

AppInventor

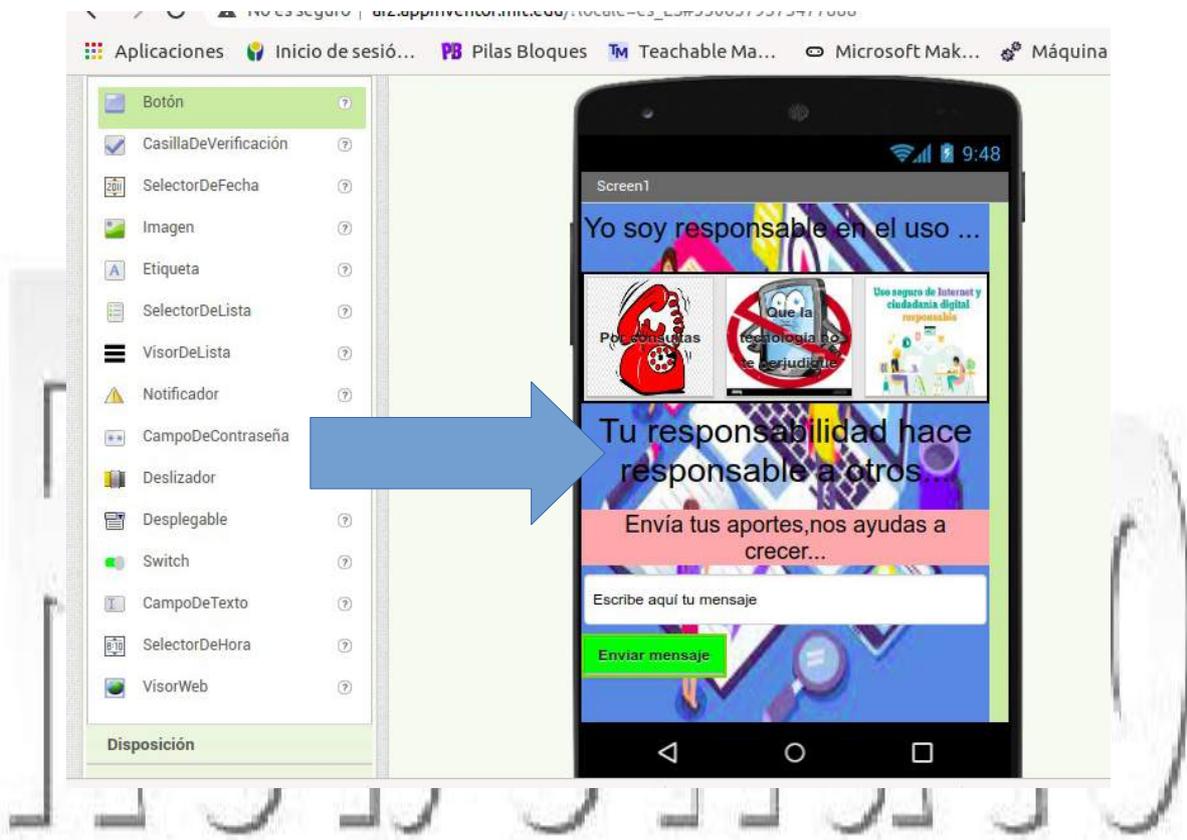
Teórico 2

Diseñador

En el siguiente teórico veremos como diseñar una aplicación, para ello debemos estar en la opción “Diseñador” (Botón ubicado en la parte superior derecha de la ventana).



La forma de trabajo será arrastrar los componentes ubicados en la zona de paletas para el visor (Imagen del celular).



En la parte de paletas encontraremos Interfaz de usuario, Disposiciones, Social, Conectividad y otras que al seleccionar nos mostrarán los diferentes componentes que contienen.

Paleta disposiciones



Paleta Medios



Paleta conectividad



En las imágenes anteriores podemos ver los componentes de tres paletas (Disposiciones, Medios y Conectividad) y en la imagen anterior se pueden apreciar componentes de la paleta Interfaz de usuario.

