

## HablaMe: Una aplicación de App Inventor para principiantes (Parte 1)

Antes de comenzar con este tutorial, le informamos de que es necesario poseer una cuenta de Google para poder realizarlo. Puede crear una nueva cuenta [aquí](#). Si ya dispone de una cuenta, no es necesario completar este paso.

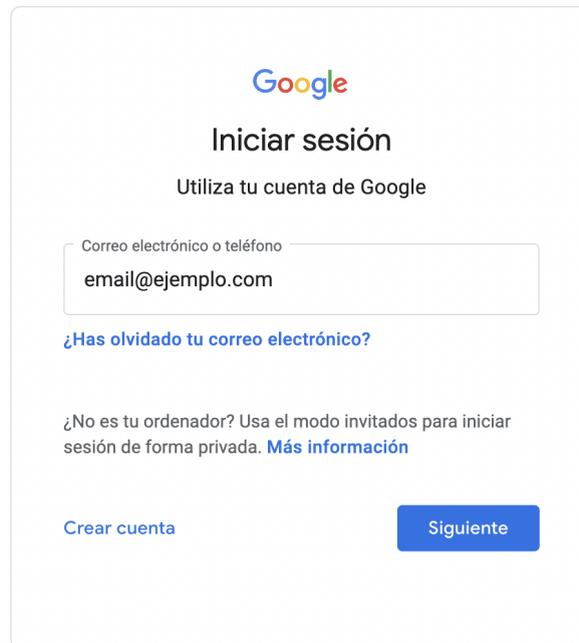
**Vaya a la página de inicio de App Inventor:**  
[www.appinventor.mit.edu](http://www.appinventor.mit.edu).

Haga clic en el botón naranja "Crear aplicaciones" ("Create Apps") de la barra de menús.

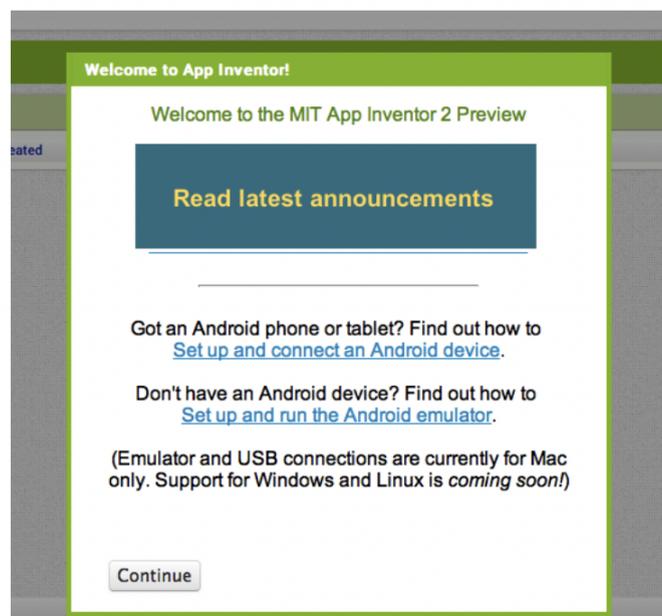


**Acceda a App Inventor con su nombre de usuario y contraseña de Gmail (o Google)**

Utilice una cuenta de Gmail existente o una cuenta de Google del centro educativo para iniciar sesión en [ai2.appinventor.mit.edu](http://ai2.appinventor.mit.edu). (A continuación se muestra un ejemplo de inicio de sesión en Gmail).



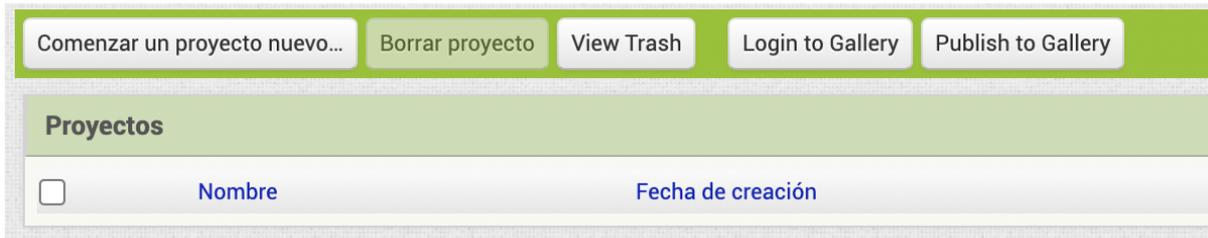
**Lea los avisos de App Inventor y haga clic en “Continuar”**



Si no tiene ningún proyecto creado en App Inventor, aparecerá la Vista de Proyectos.

## Inicie un nuevo proyecto haciendo clic en el botón "Comenzar un proyecto nuevo"

(Si ya ha creado proyectos, App Inventor abrirá el proyecto más reciente).



