

# Creación de Apps

Obxectivo:

App-render con/sen programar

Esperanza Gesteira

## TAREFA 2 (APP INVENTOR)



APP : Listas de reproducción de Youtube

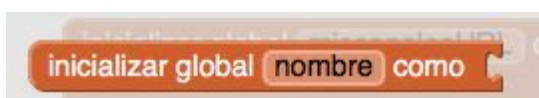
1. Creamos un novo proxecto. Nome do proxecto: **ListadeSitios**.
2. Engadir **COMPOÑENTE**: Na paleta Interfaz de usuario/ **SelectorDeLista**.
3. Engadir **COMPOÑENTE**: Na paleta Disposición/ **DisposiciónHorizontal**.
4. Arrastramos o Selector de Lista e o metemos dentro deste contenedor horizontal. Modificamos as propiedades de aliñamento e anchura para que apareza centrado.
5. En Compoñentes, modificamos as propiedades de **Screen1**: o **Nome** e a **Icona**. (Busca en Onlinelogomaker). Podemos poñer unha imaxe de fondo ou cambiar a cor.
6. En COMPOÑENTES, nas propiedades do **SelectorDeLista**: Na imaxe subimos unha icona de YouTube, vídeos, ou similar.
7. Engadir **COMPOÑENTE**: Na paleta **Conectividad/ ActivityStarter**. (Este compoñente invisible pode lanzar outra aplicación usando o método **IniciarActividad**.

Entre outras Actividades a utilizar figuran as seguintes:

- lanzar outra aplicación creada con App Inventor
- lanzar a cámara do dispositivo
- realizar unha procura
- abrir un navegador nunha web específica
- abrir unha aplicación de mapas nunha ubicación específica
- lanzar actividades externas que devolven datos.

Máis exemplos na documentación de Activity Starter.)

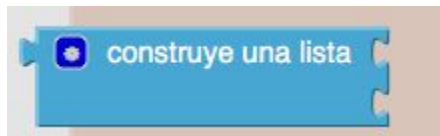
8. En COMPOÑENTES, nas propiedades do **ActivityStarter**: En **Acción**, escribimos: **android.intent.action.VIEW**
9. **Abrimos o editor de bloques**.
10. O primeiro que imos facer é crear dúas listas. Unha cos textos que aparecerán no listado ao premer o botón. E outra coas



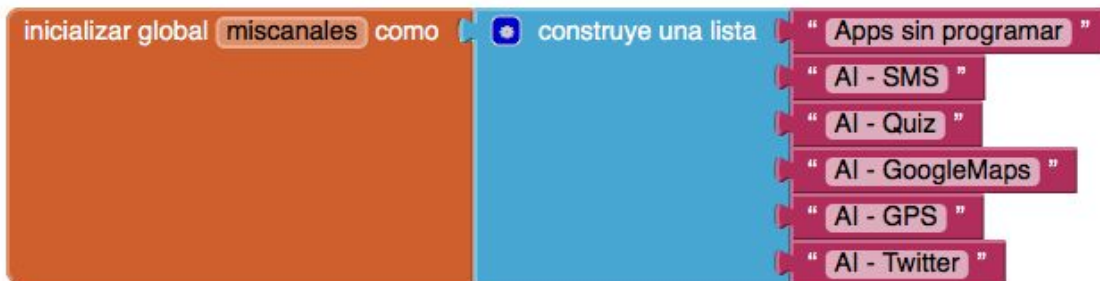
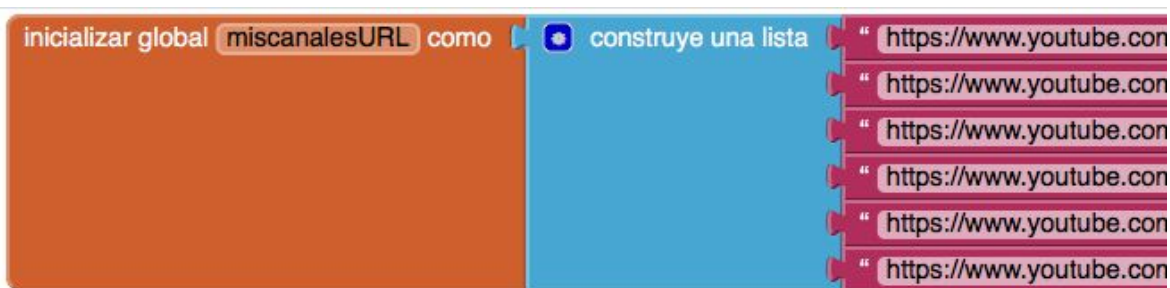
direccións URL dos diferentes sitios ou neste caso, as diferentes listas de reprodución.

11. Nos bloques **integrados** creamos dúas **Variables: poñemos os nomes:** canles, canlesURL.

12. En Listas: eliximos o bloque **Construye una lista**, e engadimos textos en branco, tantos como necesitemos.



13. Encaixamos estes bloques e pegamos neles as direccións URL. Copiamos a engranaxe arrastrando á mochila a montaxe. Premendo de novo na mochila, podemos copiar e cambiar os

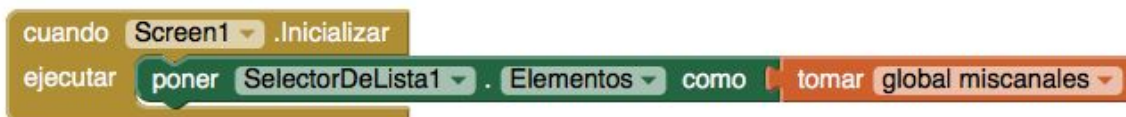


nomes das variables e das URLs polos textos do listado que corresponde ao botón **Selector de Lista**. Tamén co botón dereito podemos copiar e pegar.

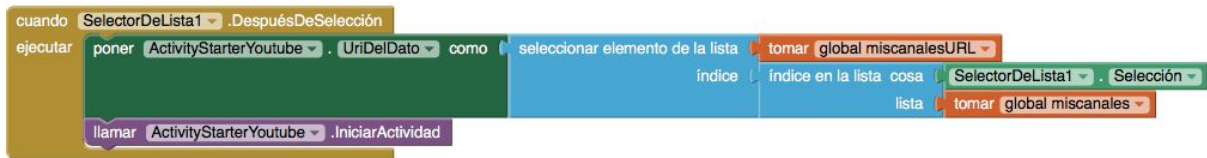


14. Seleccionamos **Screen1**, arrastramos o bloque **Inicializar** ao editor.

15. No **Selector de Lista**, engranamos dentro do bloque anterior a lista cos elementos que queremos que aparezan:



16. Agora temos que dicirlle á aplicación que abra as páxinas web e as amose.



### 17. Xa temos a app preparada.

18. Iremos ao menú superior: **Xerar**. Eliximos **Xerar código QR para o ficheiro . apk**. Cun lector de códigos QR lemos o código que aparece na xanela e instalamos este ficheiro no noso móbil ou tableta. Teremos que configurar nos Axustes do dispositivo: Permitir instalar aplicacións de orixe descoñecida.



Duración deste código, dúas horas.



Código de validez permanente. (Descargamos o arquivo .APK no ordenador, o subimos á nube e o compartimos cunha ligazón ou cun código QR/Probamos Unitag)