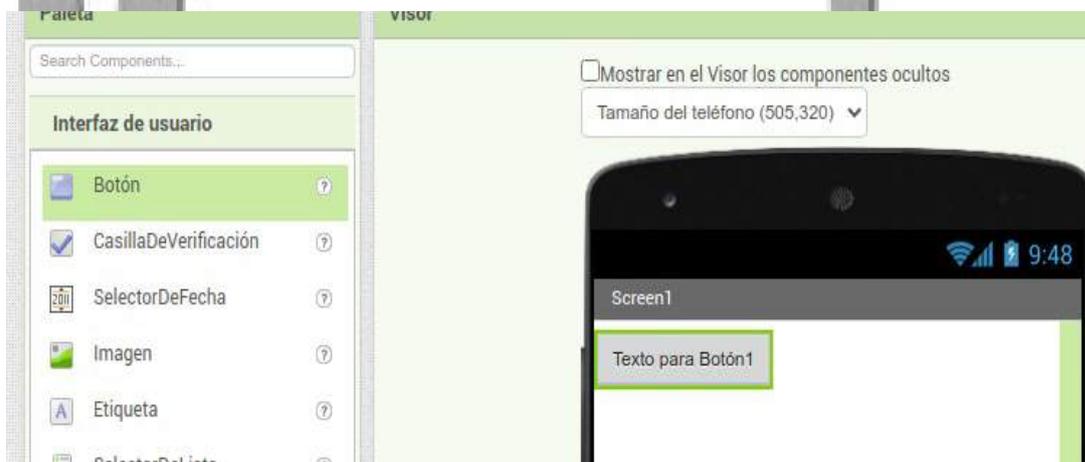
Comenzar a trabajar con elementos de interfaz de usuario

Luego de crear el proyecto “Adivina el número”, lo primero será poner un botón



Profesor: Marcelo Rebellato

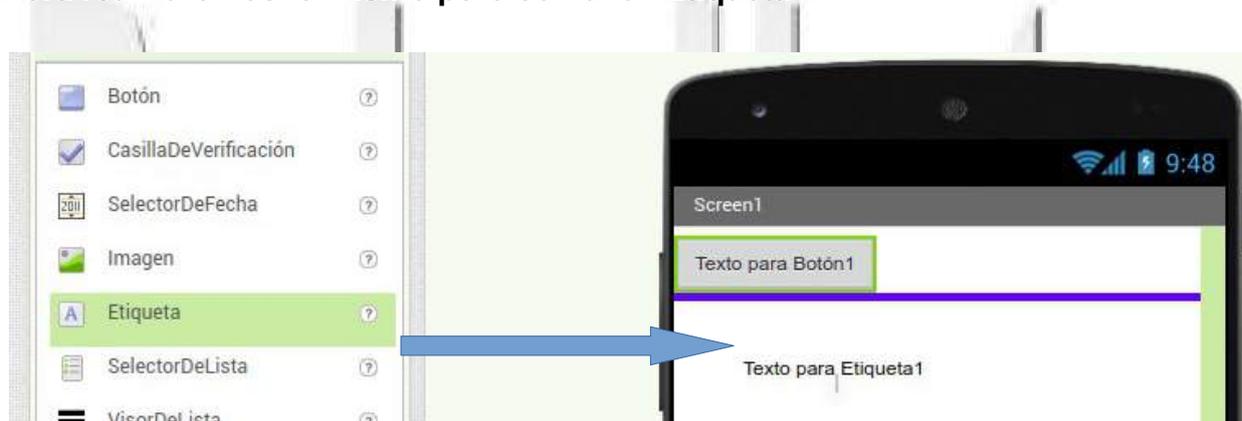
Para eso debo arrastrar el mismo desde la paleta al visor, como se muestra en la imagen anterior.



Quedando en la zona de componentes el “Botón 1” dentro de Screen.



Ahora realizaremos lo mismo pero con una “Etiqueta”.