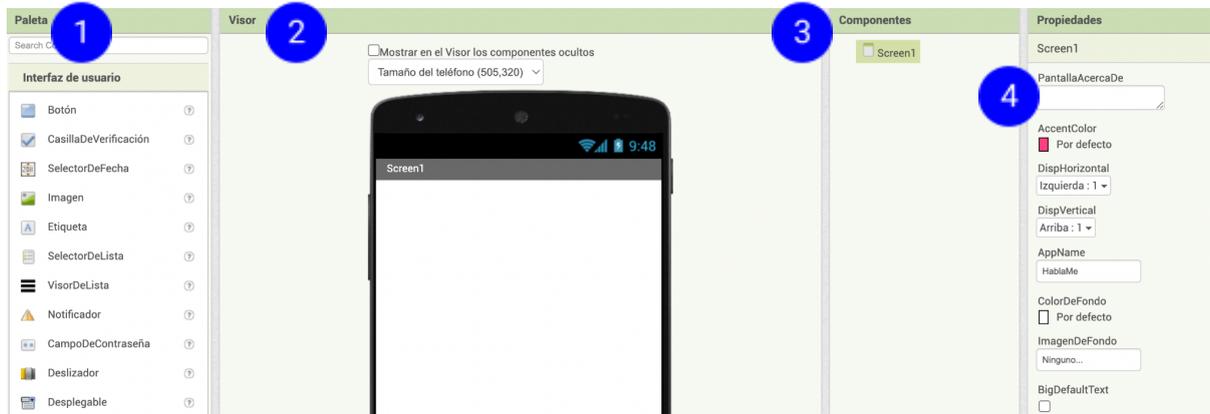
## Ponga al proyecto el nombre de "HablaMe" (sin espacios)

Escriba el nombre del proyecto (los guiones bajos están permitidos, los espacios no) y haga clic en Aceptar.



## App Inventor abre la ventana del Diseñador

El "Diseñador" es el lugar donde se crea la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) o el aspecto de su aplicación. Puede elegir componentes como Botones, Imágenes y Cuadros de texto, y funcionalidades como Texto con voz, Sensores y GPS.



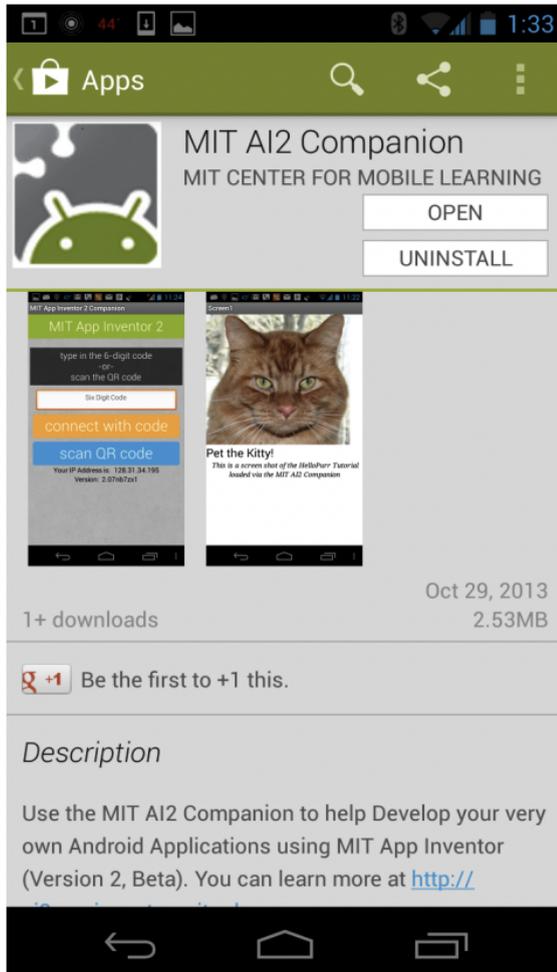
**(nº 1) Paleta:** Elegir los componentes. **(nº 2) Visor:** Organizar los componentes. **(nº 3) Lista de Componentes (Vista Jerárquica).** **(nº 4) Propiedades:** Cambiar la configuración de los componentes.

## Añadir un botón

Mantenga pulsada la palabra "Botón" en la Paleta. Arrastre el ratón hasta el Visor. Suelte el ratón. Aparecerá un nuevo botón en el Visor.



## Descargue la aplicación MIT AI2 Companion en Google Play Store e instálela en su teléfono o tableta



Es preferible obtener la aplicación a través de Google Play Store porque obtendrá actualizaciones automáticas.

Si su dispositivo móvil tiene una aplicación de lectura de códigos QR instalada, puede escanear la imagen del código QR que aparece a continuación. Esto le llevará a la aplicación AI2 Companion en Google Play donde podrá descargarla haciendo clic en el botón "instalar". Después, encontrará la App en la carpeta de descargas de su dispositivo.



