

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	1
2. SU PRIMERA APLICACIÓN CON APP INVENTOR	5
2.1 Acceso al servicio.....	6
2.2 Desarrollo de la aplicación	11
2.2.1 Diseño de la pantalla	12
2.2.2 Edición del código de bloques	18
2.3 Prueba de la aplicación con MIT AI2 Companion	27
2.4 Instalación de la aplicación en un dispositivo móvil	33
3. EL ENTORNO DE DESARROLLO	37
3.1 Barras de herramientas.....	38
3.1.1 Barra de herramientas general	39
3.1.2 Barra de herramientas de la aplicación	50
3.2 Editores.....	51
3.2.1 Editor de pantallas	54
3.2.2 Editor de bloques.....	59

4. CONFIGURACIÓN DE LA PANTALLA	75
4.1 Alineación de componentes	76
4.2 Fondo de pantalla	78
4.3 Tema.....	82
4.4 Barra de título	83
4.5 Orientación	84
4.6 Apariencia de la aplicación en el escritorio	84
5. COMPONENTES DE DISEÑO	87
5.1 Contenedores de disposición horizontal y vertical.....	91
5.2 Contenedores de disposición tabular.....	100
5.3 Práctica. Joystick.....	103
6. COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO	115
6.1 Propiedades y eventos comunes.....	116
6.1.1 Propiedades comunes	116
6.1.2 Eventos comunes	123
6.2 Práctica. Formulario de solicitud de datos personales.....	124
6.3 Lista de componentes gráficos.....	126
6.3.1 Etiqueta	127
6.3.2 Imagen.....	129
6.3.3 Botón	133
6.3.4 Campo de entrada de texto y de contraseñas	137
6.3.5 Selector de fechas y selector de horas	142
6.3.6 Selector de lista	152
6.3.7 Desplegable	158
6.3.8 Casilla de verificación.....	160
6.3.9 Notificador	163
6.3.10 Interruptor.....	172
6.3.11 Deslizador	178
6.3.12 Pantalla.....	182

7. PROGRAMACIÓN BASADA EN BLOQUES	189
7.1 Variables	191
7.2 Tipos de datos primitivos	194
7.2.1 Números.....	195
7.2.2 Textos.....	201
7.2.3 Booleanos.....	205
7.3 Práctica. Consola de ejecución de código	206
7.4 Estructuras de control.....	212
7.4.1 Si...entonces...sino.....	212
7.4.2 Por cada...ejecutar	219
7.4.3 Mientras...ejecutar	227
7.5 Estructuras de datos.....	231
7.5.1 Listas.....	231
7.5.2 Diccionarios	241
7.6 Procedimientos.....	254
8. COMPONENTES DE GESTIÓN DE FOTOS, AUDIO Y VÍDEO	261
8.1 Grabación y reproducción de audio.....	263
8.1.1 Práctica. Piano electrónico	268
8.2 Grabación y reproducción de vídeo.....	273
8.2.1 Práctica. Grabación y reproducción personalizada de vídeo.....	279
8.3 Captura y visualización de fotos	288
8.3.1 Práctica. Personalización del fondo de pantalla de una aplicación.....	290
8.4 Reconocimiento de voz y conversión texto-voz	294
8.4.1 Práctica. Adivina el número.....	300
9. COMPONENTES DE DIBUJO Y ANIMACIÓN	309
9.1 Lienzo.....	310
9.1.1 Propiedades.....	311
9.1.2 Métodos.....	312
9.1.3 Eventos	318

9.2 Prácticas con lienzos	321
9.2.1 Figuras geométricas	321
9.2.2 Pizarra electrónica.....	328
9.3 Sprite.....	334
9.3.1 Propiedades.....	334
9.3.2 Métodos.....	336
9.3.3 Eventos	339
9.4 Pelota	340
9.5 Prácticas con sprites y pelotas	341
9.5.1 Juegos de pelota.....	342
9.5.2 Frontón.....	346
9.5.3 Derriba los ladrillos.....	356
10. COMPONENTES DE MANEJO DE SENSORES	369
10.1 Reloj	371
10.2 Prácticas con el reloj	381
10.2.1 Atrapa el zombi	381
10.2.2 Billar	395
10.3 Acelerómetro	409
10.4 Prácticas con el acelerómetro	411
10.4.1 Nieva.....	411
10.4.2 Golf	416
11. APLICACIONES MULTIPANTALLA	429
11.1 Bloques de control multipantalla	429
11.2 Práctica. Derriba los ladrillos II.....	433
12. COMPONENTES DE ALMACENAMIENTO	447
12.1 TinyDB.....	448
12.2 Práctica. Atrapa el zombi II	450