



Desarrollo de APPs sin saber Programación



Profesores
Jezabel Molina Gil, Cándido Caballero Gil, Moisés Lodeiro
Santiago

Interfaz 1.0

Son aquellos elementos que aparecen en la pantalla*



* Esto no es del todo cierto, como veremos más adelante

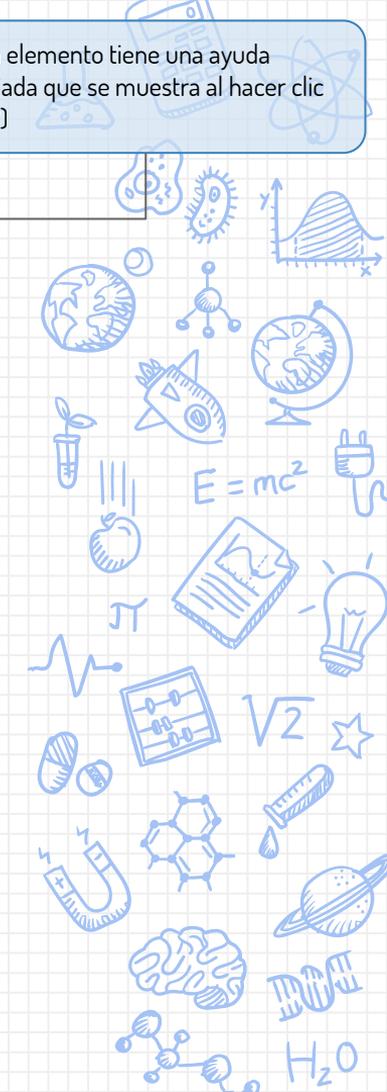
Interfaz

Elementos visibles

Los elementos más comunes de una interfaz son los que vemos en la figura de la derecha. Destacan en uso los botones, imágenes, etiquetas (texto), selector de lista y campo de texto.

Cada elemento tiene una ayuda asociada que se muestra al hacer clic en (?)

Interfaz de usuario		
	Botón	
	CasillaDeVerificación	
	SelectorDeFecha	
	Imagen	
	Etiqueta	
	SelectorDeLista	
	VisorDeLista	
	CampoDeContraseña	
	Deslizador	
	Desplegable	
	CampoDeTexto	
	SelectorDeHora	
	VisorWeb	