O busque directamente "MIT AI2 Companion" en Google Play Store, <https://play.google.com/store> y luego instale la aplicación haciendo clic en "instalar".

Si no ha podido descargar la aplicación AI2 Companion desde Google Play Store, puede seguir estos pasos para descargarla directamente en su dispositivo.

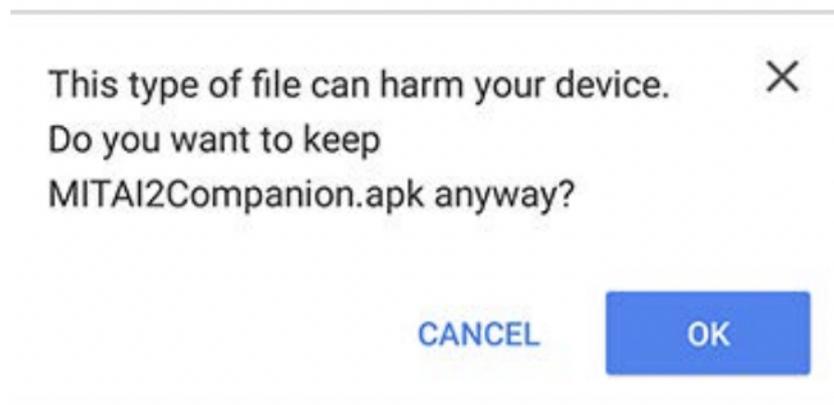
Vaya a la configuración de su teléfono, elija "Seguridad". Desplácese hacia abajo y permita "Fuentes desconocidas" marcando la casilla. (Esto permite que se instalen en el dispositivo aplicaciones que no son de la Play Store).

Escanee este código QR:



O escriba esta URL en el navegador web de su dispositivo:  
<http://appinv.us/companion>.

La aplicación AI2 Companion se descargará automáticamente. Independientemente del método que use, escaneando el código QR o escribiendo directamente el enlace en el navegador de su dispositivo, verá un mensaje similar al siguiente:



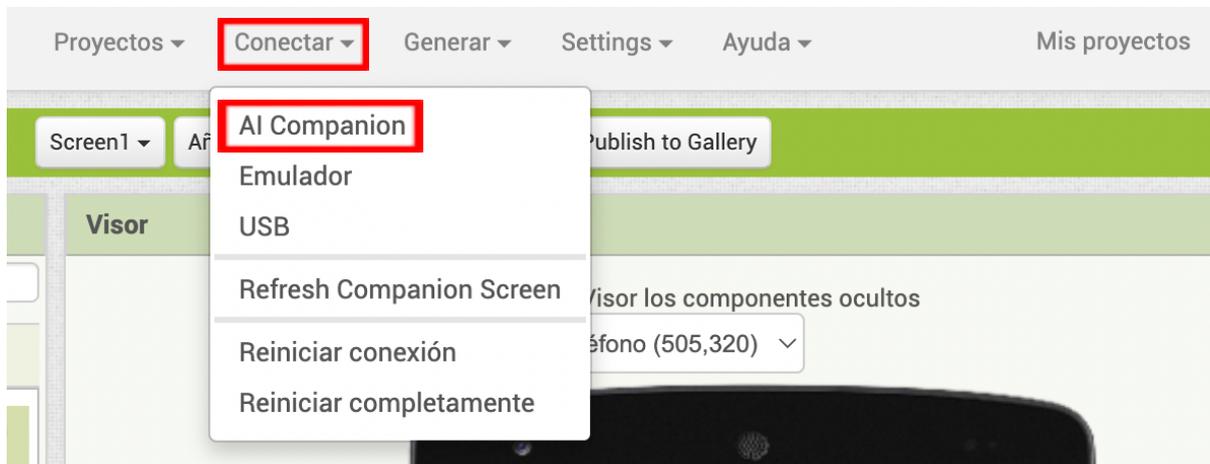
Pulse "Aceptar" ("Ok"). (No se preocupe, la aplicación AI2 Companion no dañará su dispositivo móvil).

Si no tiene un dispositivo móvil, puede seguir utilizando App Inventor conectándose con el emulador. Visite la documentación para la **Configuración de App Inventor** y siga las instrucciones de la opción 2.

