

Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia Colegio Boyacá de Duitama

GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 8

DOCENTES: Katherine Paola Quevedo Benítez

Diego Alexander Rodríguez Velandia

Grado: Decimo Agosto

IHS: 1 HORA Y 40 MIN Día/Hora: Martes / 07:40am A 09:50 am

Jueves / 06:00am A 07:40am

Tema: Conexión entre el entorno de programación deApp inventor y la plataforma

de Arduino (Modulo Bluetooth)

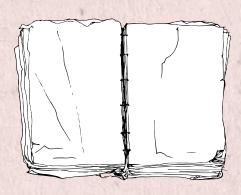
OBJETIVO

Relaciona y aplica los conceptos de programación de estas dos temáticas (Арр inventor Arduino), aplicándolo en desarrollo de la guía didáctica propuesta.





Tecnológica de Colombia



ESTIMADO ESTUDIANTE.

FECHA:08 de Agosto - 12 de

En la presente guía estudiaremos la conexión del módulo bluetooth tanto con Arduino como en App inventor, para el desarrollo de esta actividad debemos tener en cuenta todos los parámetros y datos importantes los cuales fueron vistos en clase.

· Maestro o esclavo

Se debe realizar la configuración del módulo bluetooth según la función que debe realizar en el proyecto del proyecto. · · · ·

OBTENER LA

MAC

·Identificador único para el ·teléfono· · · · ·

Diseñador de pantallas -

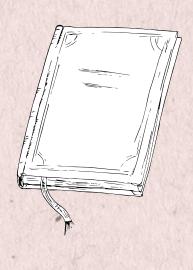
Se crean las distintas ventanas.o. pantallas.que contendrá la aplicación · · · ·

Editor de bloques

Permite programar de forma visual e intuitiva el flujo de funcionamiento . . . del programa utilizando bloques:

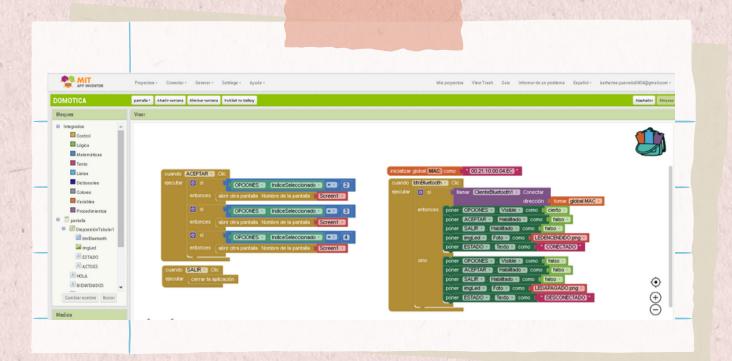
Generador de app

Al finalizar las fases de diseño y programación, se genera.el.instalador APK.de la aplicación.



¿Recuerdas este ejemplo visto en clase?

Este ejemplo te será de gran ayuda para realizar la actividad. Recordar lo visto con anterioridad puede ayudarme a mejorar tu aprendizaje.







ACTIVIDAD

Teniendo en cuenta el prototipo didáctico de casa domótica·y·los·elementos que se van a·automatizar de · · · esta, realiza la conexión bluetooth y la creación de las pestañas que crees que son necesarias para la elaboración de la aplicación móvil.

boración de la aplicación móvil.

##