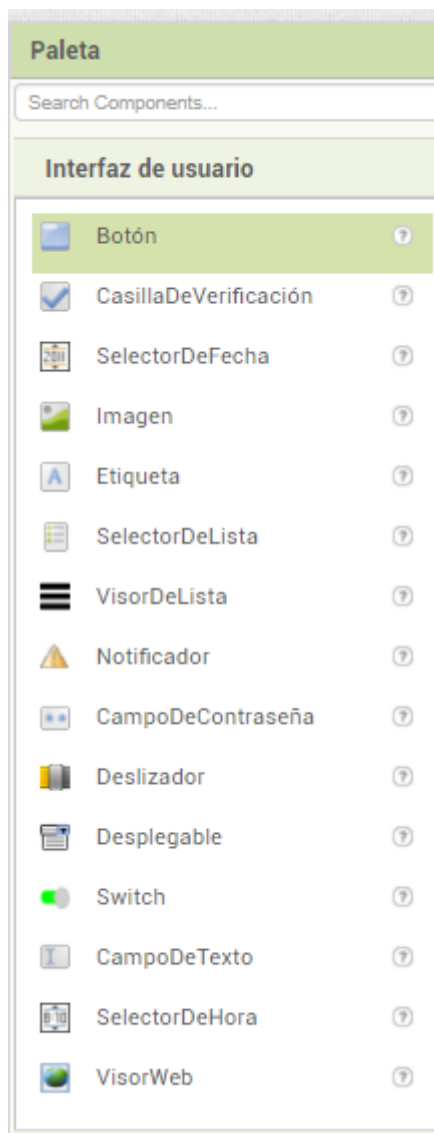


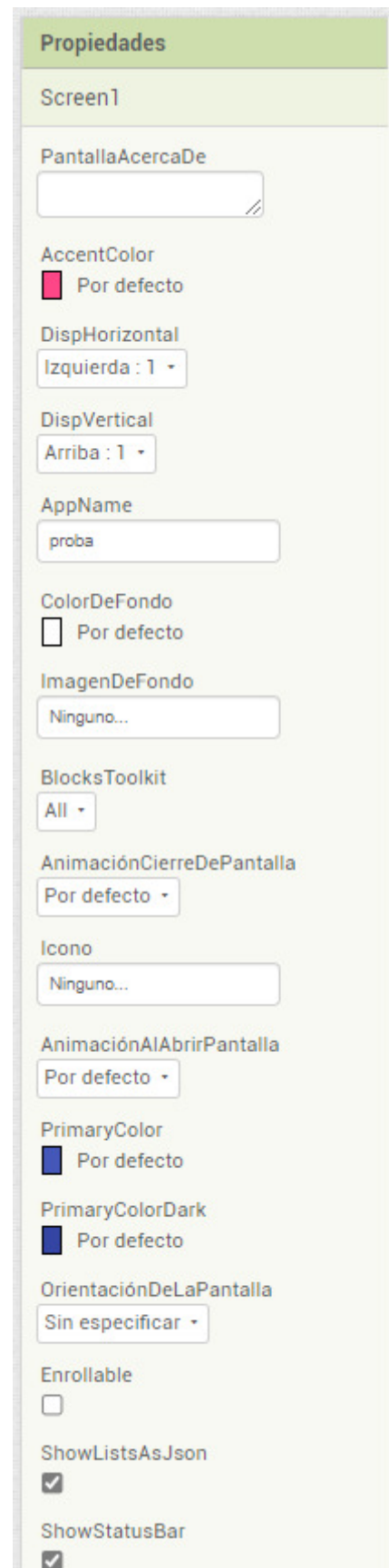
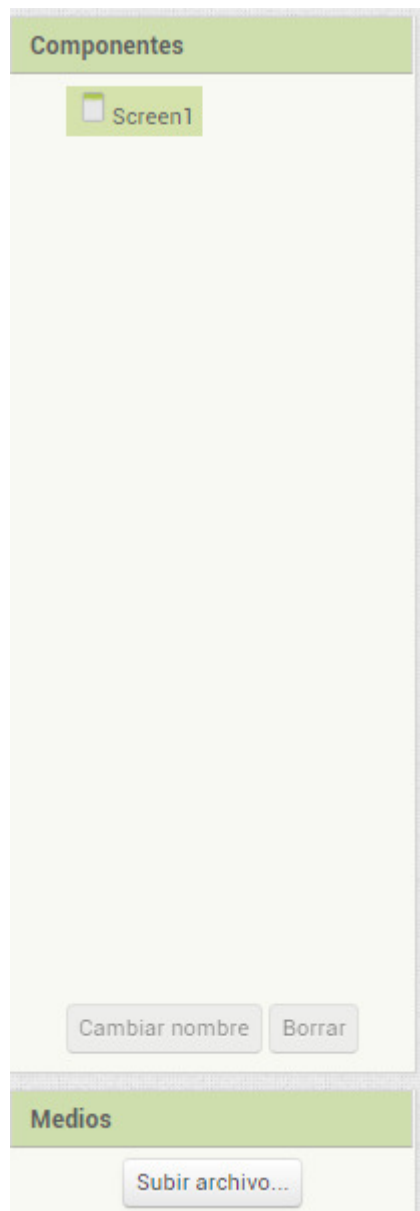
## Desenvolvemento dunha app para test de hábitos de vida saudable (Guión de clase)