## Una vez que haya instalado la aplicación AI2 Companion, puede conectar su proyecto de App Inventor a su teléfono o tableta para realizar pruebas en tiempo real

Mientras desarrolla una aplicación en su ordenador, puede probarla en un teléfono o tableta Android conectados. **Asegúrese de que el ordenador y el dispositivo móvil están conectados a la misma red WiFi.**

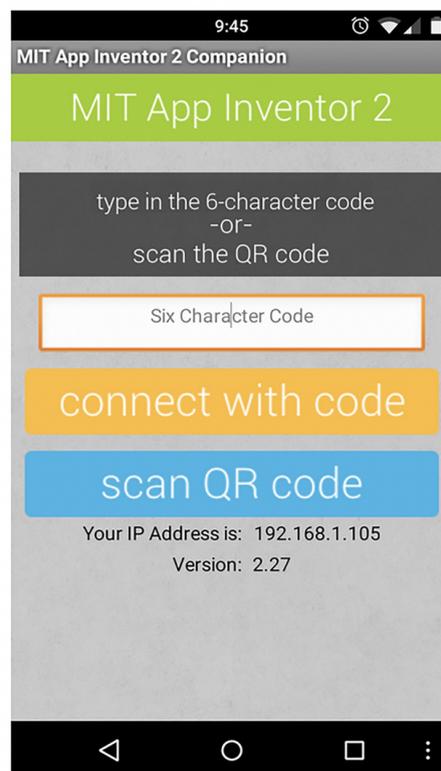
Regrese a la ventana del Diseñador en su ordenador. Haga clic en Conectar y elija AI Companion en el menú desplegable.



Un código QR y un código de 6 caracteres aparecerán en la pantalla de su ordenador.



Abra la aplicación AI2 Companion en su dispositivo haciendo clic en el icono de la misma. Aparecerá una pantalla (como la que se muestra a continuación) con la opción de escanear el código QR o escribir el código de seis caracteres.



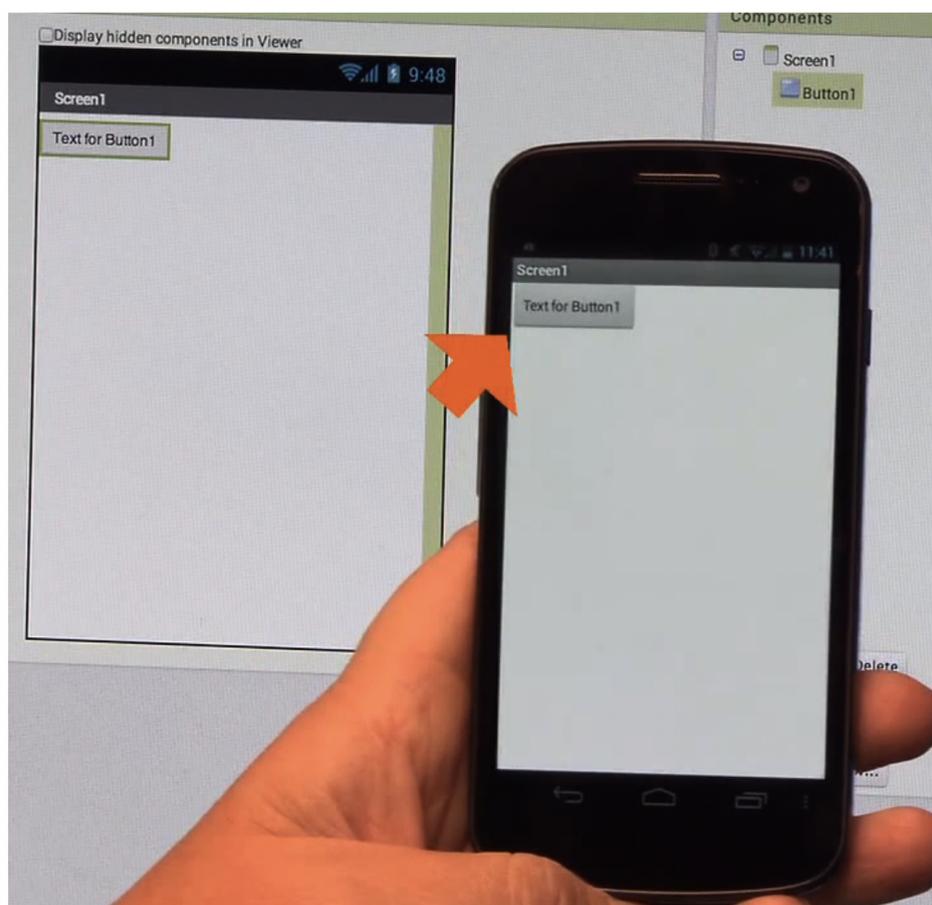
Si decide escanear el código, pulse el botón azul "escanear código QR" ("scan QR code") para que se inicie el escáner. Escanee el código QR. Espere unos segundos a que se abra la aplicación en su dispositivo móvil.

Si elige utilizar el código, escríbalo en el cuadro de texto blanco y pulse después el botón naranja.

Si no puede conectarse a través de wifi, vaya a la documentación con las instrucciones de **Configuración de App Inventor** para informarse sobre cómo conectarse con un cable USB.

## Vea su aplicación en su dispositivo conectado

Reconocerá que la conexión se ha realizado con éxito cuando vea su aplicación en el dispositivo conectado.

