

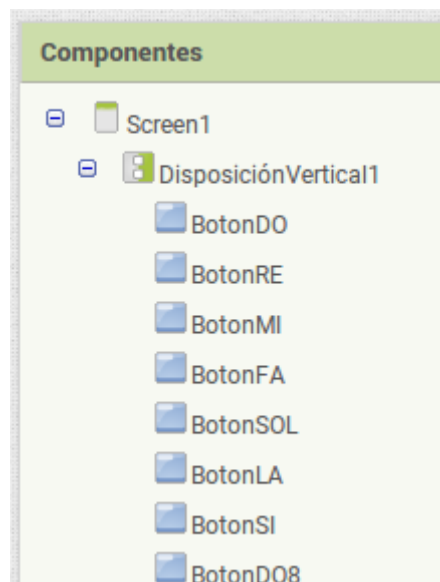
...

Actividad 4: agregando funciones

1. **Realiza una copia del proyecto** que has creado en la actividad anterior, "**xilofono**", desde el menú principal, **Proyectos >>> Guardar proyecto como...**, con el nombre "**xilofono_pruebas**".

2. Desde la **Paleta**, en la categoría **Disposición**, arrastra la opción "**DisposiciónVertical**" al Visor del dispositivo móvil, e insértala arriba del todo. Ahora, desde la ventana de *Componentes* seleccionamos el nuevo elemento que hemos insertado y en *Propiedades* configuramos tanto el Ancho como el Alto como "**Ajustar al contenedor**".

Vamos a introducir todos los botones de las notas musicales dentro del contenedor vertical que acabamos de configurar. Para ello, simplemente desde el Visor arrastramos las notas al contenedor.



Disposición vertical de las notas musicales en Componentes

3. En el paso anterior hemos ordenado los componentes que ya teníamos en un contenedor vertical. Vamos a añadir otro contenedor horizontal debajo del anterior e insertar dentro dos botones, uno de Play y otro de Reset,

De nuevo desde la **Paleta**, en la categoría **Disposición**, arrastramos la opción "**DisposiciónHorizontal**" al Visor de la aplicación, pero ahora abajo del todo, debajo del

contenedor vertical existente. Lo seleccionamos en la ventana de *Componentes*, y editamos sus *Propiedades*. Esta vez, sólo modificamos el Ancho como "Ajustar al contenedor".



Botones Play y Reset en disposición horizontal

Nos falta agregar los botones de Play y Reset. Lo haríamos desde la **Paleta >>> Interfaz de usuario**, arrastrando 2 botones dentro del contenedor horizontal creado. Seleccionando cada botón en *Componentes*, podemos **cambiar sus nombres a Play y Reset**, respectivamente, y establecer su ancho desde *Propiedades* como "Ajustar al contenedor".

El resultado final en el emulador sería el siguiente:



Xilófono con botones Play y Reset

Quizás te hayas dado cuenta de que si bien hemos insertado dos nuevos botones, Play y Reset, estos no tienen ninguna funcionalidad. Si tienes curiosidad y quieres programar el proyecto para que guarde la combinación de notas que se presionan y se puedan ejecutar luego desde el botón Play, te invitamos a que realices la actividad optativa de este módulo.

Videotutorial de la actividad 4: <https://www.youtube.com/watch?v=8shOuelckzI>

Actividad 5 optativa: completando el xilófono

En la actividad anterior, actividad 4, agregamos dos botones a nuestro xilófono, Play y Reset, pero no llegamos a programarlos para que hicieran algo.

. Te invitamos a que los descubras tú mismo. Aprender a aprender, es de lo que se trata.