Imos crear a unha sinxela app para móbil. Esta app consistirá nun test que nos fará preguntas sobre os nosos hábitos de vida saudable e asignaranos unha puntuación en función das nosas respostas. O primeiro que debemos facer é acceder á web de MIT APP INVENTOR. No centro da pantalla atoparémonos elementos como os da imaxe.



A pantalla de dispositivo móbil serviranos para deseñar a nosa app, mentres que dentro da paleta atoparemos o interface de usuario, que inclúe diferentes elementos que podemos agregar á nosa app, tales como botóns, etiquetas, etc.

Á dereita da pantalla atoparemos un menú chamado compoñentes, onde aparecerán todos os elementos de interface que vaíamos engadindo, e a pantalla propiedades, para cambiar diferentes aspectos dos elementos, tales como cores, tipo de letra, título, etc.

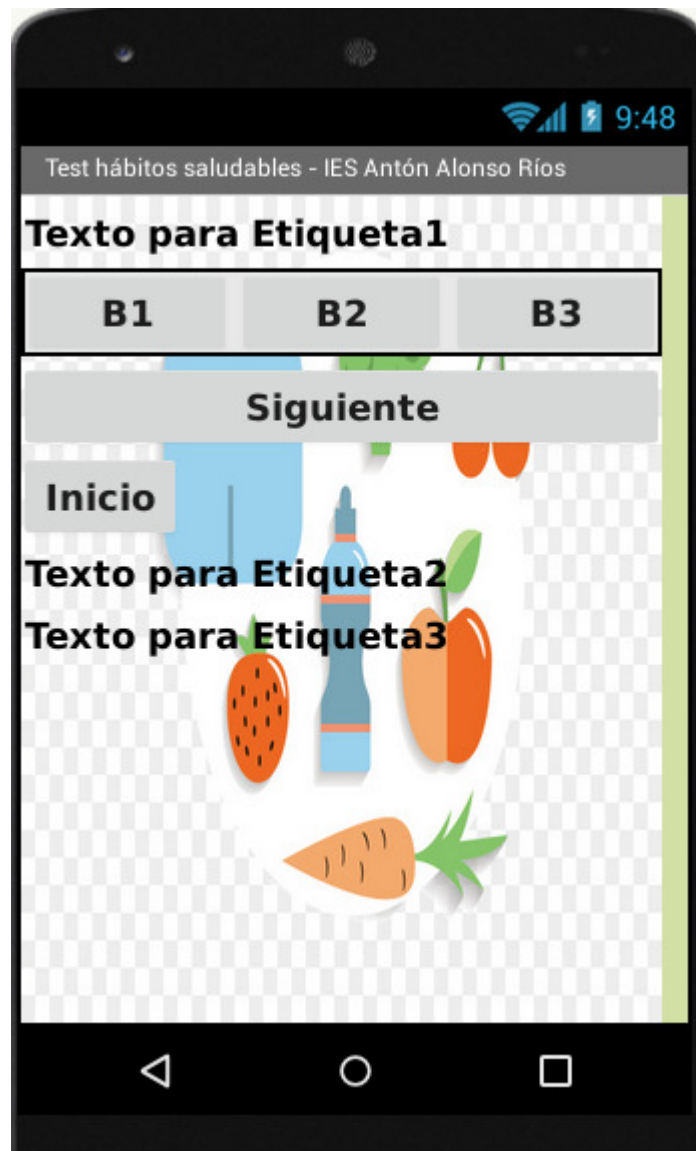


Unha vez familiarizados cos menús de MIT APP INVENTOR, podemos comezar a deseñar a nosa app. Para empezar, engadiremos 3 etiquetas. A etiqueta 1 servirá para introducir o texto da pregunta, a etiqueta 2 para mostrar a puntuación obtida, e a etiqueta 3 mostrará unha mensaxe en función da

