

Examen práctico de Diseño con Figma y APP Inventor

A continuación, se presentan dos casos de estudio. En algunos te entrego el formato del Frontend y en otros de entrego el formato del Backend. Lo que debes hacer es:

- Aplicar las buenas prácticas haciendo cada uno de los diseños en Figma de cada uno de los Frontend más el ícono de cada una de las tres también en Figma.

Nota: La plantilla del Frame es Android y la plantilla de los íconos es libre, las imágenes son a tu criterio y las debes buscar en la web.

- Si te entrego el Frontend hacer la propuesta del Backend y viceversa en Mitt App Inventor.
- Escoge una de las tres APPS y súbela a la Play Console de la Play Store con mi cuenta.

Nota: Es decir, aunque se hacen las dos APPS y se suben los respectivos .aab en Territorium, solo se sube una a Play Store.

Como este es un examen práctico e individual solo tendrás derecho a hacer tres preguntas al instructor. El aprendiz que sea descubierto preguntando a sus compañeros o haciendo actividades indistintas al curso de diseño automáticamente se le anulará este examen práctico.

APP 1

Debido a la creciente revolución tecnológica, el Servicio Nacional de Aprendizaje abre una convocatoria para desarrollar una APP llamada "Lector de códigos QR". Se pide que esta APP se desarrolle en Mitt App Inventor.

Paso 1:

Nombre del proyecto:

Lector_QR_PrimerNombre_PrimerApellido_NúmerodeFicha

Paso 2:

Busca en internet una imagen de fondo .jpg y estando el componente **screen** activado asignar la imagen desde **background image**.

Nota: Esa imagen de fondo debe ser azul pero su relieve o formas es de libre gusto.

Paso 3:

Con Photoshop (y la herramienta de borrador mágico) o algún software de edición de imágenes convierte el ícono del SENA a formato png , tamaño

Paso 4:

Arrastra un componente **image** dentro de la pantalla del teléfono. El alto y el ancho en pixels es 50 para dicha imagen. Luego en **Screen** alinea al centro el todo el componente del dispositivo móvil. La alineación vertical queda en left.

Paso 5:

Justo debajo de la imagen que ahora está dentro del dispositivo móvil arrastra un botón. A ese botón habilítale la negrilla y en su texto predeterminado cambialo por algo que diga **Leer QR**

Paso 6:

Cambia el color de fondo del botón insertado en el paso 5 y el color del texto (tienes libertad en el cambio de dichos colores).

Paso 7:

Incorpora un componente **Label** justo debajo del botón insertado en el paso 5 y ese botón debe decir las palabras: **Texto leído**.

Paso 8:

Dirígete al componente **Layout** e incorpora debajo del último componente insertado un **horizontalArrangement1**. Posteriormente, en las propiedades de este componente organiza su altura a **Fill Parents** (que significa ajustar al contenedor). Lo mismo para ancho.

Paso 9:

Dentro de la paleta de **user interface** encontrarás de último al **web viewer** y suéltalo dentro del **horoizantalArrangement1**.

Paso 10:

Inserta un botón fuera del **horoizantalArrangement1**. Que ucmplirá la función salir. Organiza su formato con libertad.

Paso 11:

Con Figma haz su ícono alusivo (recuerda que esta app tiene la funcionalidad de leer códigos QR).

Paso 12:

Dentro de la paleta busca la sección de **Sensors** e inserta al dispositivo el componente **Barcodescanner**.

Paso 13:

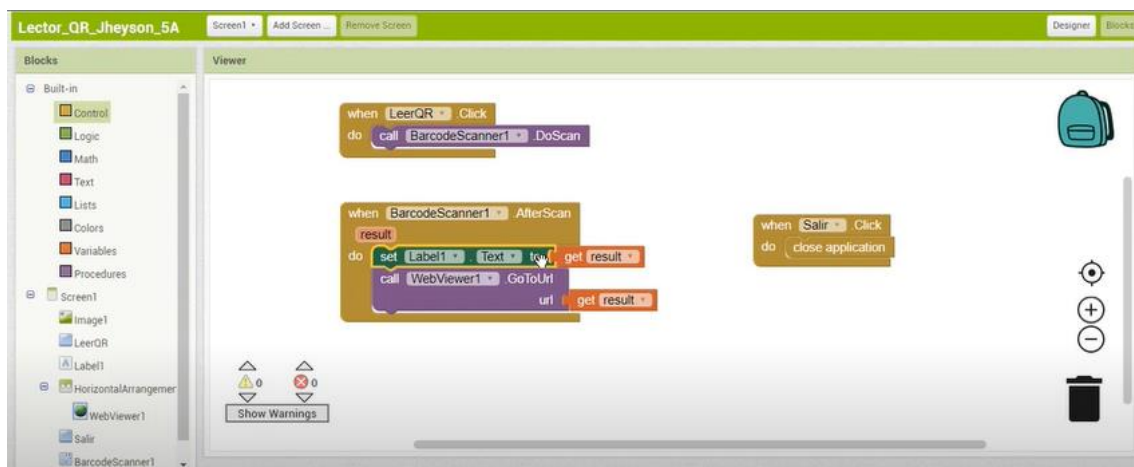
Renombra los botones así:

Button1 por LeerQR

Button1 por salir

Paso 14

A continuación te comparto la lógica que yo utilicé para hacer esta APP



Paso 15:

Explica la lógica de la APP (si puedes pruebala en tu cel e intenta escanear un código QR)

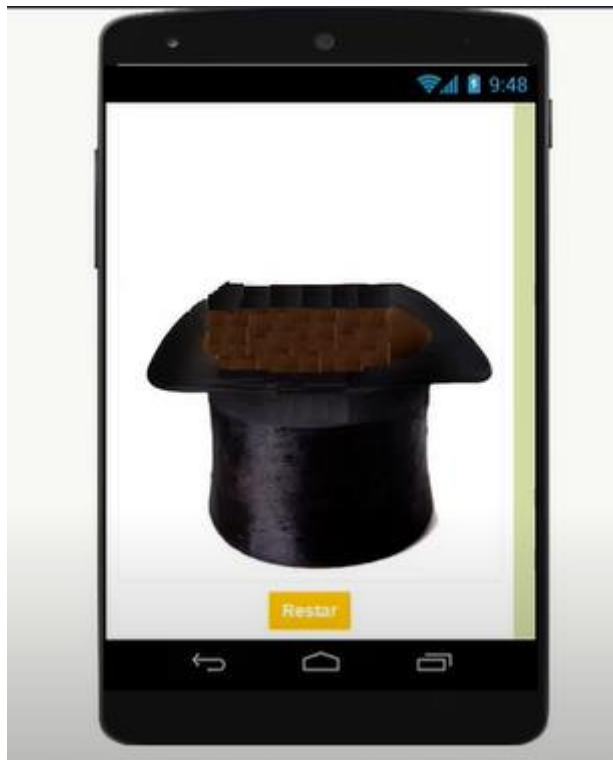
APP 2

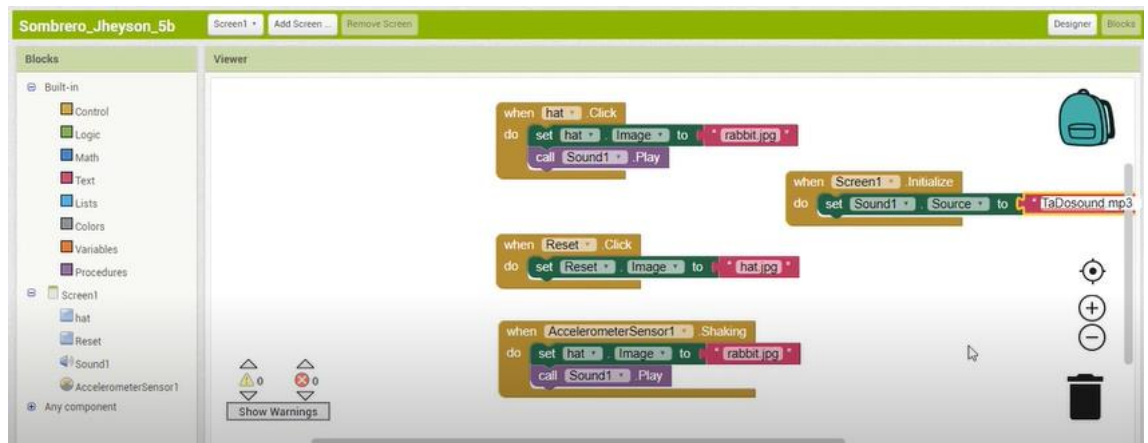
La Institución Educativa Educar Siglo XXI requiere desarrollar una APP para su evento llamado (Día de la magia) por eso realiza una convocatoria abierta donde especifica los siguientes requerimientos:

- La App se llamará: Sombrero mágico.
- Cuando el usuario agita el dispositivo móvil un conejo sale del sombrero y se efectúa un efecto de sonido.

Nota: El sombrero debe ser asignado a un botón.

- Cuando el usuario vuelve a agitar el dispositivo móvil el conejito se oculta.





Te comparto la lógica que emplee en la programación por bloques y omito algunas explicaciones del Frontend que como reto debes hallar.

APP 3

Con todos los conocimientos adquiridos hasta ahora. Realiza una APP totalmente diferente a todas las que hemos creado y aplica las técnicas en FIGMA, icono, todo lo que hemos aprendido.

Entregables en Territorium:

- APP 1, 2 y 3 en formato .aab
- Frontend de las APP 1, 2 y 3 hechos en FIGMA.
- Íconos de las APP 1, 2 y 3 hechos en FIGMA.

En total son 8 entregas independientes a Territorium dentro de la evidencia titulada: Examen práctico de Diseño con Figma y APP Inventor

