# Programación Bluetooth en Android con App Inventor

## Aleksandra Kijanka

Para crear la aplicación hubo que añadir tres pantallas – una pantalla inicial y otras de cliente y servidor. A continuación describo dichas pantallas.

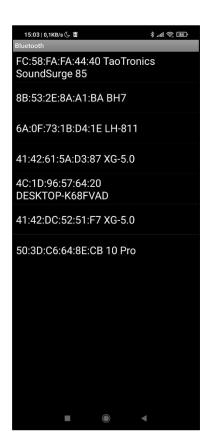
#### 1) La pantalla inicial





#### 2) La pantalla del Cliente





El primero bloque garantiza que en en la lista aparecen dispositivos Bluetooth. Para contectarse a chat hay que elegir uno de estos dispositivos que es el servidor.



```
when EnviarBtn v .Click
do if not is empty MensajeTxtFld v . Text v
then set Conversacion v . Text v to join Conversacion v . Text v
"Cliente: "
MensajeTxtFld v . Text v

' \n "

call BluetoothClient1 v .SendText

text join MensajeTxtFld v . Text v

set MensajeTxtFld v . Text v

to v

set MensajeTxtFld v . Text v

set MensajeTxtFld v . Text v to v

set MensajeTxtF
```

Luego el bloque anterior deja enviar una mensaje desde el lado del Cliente y la une con los mensajes enviados antes.

```
when Clock1 . Timer

do if BluetoothClient1 . IsConnected then set Conversacion . Text to join Conversacion . Text to Servidor: 

Servidor: 

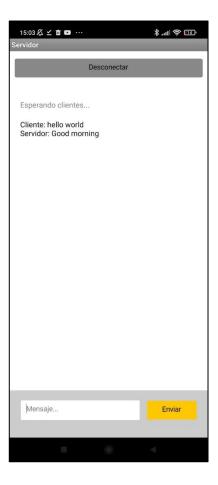
call BluetoothClient1 . BytesAvailableToReceive . Text .
```

Este bloque permite recibir los mensajes enviados desde el lado del Servidor.



Al final este bloque permite desconectarse del chat después de pulsar el button "Desconectar".

### 3) La pantalla del Servidor



En la parte del Servidor, todos los bloques son parecidos.

Este bloque accepta la coneccion cuando un cliente elige un servidor de la lista.

Siguientes bloques permiten enviar y recibir mensajes.

```
when Clock1 .Timer
do 👩 if ( BluetoothServer1 ) IsConnected v
   then if call BluetoothServer1 .BytesAvailableToReceive > 1 0
         then set ConversacionTxtFld v . Text v to point ConversacionTxtFld v . Text v
                                                          Cliente: "
                                                       call BluetoothServer1 .ReceiveText
                                                                 numberOfBytes ( call BluetoothServer1 .BytesAvailableToReceive
when EnviarBtn ▼ .Click
do if not is empty MensajeTxtFld Text
   then set ConversacionTxtFld v . Text v to point ConversacionTxtFld v . Text v
                                                     Servidor: "
                                                  MensajeTxtFld . Text .
                                                    " \n "
         call BluetoothServer1 .SendText
                                       join MensajeTxtFld . Text .
                                                " (n "
         set MensajeTxtFld . Text to ( " " "
```

Al final, se puede desconectar del chat pulsando el button "Desconectar" justo como en el caso del Cliente.

```
when DesconectarBtn v .Click
do call BluetoothServer1 v .Disconnect
set Status v . Text v to pesconectado v
set ConversacionTxtFld v . Text v to pesconectado v
```