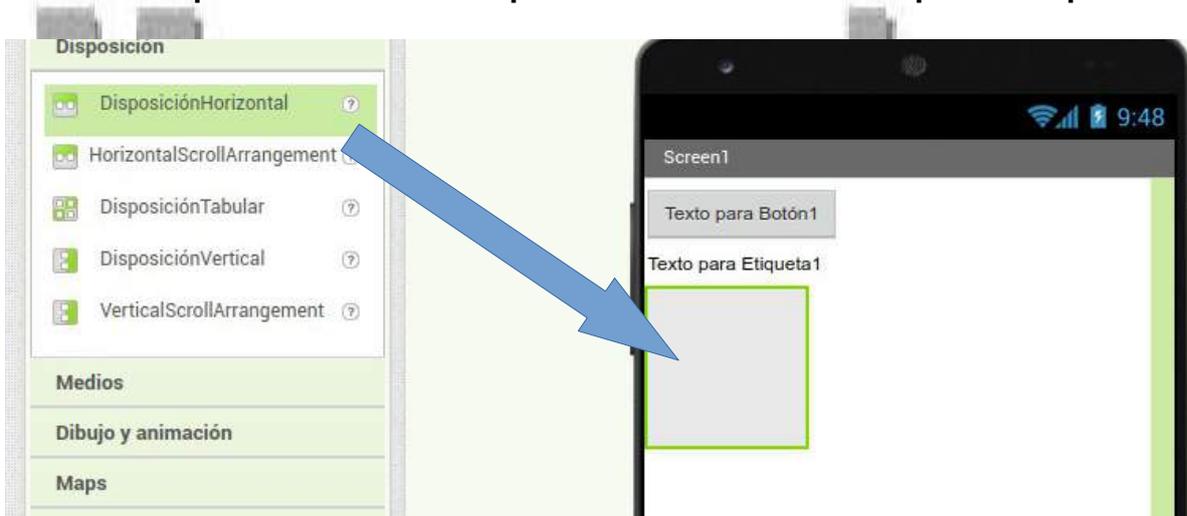


Mostrando en componentes la misma.

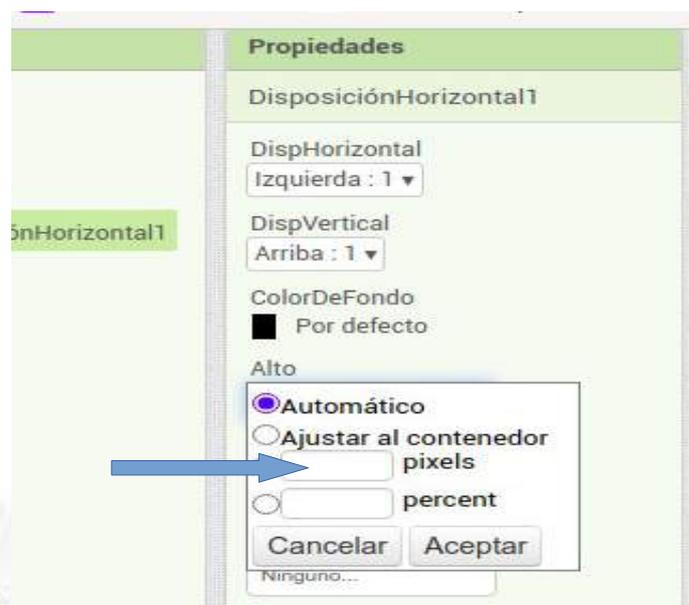


Profesor: Marcelo Rebellato

A continuación pondremos una “Disposición Horizontal” de la paleta Disposiciones.



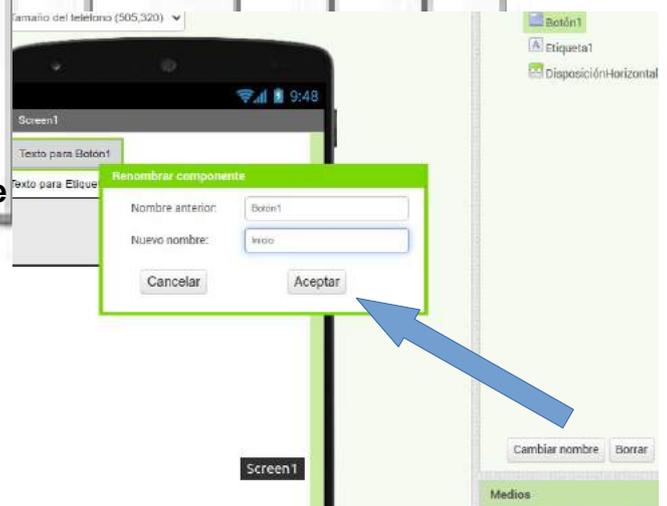
En las Propiedades el ancho lo ajustamos al contenedor (Screen) y el alto con 70 Pixel.



