	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Soler		GRADO	OCTAVO
ASIGNATURA	Tecnología - programación			
Correo electrónico Contacto	Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	19 de Octubre de 2020	Fecha de entrega	23 de Octubre de 2020	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	INTRODUCCION AL PROGRAMA "APP INVENTOR"			

Contextualización

¿QUÉ ES APPINVENTOR?

App Inventor es un entorno de desarrollo de software creado por Google para la elaboración de aplicaciones destinadas al sistema operativo de Android. El lenguaje es gratuito y se puede acceder fácilmente de la web. Las aplicaciones creadas con App Inventor están limitadas por su simplicidad, aunque permiten cubrir un gran número de necesidades básicas en un dispositivo móvil.



Con App Inventor, se espera un incremento importante en el número de aplicaciones para Android debido a dos grandes factores: la simplicidad de uso, que facilitará la aparición de un gran número de nuevas aplicaciones; y Google Play, el centro de distribución de aplicaciones para Android donde cualquier usuario puede distribuir sus creaciones libremente.

VENTAJAS E INCONVENIENTES DE APPINVENTOR

Como ventajas a la hora de programar con App Inventor, encontramos las siguientes:

- Se pueden crear aplicaciones por medio de bloques de manera intuitiva y gráfica, sin necesidad de saber código de programación.
- Se puede acceder en cualquier momento y cualquier lugar siempre que estemos conectados a internet.
- Nos ofrece varias formas de conectividad: directa, o wifi o por medio del emulador.
- Nos permite descargar la aplicación mediante el nuestro pc.
- Sin embargo, son varios los inconvenientes que encuentra un usuario de nivel medio o avanzado:
- No genera código Java para desarrollos más profundos.
- Solo se puede desarrollar para Android.

Descripción de la actividad sugerida

1. Instalar App Inventor 2 desde la cuenta de google, siguiendo las indicaciones de la docente.
2. Instalar MIT AI2 Companion en el dispositivo Android, o conocer el emulador. siguiendo las indicaciones de la docente.
3. Realiza el siguiente ejercicio en App inventor, siguiendo los pasos dados e instrucciones de la docente.

a. Antes de nada, para este ejercicio necesitamos dos recursos que tenemos que descargar en nuestro ordenador:

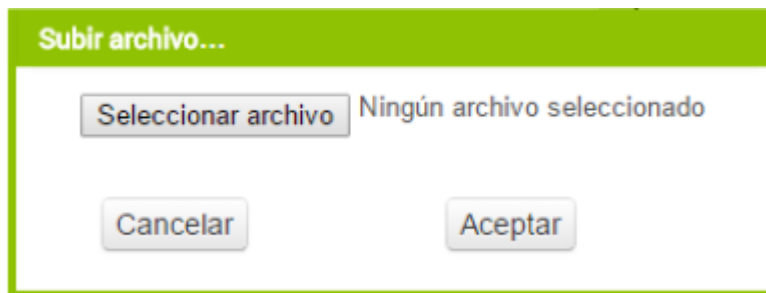
- **Kitty.png**
- **Miau.mp3**

Podemos descargarlos del siguiente contenedor:

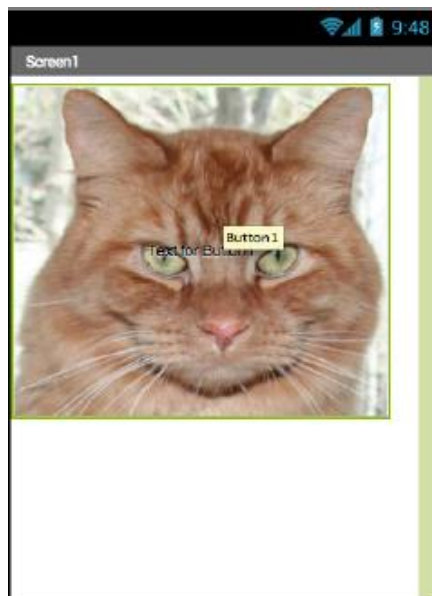
<http://coderdojo-medialabprado.4shared.com>