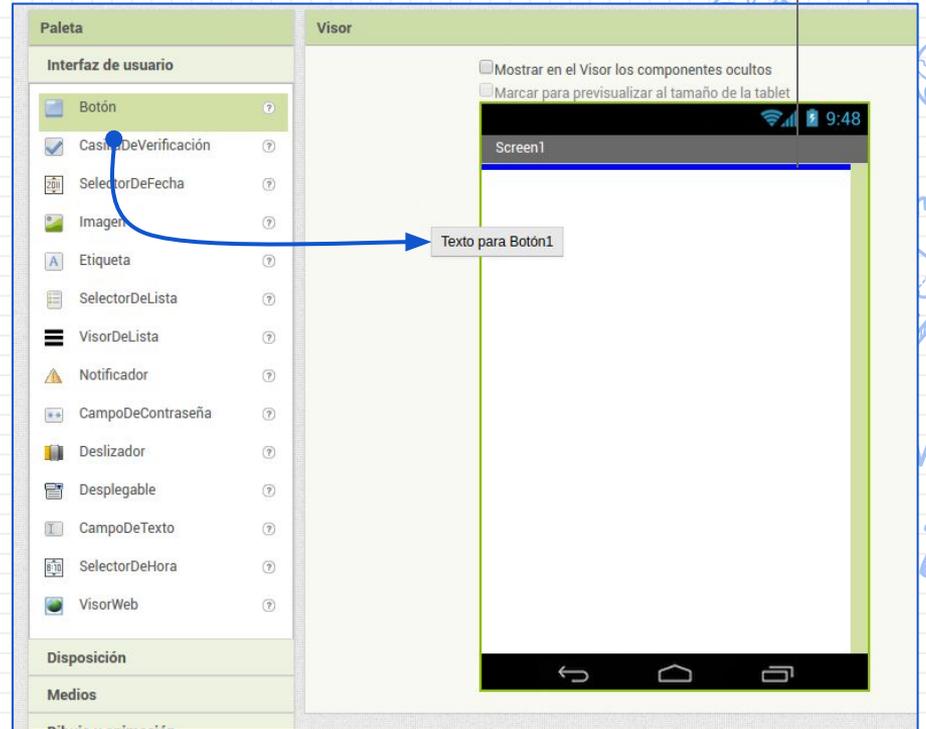


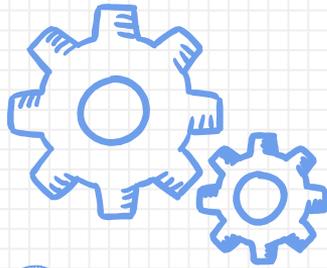
Interfaz

Agregar elementos

Para agregar un elemento sólo hay que arrastrarlo desde la paleta de elementos a la pantalla

La línea en azul indica dónde se establecerá el elemento





5 minutos

Crea un proyecto

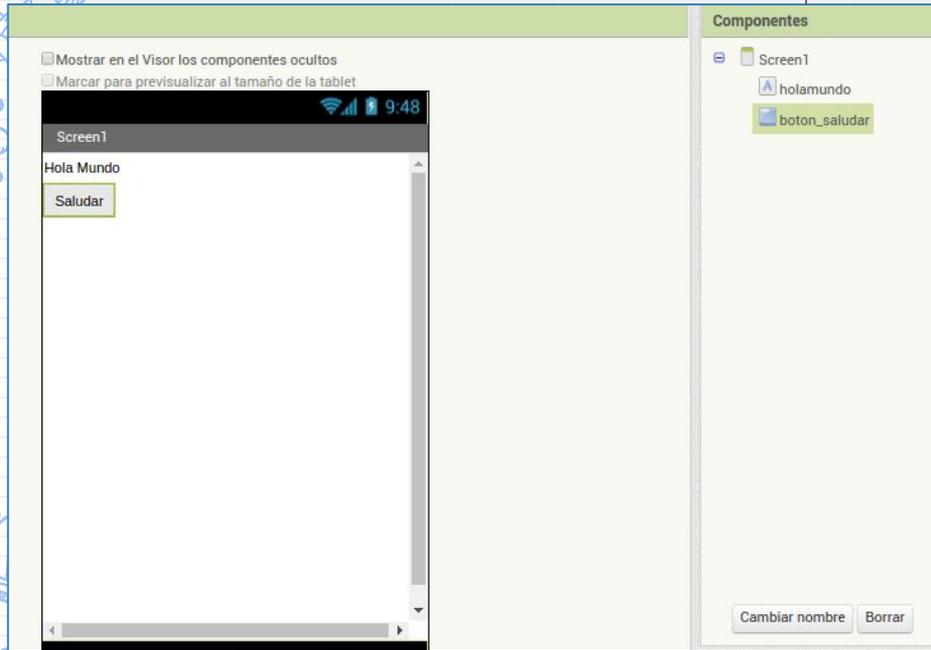
Ten en cuenta las siguientes restricciones

- ✘ Nombre del proyecto: hola_mundo
- ✘ Elementos:
 - ✘ Un texto que ponga “Hola Mundo” encima de un botón que ponga “Saludar”

Recuerda: Los elementos se arrastran desde el panel izquierdo hasta el central

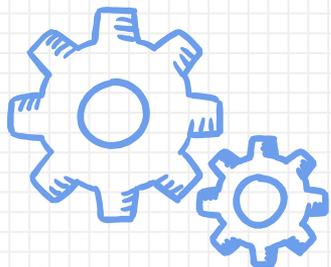
Pista: El texto se define como una “etiqueta” y los textos que aparecen son propiedades de cada uno

Los elementos que has incluido en la interfaz se muestran en forma de lista en la parte de componentes



Resultado

La cantidad de elementos en una pantalla puede crecer muy rápido. **Se aconseja** mantener a los elementos con nombres que podamos identificar en vez de dejarlos como "label1" "label2", ..., etc. Para cambiar un nombre selecciona el elemento y haz clic en el botón [Cambiar nombre]