puntuación obtida en cada pregunta. Debemos introducir tamén 5 botóns. Os botóns 1, 2 e 3 servirán para mostrar as diferentes opcións de resposta do test. O botón seguinte servirá para pasar á seguinte pregunta e o botón inicio para volver ao principio do test. No menú propiedades podemos incluír unha imaxe de fondo de pantalla (a escoller polo alumno). Tamén podemos escoller unha imaxe para a icona da app. Neste caso eliximos como icona o logo de actividades deportivas do instituto.



Finalmente, podemos poñer un título á app. Neste caso escollemos como título “Test hábitos saudables. IES Antón Alonso Ríos” Se seguimos estes pasos, deberiamos ter algo como o que se mostra na imaxe:



Unha vez que temos definido o deseño, pasaremos a programar os bloques que farán que nosa app funcione. O primeiro que faremos será crear unha variable pregunta á cal asociaremos unha lista. Esta lista serviranos para engadir as preguntas e as diferentes opcións de resposta. Crearemos tamén as variables a, b e c, que servirán para incorporar as opcións de resposta Finalmente, debemos crear unha variable seguinte que nos servirá para pasar á seguinte pregunta e uns variable acertos que servirá para levar o recuento de puntos, ademais dunhas variable opcións á que pediremos crear unha lista baleira para xestionar o funcionamento da lista

```

inicializar global pregunta como
  * construye una lista
    " ¿Cuántos días a la semana comes fruta o verdura? "
    " Todos, entre 4 y 7, 3 o menos "
    " ¿Cuántas horas duermes al día? "
    " 8 o más, entre 6 y 8, menos de 8 "
    " ¿Cuántos días a la semana haces deporte? "
    " Todos, entre 3 y 7, menos de 3 "
    " ¿Cuántas horas al día pasas delante de una panta... "
    " menos de 2, entre 2 y 3, más de 3 "
    " ¿Cuántos días a la semana comes bollería industr... "
    " Nunca, 1 o 2 días, más de 2 "

inicializar global a como " "
inicializar global b como " "
inicializar global c como " "

inicializar global siguiente como 0
inicializar global opciones como * crear una lista vacía
inicializar global aciertos como 0

```

A continuación, o que imos hacer é crear unha estrutura que haga que vaian cambiando as etiquetas dos botóns. Cando pulsamos o botón inicio, reinicializa as variables “siguiente” e “acertos” a cero.

```

cuando btn_Inicio .Clic
  ejecutar
    poner global siguiente a 0
    poner global aciertos a 0
    poner Etiqueta1 . Texto como " "
    poner Etiqueta2 . Texto como " "
    poner Etiqueta3 . Texto como " "

