

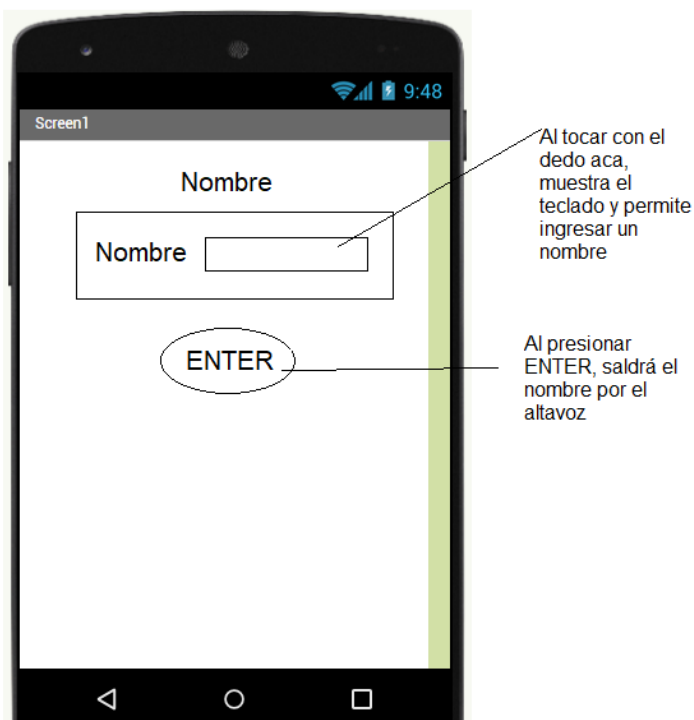
## Creación de aplicaciones para teléfonos Android

### CONSIGNAS

1. Leer atentamente y seguir todos los pasos.
2. Si no recuerdan como programar en app inventor o no lo vieron el año anterior, sugiero que sigan el tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=ryQQJvBFwnQ> (TP N°3 Repaso App Inventor)  
Deben haber leído el instructivo y haber seguido TODOS los pasos del video de YOUTUBE.
3. Video: <https://youtu.be/o1gsoBgadkk>  
Los temas y como desarrollar las 2 APP están explicados en el video de YouTube.
4. Resolver las Actividades 1 y 2. Desarrollarla en <https://appinventor.mit.edu/> . Luego de resuelto enviarme una foto o captura de pantalla del diseño y una foto o captura de pantalla de los bloques (Eso por cada uno), indicando el nombre y curso. Si los hicieron en el celular, una captura de pantalla. Además, compartirme el instalable o aplicación, o ejecutable de la actividad 2 en formato apk. Les dejo un link, en donde explica como descargar y compartir una aplican generada en App Inventor. De esta manera podemos ver si la aplicación funciona correctamente). <https://www.youtube.com/watch?v=RugKxFQAF14>
5. Consultas al mail: [vanelangn@gmail.com](mailto:vanelangn@gmail.com)
6. **Fecha de entrega: 06/06/2020.** Enviar TP resuelto, con imágenes y apk. Enviar al e-mail mencionado en el punto anterior.

### Tema a desarrollar: "VARIABLES"

Recordamos el primer ejemplo, donde presionamos el botón y aparece siempre nuestro nombre. Esta aplicación es estática. Siempre da el mismo resultado.



Ahora, imaginémosla más genérica: Al abrir la app, nos aparezca un espacio donde nosotros podamos ingresar un nombre con el teclado y, luego de presionar "Enter" diga por el altavoz el nombre que escribimos. Así debería quedar. En este caso, necesitamos incorporar nuevos objetos para poder desarrollarla.

Una "variable" es un lugar en la memoria del dispositivo, donde se va a guardar "temporalmente" algo, con lo que luego realizaremos una acción. En este caso, guardaremos nuestro nombre y la acción será que lo diga por el altavoz.

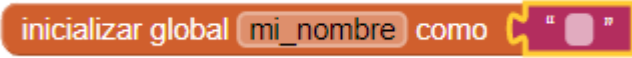
Para ello, necesitamos un lugar que tenga un nombre. Imagínense muchos cajones donde guardamos cosas. A uno de los cajones le vamos a poner una etiqueta que diga, por ejemplo, **mi\_nombre**. Al mirar los cajones, sabemos que dentro de "**mi\_nombre**" va a estar guardado eso. En app inventor, esos lugares es lo primero que

tenemos que reservar (ponerle la etiqueta al cajoncito). Eso se llama "definir la variable". Y originalmente, no va a tener nada. Solo el lugar donde se guardará

En la sección de bloques esta “variables” y allí debemos elegir

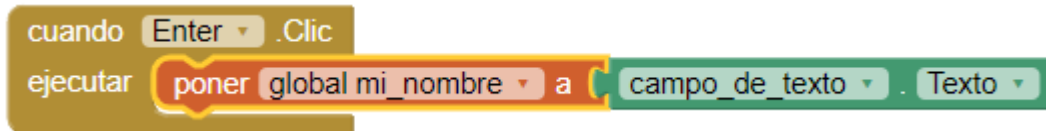


Donde mi\_nombre lo escribimos nosotros. A la derecha le vamos a indicar si es un texto o número. En nuestro caso, vamos a texto y lo dejamos vacío. Si fuera número, iría en 0



De esta forma, definimos la variable “mi\_nombre”

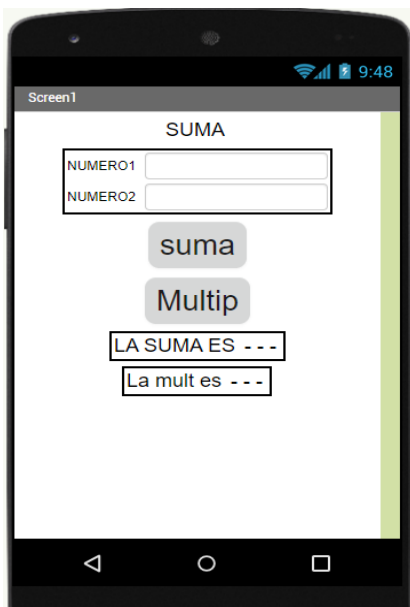
Luego, dentro del botón debemos decirle a la variable que abra el teclado para que escribamos lo que va a ir ahí dentro. Eso se llama “campo de texto” que es un objeto que siempre va a estar asociado a las variables. Debemos poner en la variable el campo de texto. Esta explicación está en el video.



Esto se explica en el video.

**Actividad 1: “EDAD”** Tomando como base el ejemplo anterior, ingresar en lugar de la edad, el año de nacimiento y que calcule la edad.

**Actividad 2:** Ingresar 2 números. Al presionar el botón suma, que la muestre y diga el resultado por el altavoz



Agregar un botón “multiplicar” como muestra la imagen