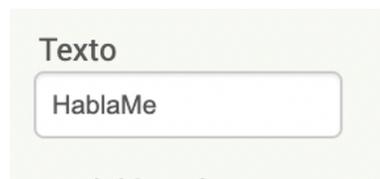
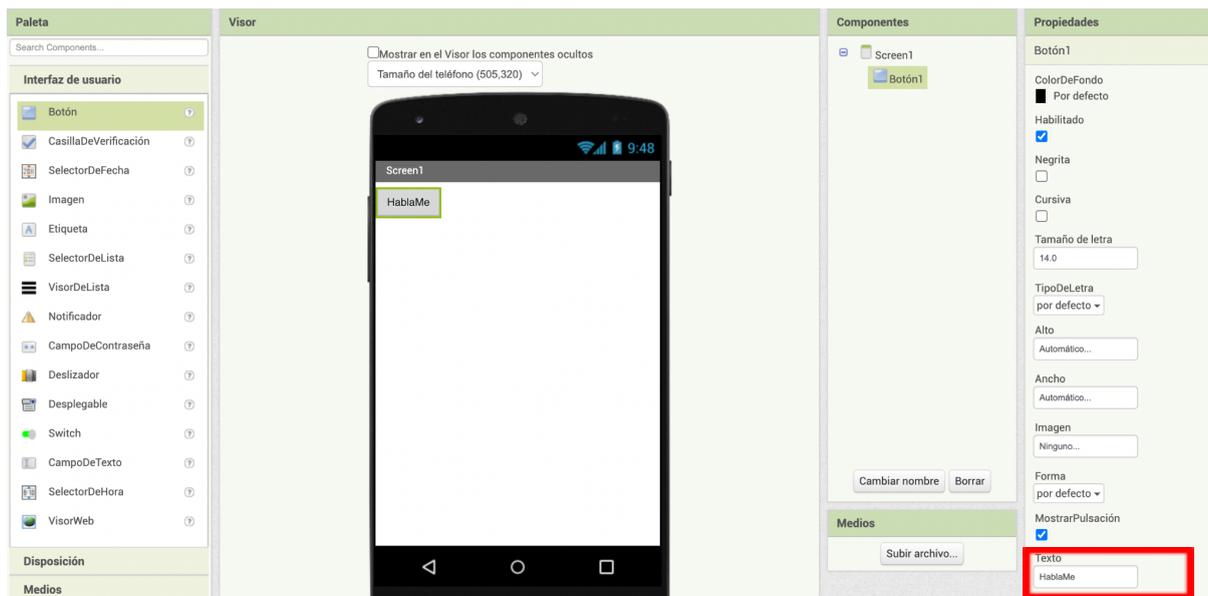


Como nuestra aplicación sólo tiene un botón, eso es lo que se verá en el dispositivo móvil. A medida que se añadan más componentes al proyecto, la aplicación se actualizará en el ordenador y también en el teléfono.

## Cambie el texto del botón

En el panel de propiedades, cambie el texto del botón.

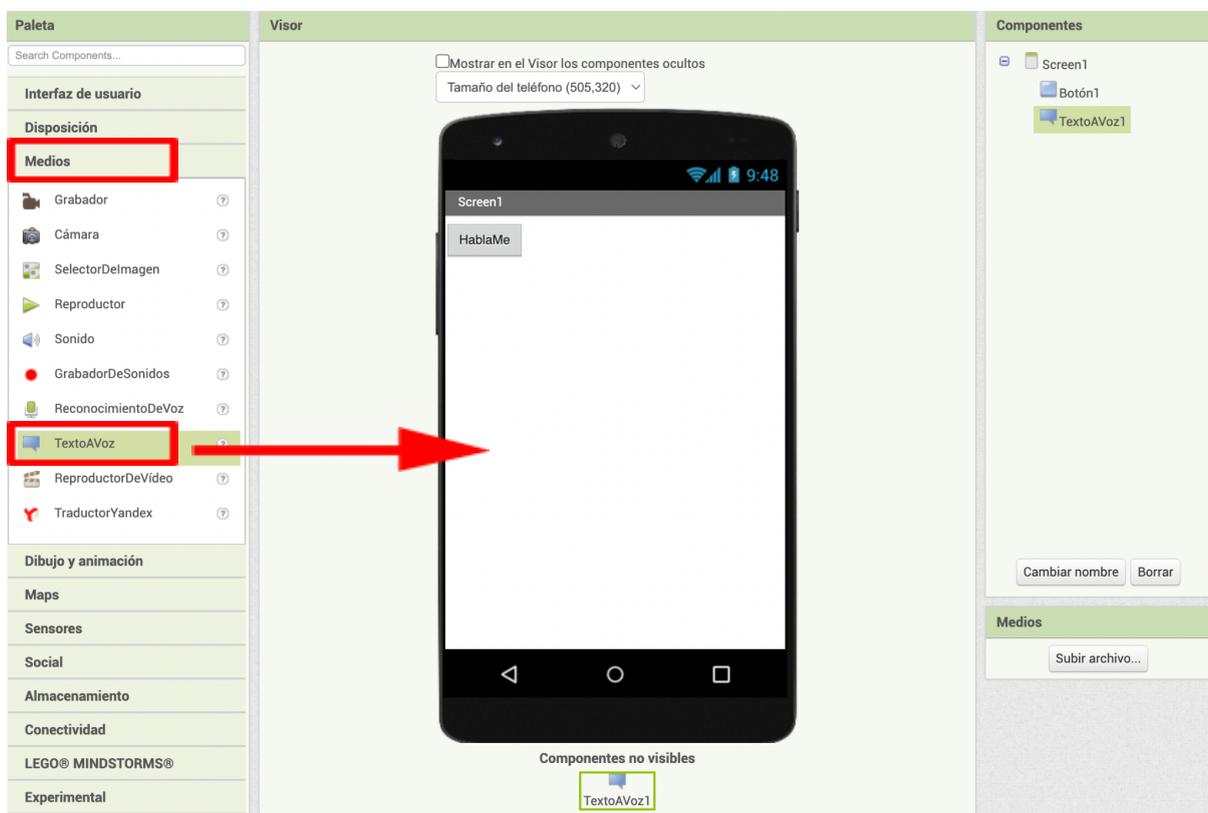
En la propiedad Texto, seleccione "Texto para Botón 1", bórrelo y escriba "HablaMe". Compruebe que el texto del botón de su aplicación también cambia de inmediato.