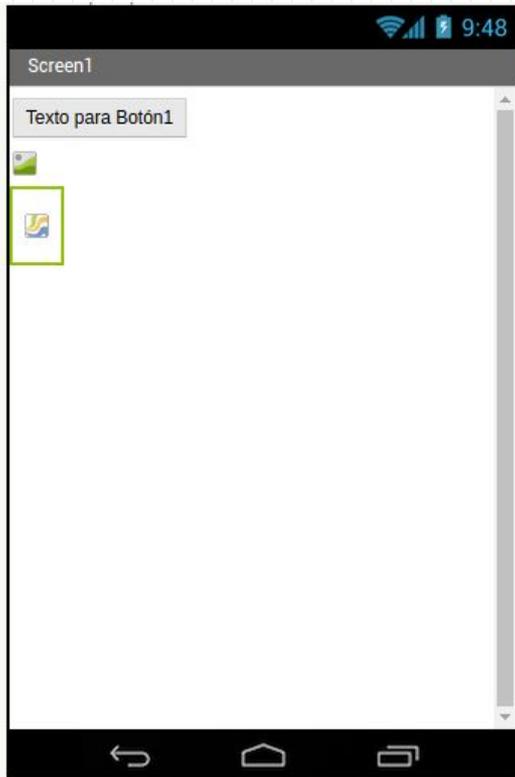
5 minutos

Añade a la pantalla

- ✘ Una imagen
- ✘ Un Deslizador (o slider)
- ✘ Una cámara
- ✘ Un lienzo
- ✘ Un reloj

¿Dónde aparece el reloj y la cámara? ¿Por qué?

Pista: Explora entre los diferentes menús dentro de la Paleta de elementos de interfaz

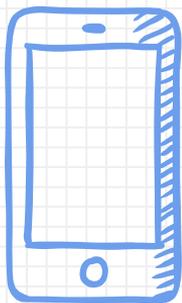


Elementos invisibles

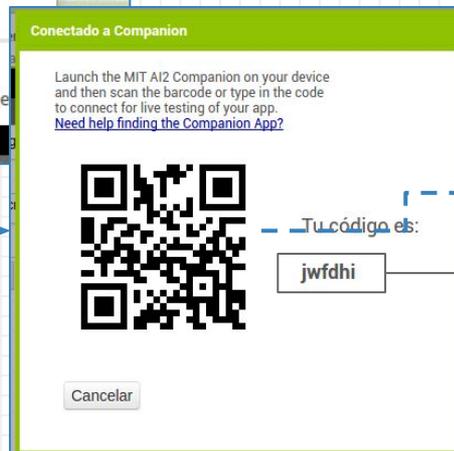
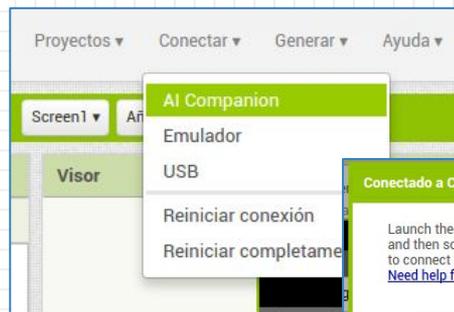
Muchos elementos como la cámara, el reloj, un notificador, base de datos, etc son elementos “invisibles” es decir, que no se muestran directamente en la pantalla sino que aparecen en la parte inferior

Componentes no visibles

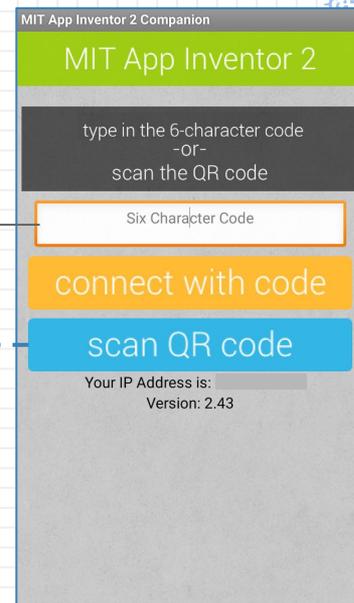
 Cámara1  Reloj1



App inventor



Móvil



¿Y cómo lo veo?

Escanea el código QR o bien inserta el código que te proporciona APP Inventor

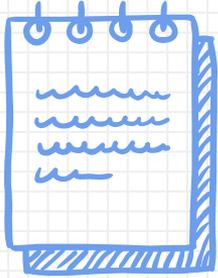
Importante: El móvil y el ordenador que uses deben estar conectados a la misma red (wifi, cable, etc).

Mientras el teléfono esté conectado, los cambios realizados se actualizan automáticamente



¿Y ahora?

Ahora tenemos una pantalla con elementos que no hacen nada...



Los iconos utilizados en esta presentación han sido utilizados con licencia abierta y han sido extraídos de la página Flatlcon y de los propios de la presentación.

