

# Introducción a App Inventor

## Diseño de Interfaces Gráficas

**Christopher Expósito-Izquierdo**

`cexposit@ull.edu.es`

**Airam Expósito-Márquez**

`aexposim@ull.edu.es`

**Israel López-Plata**

`ilopezpl@ull.edu.es`

**Belén Melián-Batista**

`mbmelian@ull.edu.es`

**José Marcos Moreno-Vega**

`jmmoreno@ull.edu.es`



# Contenidos

- 1 Introducción
- 2 Paleta
- 3 Visor
- 4 Componentes
- 5 Propiedades
- 6 Media

# Introducción:

- El **Diseñador** es el gestor de proyectos que se inicializa al crear un nuevo proyecto.
- Se trata de una ventana que permite crear la apariencia de la aplicación móvil a diseñar.
- El diseño de la aplicación móvil se realiza eligiendo los componentes visuales, disposiciones, fuentes de texto, etc.

# Introducción:

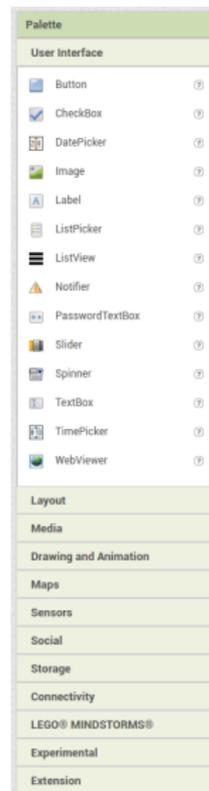
The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. At the top left, the MIT App Inventor logo is visible. The navigation bar includes 'Projects', 'Connect', 'Build', and 'Help'. The user's profile information, 'christopherepositoquero@gmail.com', is shown on the right. The main workspace is titled 'MyFirstProject' and is in 'Designer' mode. On the left, a 'Palette' lists various UI components under categories like 'User Interface', 'Layout', 'Media', and 'Sensors'. The central 'Viewer' shows a mobile device simulation with a screen labeled 'Screen1'. On the right, a 'Properties' panel for 'Screen1' shows settings for 'AppName' (MyFirstProject), 'BackgroundColor' (Default), and 'ScreenOrientation' (Unspecified). A 'Media' section at the bottom right of the Properties panel includes an 'Upload File...' button.

# Introducción:

- En la parte superior izquierda se muestra el nombre del proyecto actualmente bajo edición. MyFirstProject en este caso.
- En la parte superior derecha aparecen botones para cambiar la vista entre el Diseñador y el Editor de bloques
- El Diseñador está compuesto por 5 paneles.

# Paleta:

- La paleta contiene los componentes que pueden incluirse en la interfaz gráfica de las aplicaciones móviles a crear.
- La paleta organiza los componentes en grupos en función de su función: elementos de interfaz, disposiciones, mapas, conectividad, almacenamiento, etc.



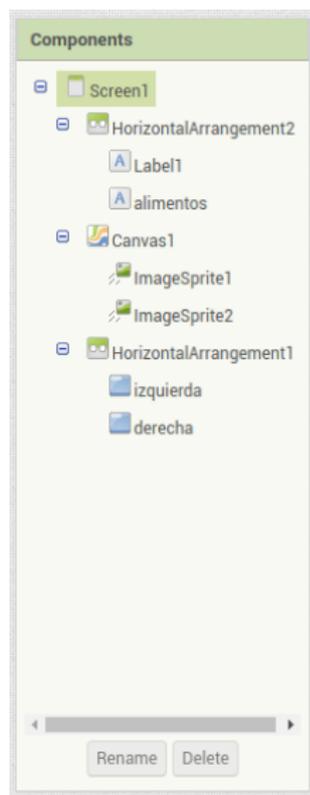
# Visor:

- Representa la apariencia del dispositivo móvil.
- Los componentes de la paleta pueden ser arrastrados al visor para que se incluyan en la aplicación (drag and drop).
- La pantalla principal de cualquier aplicación lleva por nombre Screen1 y no se puede cambiar.



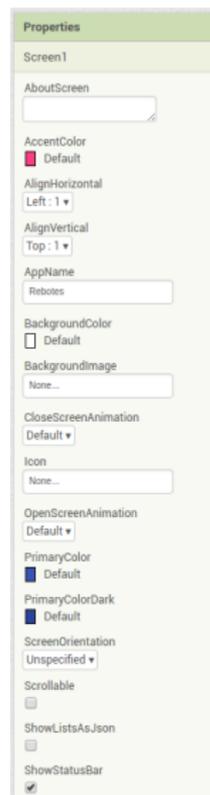
# Componentes:

- Son los elementos que integran la paleta del diseñador de interfaces.
- Muestra cómo se organizan jerárquicamente los componentes en la pantalla bajo edición.
- Cuando se pulsa sobre un componente se pueden editar sus propiedades a través del panel de la derecha del diseñador.



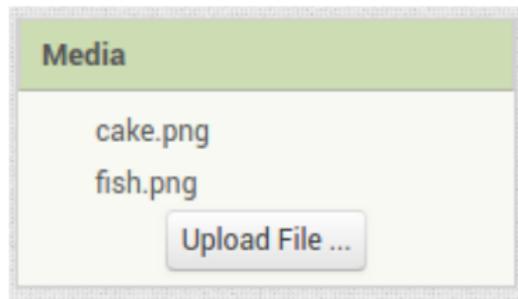
# Propiedades:

- Contiene un conjunto de propiedades configurables para la pantalla o componente seleccionado en cada momento.
- Las propiedades configurables son dependientes de la pantalla o componente seleccionado, por lo que varían de uno a otro.
- El componente activo se muestra en la parte superior del panel de propiedades.



# Media:

- Este panel se encuentra ubicado justo debajo del panel de componentes.
- Está destinado a la gestión de los recursos gráficos, sonidos y otros ficheros a añadir al proyecto.
- A través del botón **Upload** se puede buscar recursos en el ordenador e incluirlos en el proyecto bajo edición.



# Introducción a App Inventor

## Diseño de Interfaces Gráficas

**Christopher Expósito-Izquierdo**

`cexposit@ull.edu.es`

**Airam Expósito-Márquez**

`aexposim@ull.edu.es`

**Israel López-Plata**

`ilopezpl@ull.edu.es`

**Belén Melián-Batista**

`mbmelian@ull.edu.es`

**José Marcos Moreno-Vega**

`jmmoreno@ull.edu.es`