## Añada un componente Texto a Voz a su aplicación

Vaya a la parte de Medios en la Paleta y arrastre un componente "Texto a Voz". Arrástrelo y suéltelo en el Visor.

Observe que se encuentra en la sección "Componentes no visibles" porque no se mostrará en la interfaz de usuario de la aplicación. Es más bien una herramienta que está disponible para la aplicación.

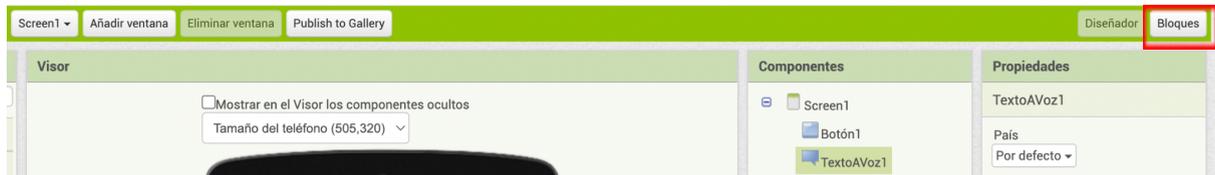


Suéltelo en la Pantalla. El componente aparecerá automáticamente en el área de no visibles de más abajo.

## Cambie al editor de bloques

Es hora de decirle a la aplicación lo que tiene que hacer. El Editor de Bloques es donde se programa el comportamiento de la app.

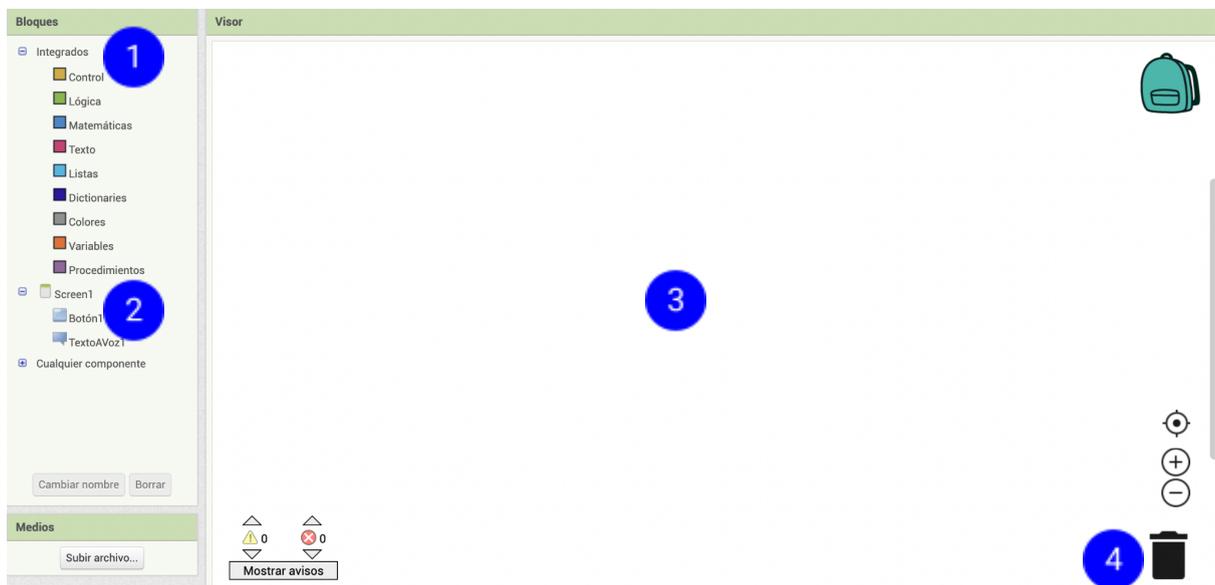
Haga clic en el botón "Bloques" para pasar al Editor de Bloques. Durante el desarrollo de las aplicaciones, a menudo tendrá que alternar entre el Diseñador y el Editor de Bloques.