Ahora cambiaremos el nombre a nuestro primer Botón.

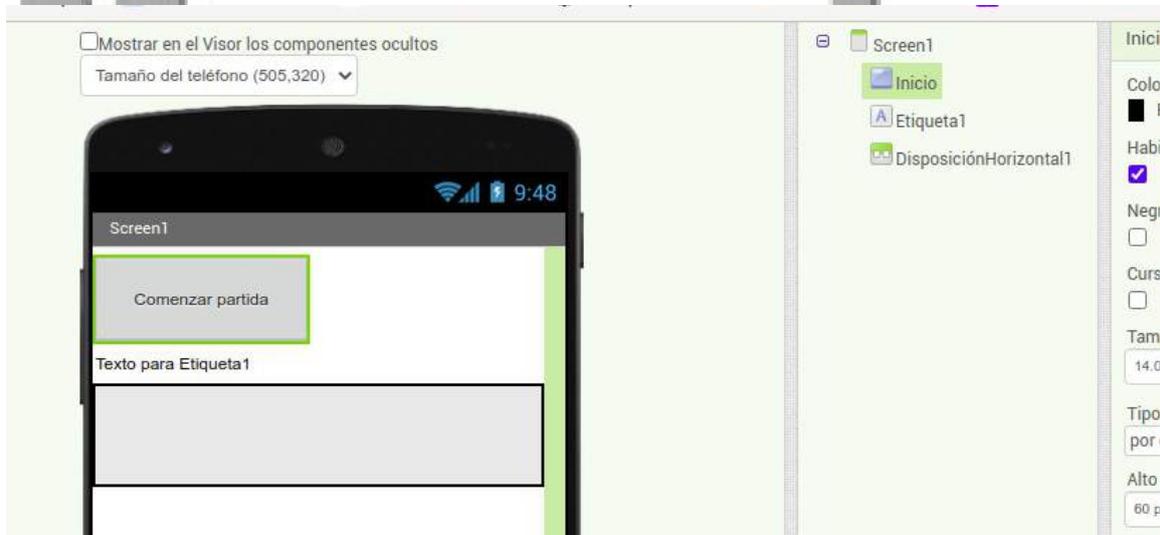
Primero seleccionaremos el botón 1 en la parte superior de la zona de “Componentes” y en la parte inferior encontraremos la opción “Cambiar nombre”. En el cuadro de dialogo que se abre digitamos el nuevo nombre.

Ajustaremos el ancho a 150 Pixel y el alto a 60 Pixel, en la propiedad texto ingresaremos “Comenzar partida”.

