT App Inventor* con el nombre “MisSonidos” y cambiará el título de su aplicación a “Mi Catálogo de Sonidos”.
2. Subirá los archivos recabados en la primera parte de la actividad, desde la sección *Medios*.
3. Diseñará la interfaz para el catálogo de forma libre, la única condición es que se identifiquen los botones para cada sonido, aunque también puede basarse en la siguiente plantilla:



4. Cambiará el nombre de sus componentes por unos más distintivo. Se recomienda que cada componente lleve un prefijo del tipo de componente seguido de un identificador. Por ejemplo, para el botón 1 que hará referencia al sonido 1: `bt_sonido1`.
5. Definirá el *Origen* de los sonidos para cada componente *Sonido* de su catálogo, en las Propiedades del componente, eligiendo el archivo multimedia correspondiente.

Nota: Es importante que se agreguen los componentes *Sonido*, que se encuentra en la sección *Medios* de la *Paleta*, para cada sonido que tendrá nuestro catálogo.

Instrucciones para la *Tercera parte: Definiendo el funcionamiento*.

1. El primer paso será identificar la pestaña *Bloques* (el botón para cambiar de pestaña se encuentra en la parte superior derecha).
2. Habrá dos secciones: *Visor* y *Bloques*. En *Visor*, se arrastrarán los elementos que se seleccionen de *Bloques*, contendrá los elementos que se agreguen a la aplicación desde *Diseñador*, además de la sección *Integrados*, misma que cuenta con instrucciones similares a las de los lenguajes de programación.
3. Explorará cada una de las opciones disponibles en *Integrados* dentro de la sección *Bloques*. Y escribirá en el documento “Evidencias de NOMBREDELPROYECTO”, con qué secciones se encuentra familiarizada y con cuáles no.
4. Posteriormente, seleccionará uno de los componentes *Sonido*, que al ser presionado desplegará una lista con elementos de distinto color. Analizando las acciones disponibles para cada color, relacionará cada color con una de las siguientes opciones (deberá incluir su respuesta en el documento “Evidencias de NOMBREDELPROYECTO”):
 - a. Evento (realizar una acción cuando algo ocurra).
 - b. Función (realizar una acción).
 - c. Asignar un determinado valor a las propiedades del componente.
 - d. Referencia a las propiedades del componente.
5. Por último, deberá dotar a cada botón con la acción de reproducir el sonido correspondiente cuando sea presionado.

Nota: La tallerista deberá prestar especial atención en el apartado 3, con la intención de proporcionar a las participantes el apoyo que requieran.