## El editor de bloques

Hay Bloques Integrados que se encargan de aspectos como las matemáticas, la lógica y el texto. Debajo están los bloques que van con cada uno de los componentes que se añaden a la aplicación.

(Para que los bloques de un determinado componente aparezcan en el Editor de Bloques, primero hay que añadir ese componente a la aplicación en el Diseñador).



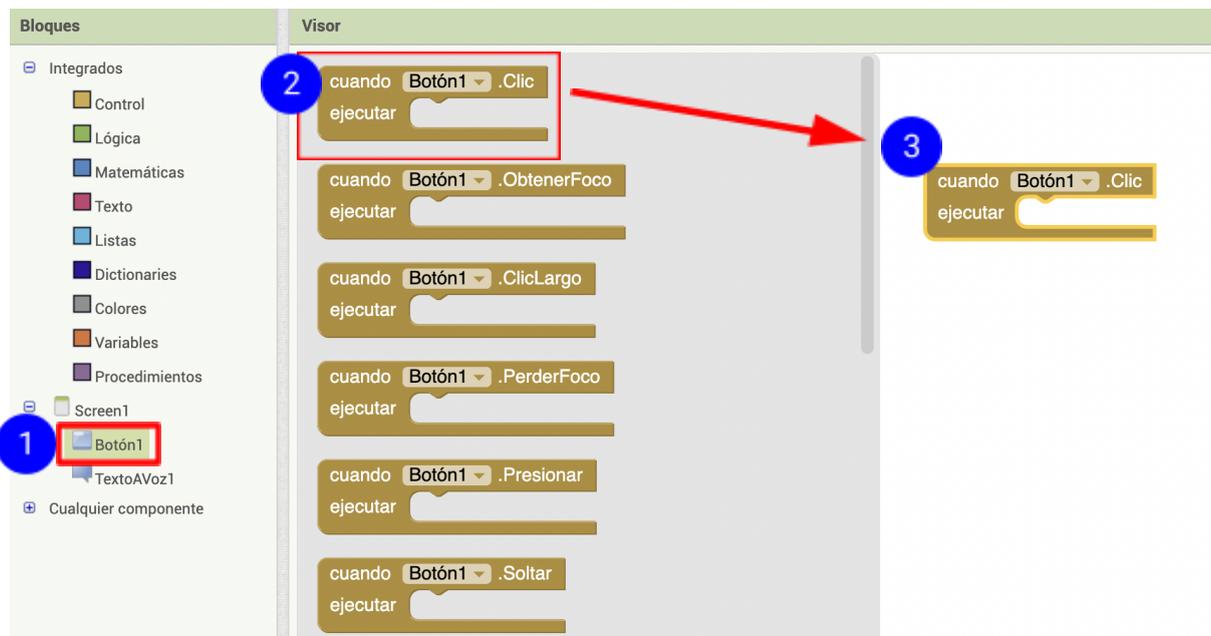
(nº 1) Los **Bloques Integrados** están siempre disponibles. Se encargan de aspectos como las matemáticas, el texto, la lógica y el control. (nº 2) Los **Bloques de los Componentes** corresponden a los componentes que ha elegido para su aplicación. (nº 3) **Espacio de trabajo**

donde se ensamblan los bloques en un programa. (nº 4) **Papelera** para eliminar los bloques innecesarios.

## Haga una acción de clic en el botón

Haga clic en el apartado de Botón1 (nº 1). Después, haga de nuevo clic y mantenga presionado el bloque **cuando Botón1.Clic ejecutar** (nº 2). Arrástrelo hasta el Visor y suéltelo allí (nº 3).