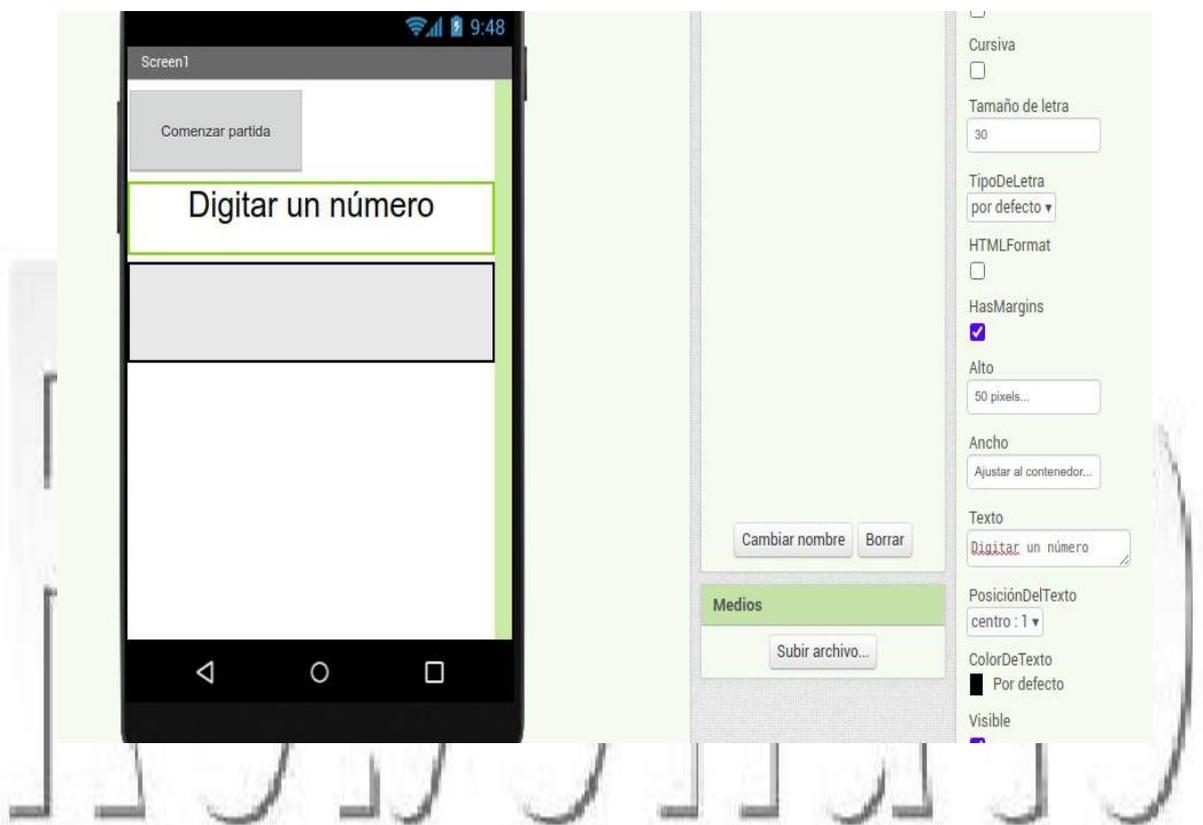


Profesor: Marcelo Rebellato

Hasta el momento nuestra aplicación viene quedando de la siguiente manera. Un botón llamado “Inicio”, una etiqueta que a continuación cambiaremos sus propiedades y una disposición horizontal.

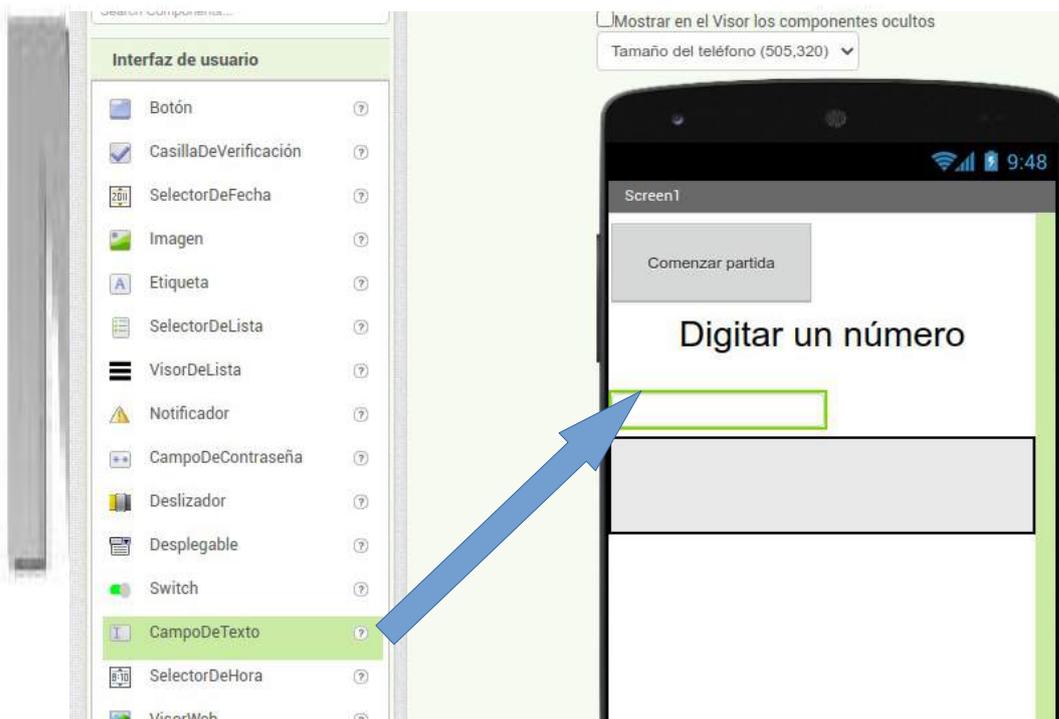


Ahora es el turno de las propiedades de nuestra etiqueta. Modificaremos el ancho, alto, texto, tamaño de letra y alineación del mismo en “Propiedades”.