```

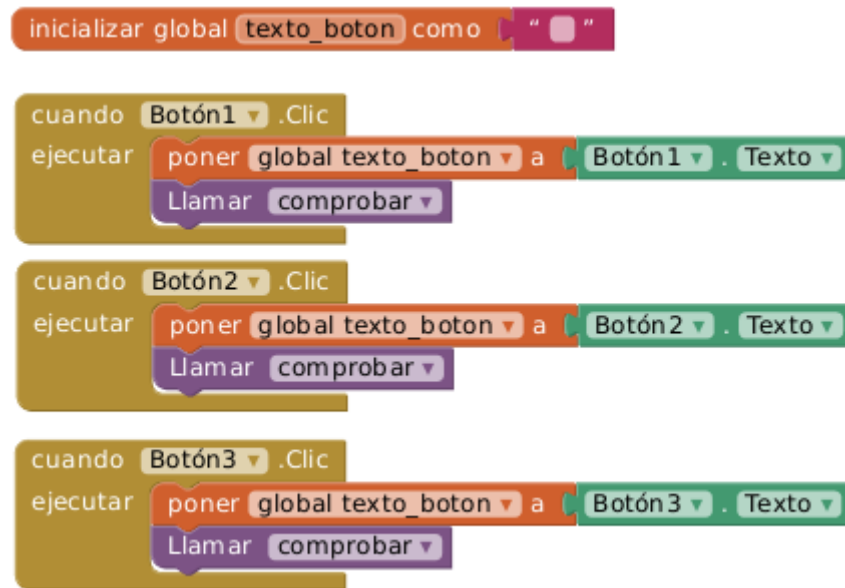
Agora imos diseñar a estructura de maior tamaño de toda a app. A través desta estrutura, imos conseguir que cando pulsamos o botón siguiente cambie a pregunta e as opcións de resposta

```

cuando btn_Siguiente .Clic
  ejecutar
    poner Etiqueta2 . Texto como " "
    poner global siguiente a * tomar global siguiente + 1
    poner Etiqueta1 . Texto como seleccionar elemento de la lista
      tomar global pregunta
      índice tomar global siguiente
    poner global siguiente a * tomar global siguiente + 1
    poner global opciones a recorta texto
      seleccionar elemento de la lista
      índice tomar global pregunta
      índice tomar global siguiente
      en " "
    poner global a a seleccionar elemento de la lista
      índice 1
      tomar global opciones
    poner global b a seleccionar elemento de la lista
      índice 2
      tomar global opciones
    poner global c a seleccionar elemento de la lista
      índice 3
      tomar global opciones
    poner Botón1 . Texto como tomar global a
    poner Botón2 . Texto como tomar global b
    poner Botón3 . Texto como tomar global c

```

Coa seguinte batería de instrucións imos facer que a app comprobe se a resposta que seleccionamos é correcta ou non.



```
inicializar global texto_boton como ""

cuando Botón1 .Clic
  ejecutar
    poner global texto_boton a Botón1 . Texto
    Llamar comprobar

cuando Botón2 .Clic
  ejecutar
    poner global texto_boton a Botón2 . Texto
    Llamar comprobar

cuando Botón3 .Clic
  ejecutar
    poner global texto_boton a Botón3 . Texto
    Llamar comprobar
```

Finalmente, o que imos facer é que a app asigne unha puntuación en función da opción elixida. Para iso, o programa comparase a opción escollida coa opcións existentes. No caso de que a opción sexa completamente correcta, a app sumará dous puntos. No caso de que a resposta escollida sexa parcialmente correcta, asignarase un punto e, finalmente, no caso de que a opción sexa incorrecta, asignarase cero puntos.



```
como comprobar
  ejecutar
    si
      comparar textos tomar global texto_boton = tomar global a
      entonces
        poner Etiqueta2 . Texto como " ¡Enhorabuena, eres todo un ejemplo de vida salud... "
        poner global aciertos a tomar global aciertos + 2
      si no, si
        comparar textos tomar global texto_boton = tomar global b
        entonces
          poner Etiqueta2 . Texto como " No está mal, pero puedes hacerlo mejor. Sumas 1 ... "
          poner global aciertos a tomar global aciertos + 1
        sino
          poner Etiqueta2 . Texto como " Animo, puedes hacerlo mucho mejor. No sumas ning... "
          poner global aciertos a tomar global aciertos + 0
    poner Etiqueta3 . Texto como unir " Puntos: " tomar global aciertos
```

Tamén imos facer que mostre distintas mensaxes en función da puntuación obtida. No caso de obter dous puntos, a mensaxe será “Parabén, es todo un exemplo de vida saudable. Sumas 2 puntos!” No caso de obter 1 punto “Non está mal, pero podes facelo mellor. Sumas 1 punto”. Finalmente, no caso de obter cero puntos “Ánimo, podes facelo moito mellor. Non sumas ningún punto”

Se chegamos ata aquí, xa só quedanos descargar a nosa app no móbil para ver como funciona. Para iso, na parte superior da pantalla atoparemos a opción xerar código QR. Escollemos esta opción esperamos a que se xere o código. En canto aparece o código en pantalla, xa podemos escanealo co noso dispositivo móbil e proceder á instalación da app.

Enlace de código para testproxectaclase



<http://ai2.appinventor.mit.edu/b/jwmi>

Aceptar

Nota: Este código será válido las dos próximas horas. Consultar [el FAQ](#) para más información

Durante a instalación, debemos ignorar todas as mensaxes de advertencia, debido a que estes xéranse por ser unha app de orixe descoñecida para o software do dispositivo móbil, pero sen ningún perigo real. Unha vez instalada podemos realizar o test e comprobar que todo funciona correctamente.