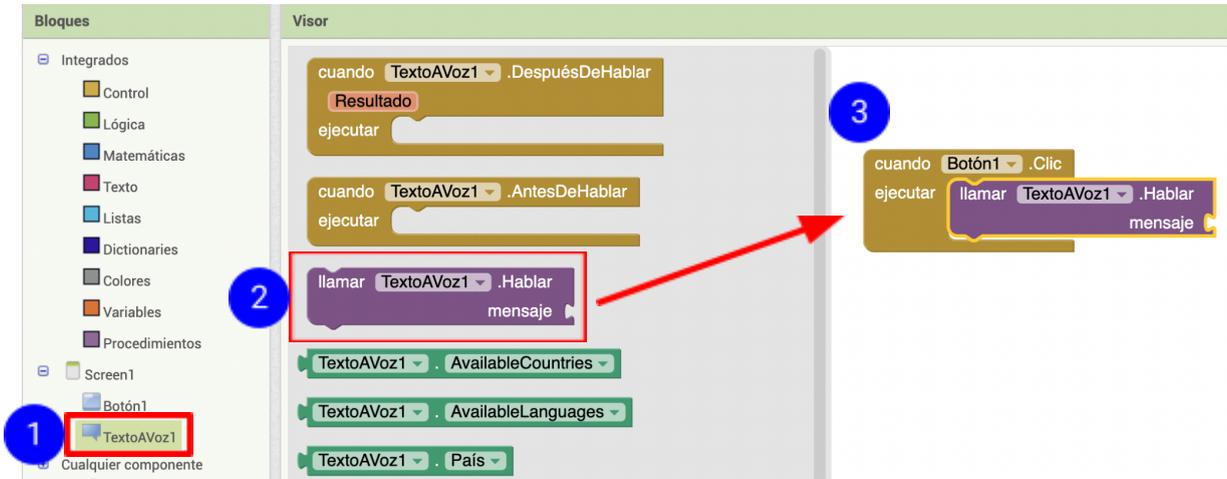
Este bloque se lanzará cuando se haga clic en el botón de la app. Se llama "Gestor de Eventos".



## Programe la acción TextoAVoz

Haga clic en el cuadro de TextoAVoz. Mantenga pulsado el bloque para llamar a **TextoAVoz1.Hablar**. Arrástrelo hasta el Visor y suéltelo allí. Este es el bloque que hará que el teléfono hable.

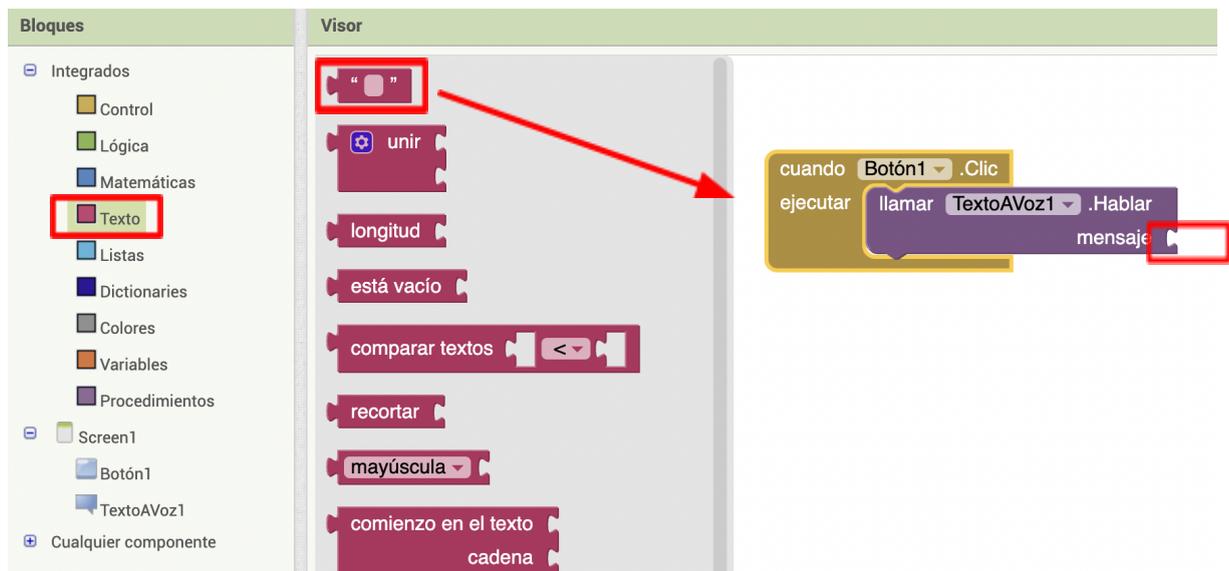
Como está dentro de *Botón1.Clic*, se ejecutará cuando se pulse el botón de la aplicación.



## Rellene el mensaje en el bloque TextoAVoz.Hablar

Ahora es necesario indicar al bloque TextoAVoz.Hablar lo que debe decir.

Haga clic en el cuadro Texto, arrastre un bloque de **texto** y conéctelo a la entrada etiquetada como "mensaje".



## Especifique lo que la aplicación debe decir cuando se hace clic en el botón

Haga clic en el bloque de texto y escriba “¡Felicidades! Ha creado su primera aplicación”.

(Siéntase libre de utilizar cualquier frase que le guste).



## Ahora, ¡pruébelo!

Vaya a su dispositivo conectado y haga clic en el botón.

Asegúrese de que el volumen está alto. Debería escuchar al teléfono decir la frase en voz alta. (Esto funciona incluso con el emulador).

## Siguiente: Tutorial TalkToMe Parte 2

## ¡Buen trabajo!