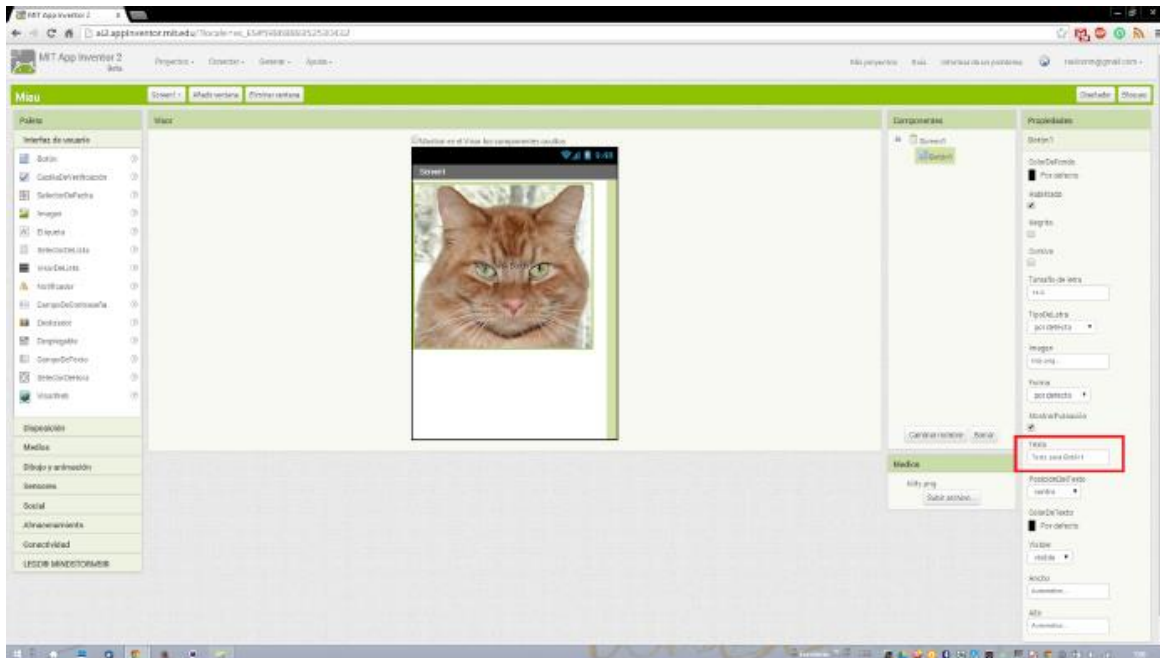
b. Incluir un botón en la pantalla

c. Elegimos la opción **Subir archivo**, y después **Seleccionar archivo**

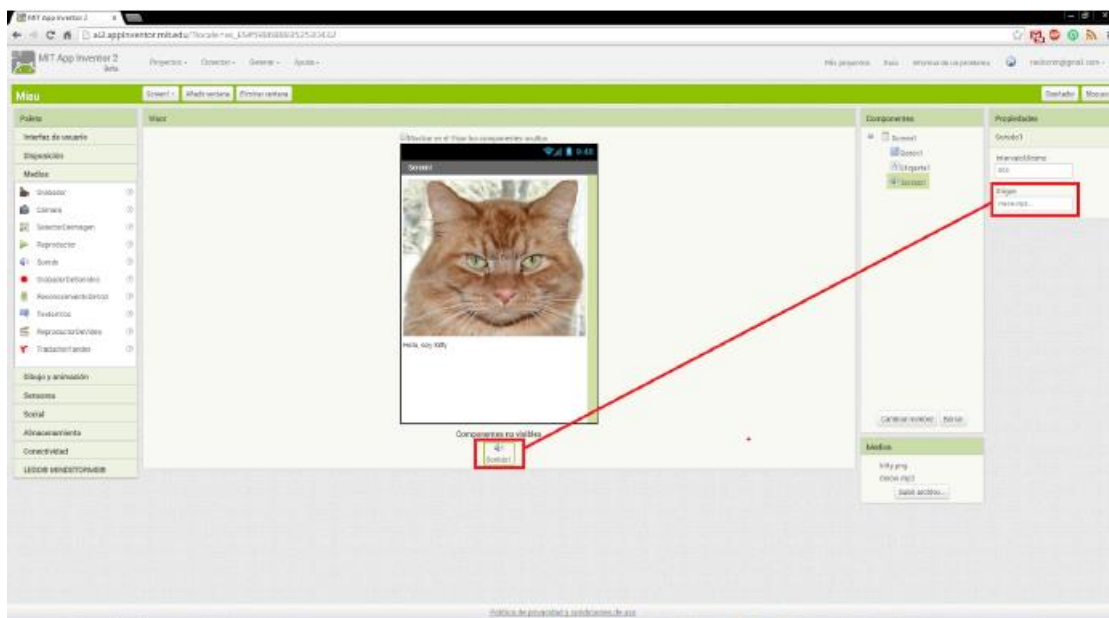


d. Elegimos el archivo del gato en nuestro disco duro y pulsamos **Aceptar** para subirlo a la página de nuestro proyecto en App Inventor. Se verá el gato como imagen del botón, que ahora será más grande.





e. Añadir un sonido



f. Hacemos clic en el botón **Bloques** situado en la esquina superior derecha. Realiza la siguiente programación.

```

cuando Botón1 .Click
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir
  llamar Sonido1 .Vibrar
  milisegundos 500

```

```

cuando Acelerómetro1 .Agitar
ejecutar
  llamar Sonido1 .Reproducir

```

¿Qué va a ocurrir? El gato también maullará cada vez que agitemos el móvil. El acelerómetro es el sistema que detecta que el móvil se mueve, o cambia de orientación vertical a horizontal. Es muy útil para muchas aplicaciones.

Webgrafía /material fotocopiado (Anexo)

<https://www.programoergosum.com/cursos-online/appinventor/27-curso-de-programacion-con-app-inventor/primeros-pasos>
<https://appinventor.mit.edu/>

Criterios de Evaluación

Aplica las herramientas del programa App inventor para la realización de actividades prácticas.