Lo siguiente será poner un campo de texto, entre la etiqueta y la disposición para poder escribir el número que creemos sea, el que tenemos que adivinar. Para ellos de la paleta “Interfaz de usuario” arrastramos el componente “Campo de texto” para el visor en el lugar indicado.

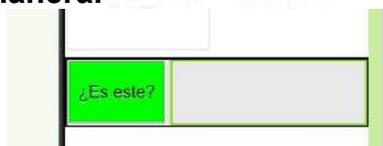
Profesor: Marcelo Rebellato



En sus propiedades ajustaremos el ancho (150 Pixel), alto (70 Pixel) y tamaño del texto (30).



A continuación vamos a trabajar dentro de la disposición horizontal. Arrastraremos para la misma un botón y una etiqueta que ajustaremos en sus propiedades para que se vean de la siguiente manera.



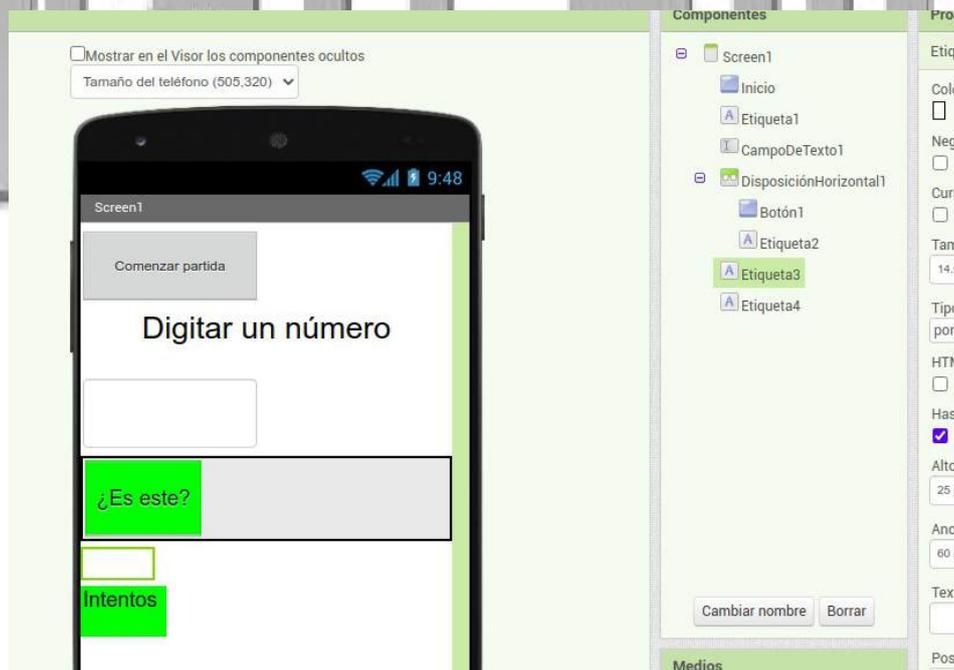
Profesor: Marcelo Rebellato

El botón 2 (¿Es este?) nos permitirá verificar si el número ingresado en el campo de texto es correcto, mayor o menor, indicando en la etiqueta “El número es mayor”, “El número es menor” o “Has acertado”.

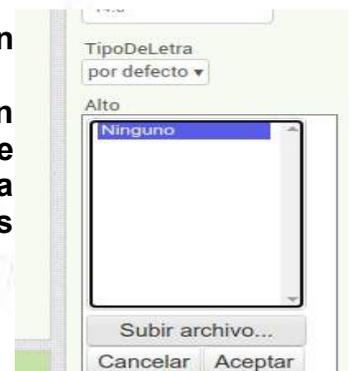
Es hora de poner los dos últimos componentes, que serán “Etiquetas”, la primera mostrará el número a adivinar (Deberá ponerse en las propiedades como no visible cuando quede pronta la aplicación) y la segunda mostrará los intentos.

