Creación de app de idiomas

Indicaciones

Abrir un nuevo proyecto en MIT App Inventor2

1.-Ubicar interfaz de usuario ya que la hayas ubicado, se deberá colocar dos etiquetas

2.- En la segunda se dejará con el nombre

3.- Se agregará un Campo de texto y

4.- Ir a “interfaz de usuario” y se agregar una disposición horizontal

5.- Agregar tres botones, pero ponerlos dentro de la disposición horizontal

6.-Modificar el nombre de los 2 botones dependiendo de que idioma vas a utilizar

7.-Nuevamente agregaras otra disposición horizontal, y también dos botones más dentro de esta disposición,

8.-Nos regresaremos al paso 6, ya que tengas todas tus imágenes deberás presionar donde dice “subir archivo” y subirás tus cuatro imágenes que descargaste.

9.-Ahora en tus botones deberás presionar cada uno de ellos y te aparecerá la de cada botón

10.-Poner dos etiquetas y modificar el nombre

11.-Agregar el medio traductor este se ubica en la interfaz de usuario.

12.- Ya que tengas todos los componentes ir al apartado de bloques,

13.-Ahora deberás presionar los botones de los idiomas y al presionarlos te aparecerán los bloques, le harás con los botones de los cuatro idiomas seleccionados.

14.-Ya que tengas los cuatro bloques de cada idioma, dar clic en el componente traductor y seleccionar el bloque que está en color morado,

15.- Al bloque de color morado agregarle un bloque de texto (el bloque de color rosita) esto lo debes hacer con los cuatro bloques de idiomas

16.- Deberás dar clic a la siguiente liga, y buscaras el código del idioma de los países que trabajaras, tendrás que poner el código en el bloque rosa de cada idioma .

<https://community.appinventor.mit.edu/t/android-localization-code-the-complete-list/7055>

17.-En los componentes dar clic al “C\_textotraducir” y unir este bloque al bloque morado Esto también lo harás con todos los bloques de idioma

18.-Ahora darás clic al componente “traductor”

19.-Dar clic al componente”E\_traducido”

20.-En el botón del paso 18 dar clic en traducción y tomar el siguiente bloque : Se deberá unir con el bloque verde del paso 19 ,

21.-Nuevamente ir a los componentes de bloques y dar clic al componente “B\_nuevatraduccion” y agregar el siguiente bloque al visor.

22.-Unir los siguientes dos bloques, al anterior bloque



