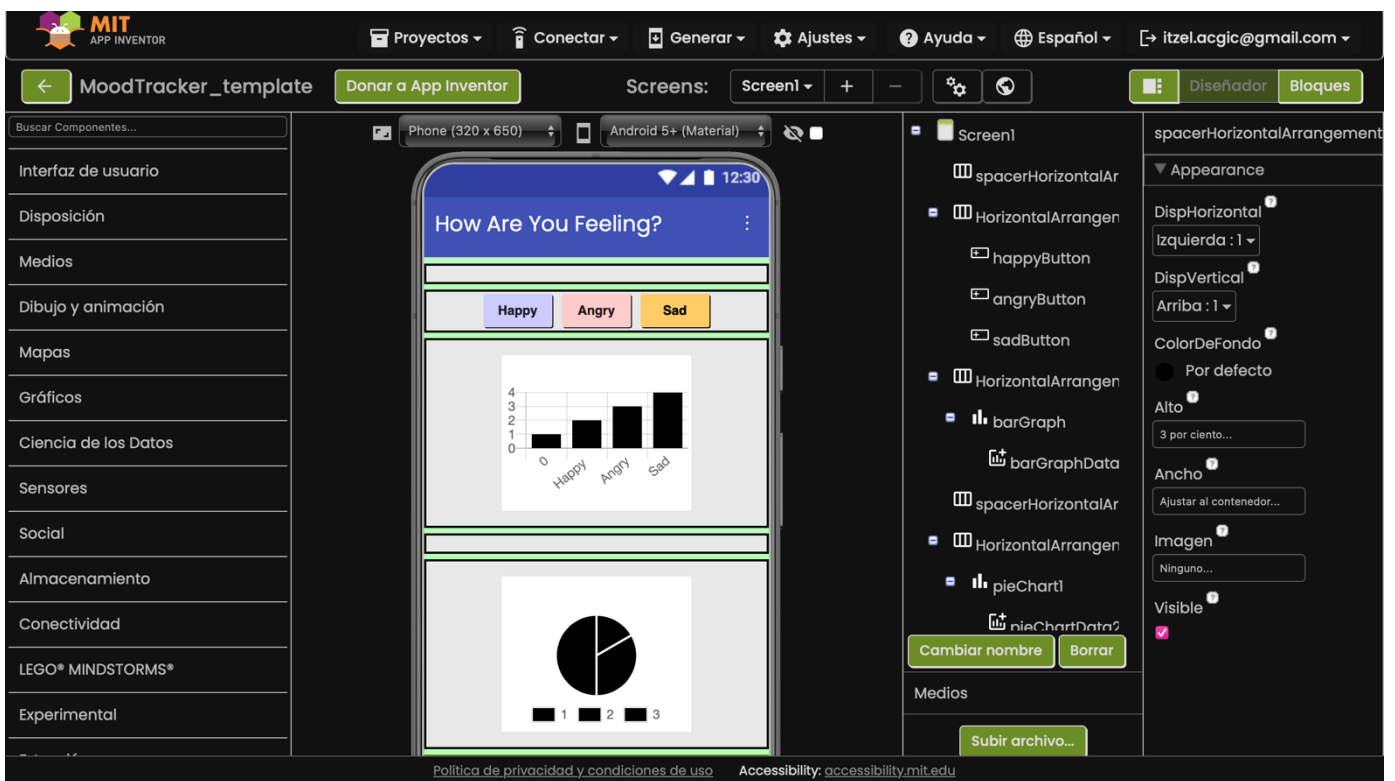


Entregable: Track My Mood

1) Pantalla de diseño



2) Screenshot de los bloques de programación

The screenshot shows the MIT App Inventor interface for a project named 'MoodTracker_template'. The 'Bloques' (Blocks) palette on the left lists various categories: Integrados, Control, Lógica, Matemáticas, Texto, Listas, Diccionarios, Colores, Variables, and Procedimientos. The 'Screen1' workspace contains the following blocks:

- Global Variable Initialization:**
 - inicializar global happyButtonTotal como 0
 - inicializar global angryButtonTotal como 0
 - inicializar global sadButtonTotal como 0
- happyButton Click Event:**
 - cuando happyButton -> Clic
 - ejecutar
 - poner global happyButtonTotal a + 1
 - tomar global happyButtonTotal + 1
 - Llamar updateCharts
- angryButton Click Event:**
 - cuando angryButton -> Clic
 - ejecutar
 - poner global angryButtonTotal a + 1
 - tomar global angryButtonTotal + 1
 - Llamar updateCharts
- sadButton Click Event:**
 - cuando sadButton -> Clic
 - ejecutar
 - poner global sadButtonTotal a + 1
 - tomar global sadButtonTotal + 1
 - Llamar updateCharts
- resetButton Click Event:**
 - cuando resetButton -> Clic
 - ejecutar
 - llamar barGraphData2D1 -> .Limpiar
 - llamar pieChartData2D1 -> .Limpiar
 - poner global happyButtonTotal a 0
 - poner global angryButtonTotal a 0
 - poner global sadButtonTotal a 0

The 'updateCharts' function is defined as:

```
como updateCharts
ejecutar
  llamar barGraphData2D1 -> .Limpiar
  llamar barGraphData2D1 -> .ImportarDesdeLista
  llamar pieChartData2D1 -> .Limpiar
  llamar pieChartData2D1 -> .ImportarDesdeLista
```

The screenshot shows the MIT App Inventor interface for a project named 'MoodTracker_template'. The 'Bloques' (Blocks) palette on the left lists various categories: Integrados, Control, Lógica, Matemáticas, Texto, Listas, Diccionarios, Colores, Variables, and Procedimientos. The 'Screen1' workspace contains the following blocks:

- Screen1 Initialization:**
 - cuando Screen1 -> .Inicializar
 - ejecutar
 - poner barGraphData2D1 -> .Colores como construir una lista
 - poner pieChartData2D1 -> .Colores como construir una lista
- updateCharts Function:**
 - como updateCharts
 - ejecutar
 - llamar barGraphData2D1 -> .Limpiar
 - llamar barGraphData2D1 -> .ImportarDesdeLista
 - lista
 - construir una lista
 - construir una lista 1
 - construir una lista 2
 - construir una lista 3
 - tomar global happyButtonTotal
 - tomar global angryButtonTotal
 - tomar global sadButtonTotal

3) Prueba en el celular