Como lo realizamos para la etiqueta 1 y 2, debemos ir a la paleta “Interfaz de usuario” y arrastrar las dos etiquetas.

El diseño al momento se muestra en la imagen siguiente:



Ahora veremos como poner una imagen de fondo a un componente, para ello vamos a seleccionar el botón “Inicio”. En las propiedades hacemos clic en en “Imagen” y luego en “Subir archivo”, se mostrara un cuadro de diálogo donde debemos ir a “Seleccionar archivo o Examinar” y luego abrir la imagen guardada en el dispositivo. Por último aceptar en todas las opciones.



La imagen se insertará de fondo en el componente correspondiente como se muestra a continuación.



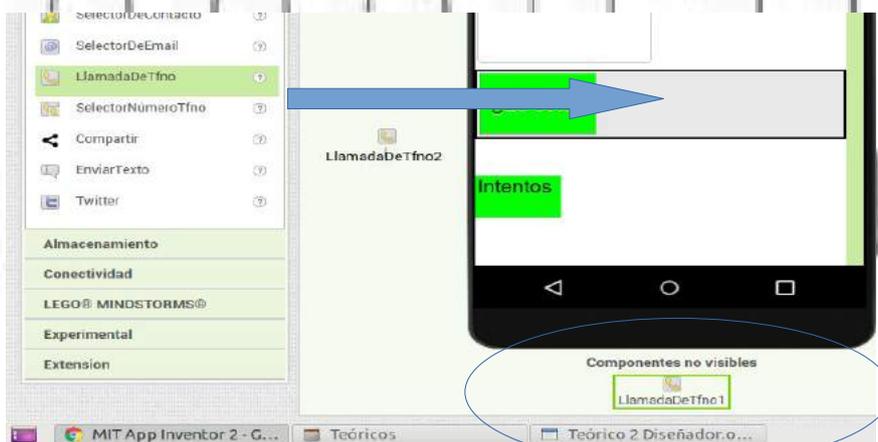
Tener en cuenta que en más de una ocasión necesitaremos poner componentes que serán no visibles, es decir, que no los veremos dentro del visor. Como ejemplo de ellos tenemos los siguientes componentes:

Componente “Sonido” de la paleta “Medios”.



Como podemos apreciar en la imagen anterior, los componentes no visibles como “Sonido” quedan debajo del visor.

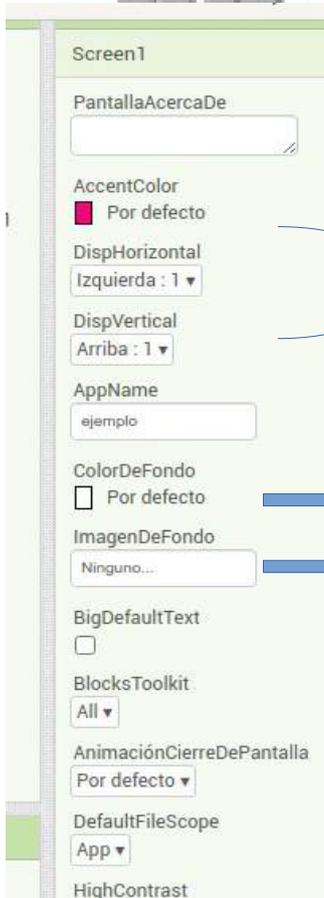
Componente “LlamadadeTfno” de la paleta “Social”.



Profesor: Marcelo Rebellato

Otros ejemplos de componentes no visibles pueden ser de la paleta “Conectividad” el componente “ActivityStarter” que nos permitirá programar botones para abrir páginas Web o “Enviartexto” de la paleta Social que se utilizará para programar envíos de mensaje.

Por último en este teórico veremos diferentes propiedades de la pantalla “Screen”.



Donde se van a insertar los componentes.

Color de fondo de la pantalla.

Subir una imagen de fondo.

Permite poner una imagen al ícono de la aplicación

Si activamos la opción “Enrollable” nos permite tener la barra de desplazamiento en nuestra aplicación o al ser instalada podemos desplazar hacia abajo o arriba la pantalla.

También podríamos modificar otras propiedades tanto de Screen como de el resto de los componentes visibles y no visibles.

