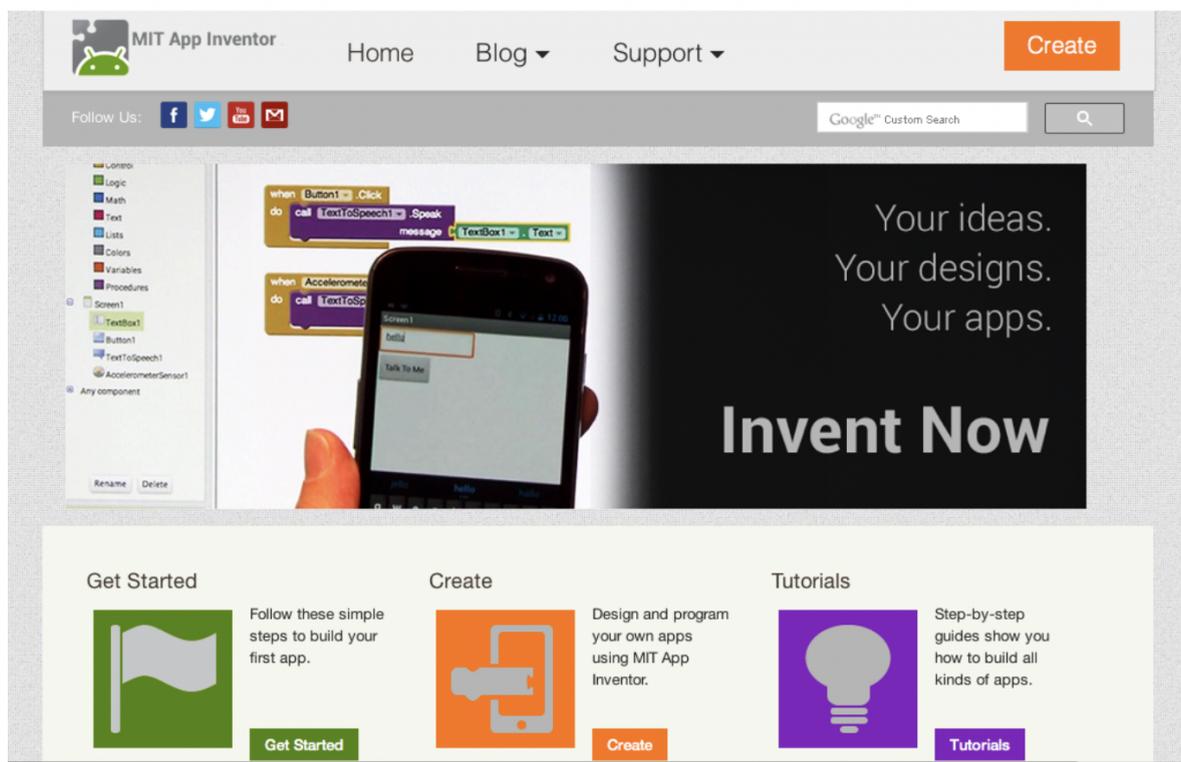


HablaMe: Una aplicación de App Inventor para principiantes (Parte 2)

Este tutorial muestra cómo ampliar la aplicación básica HablaMe para que responda a los movimientos del dispositivo y para que el usuario pueda hacer que el teléfono diga cualquier frase que escriba.

Acceda a App Inventor en la web e inicie sesión

Vaya a appinventor.mit.edu y haga clic en "Crear" o inicie sesión directamente en ai2.appinventor.mit.edu.



The screenshot shows the MIT App Inventor website homepage. At the top, there is a navigation bar with the MIT App Inventor logo, links for Home, Blog, and Support, and a prominent orange "Create" button. Below the navigation bar is a "Follow Us" section with social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Email, and a "Google Custom Search" box. The main content area features a large banner with the text "Your ideas. Your designs. Your apps." and "Invent Now" in large white letters. To the left of the banner is a preview of a mobile app interface with a "Talk To Me" button. Below the banner are three main sections: "Get Started" with a green flag icon and a "Get Started" button, "Create" with an orange smartphone icon and a "Create" button, and "Tutorials" with a purple lightbulb icon and a "Tutorials" button. The background of the banner shows a hand holding a smartphone displaying the app interface.

Abra el proyecto "HablaMe" en el que trabajó en el tutorial anterior

App Inventor siempre abrirá el último proyecto en el que haya trabajado, por lo que podrá entrar automáticamente en su aplicación HablaMe.



Acceda a la pestaña del Diseñador

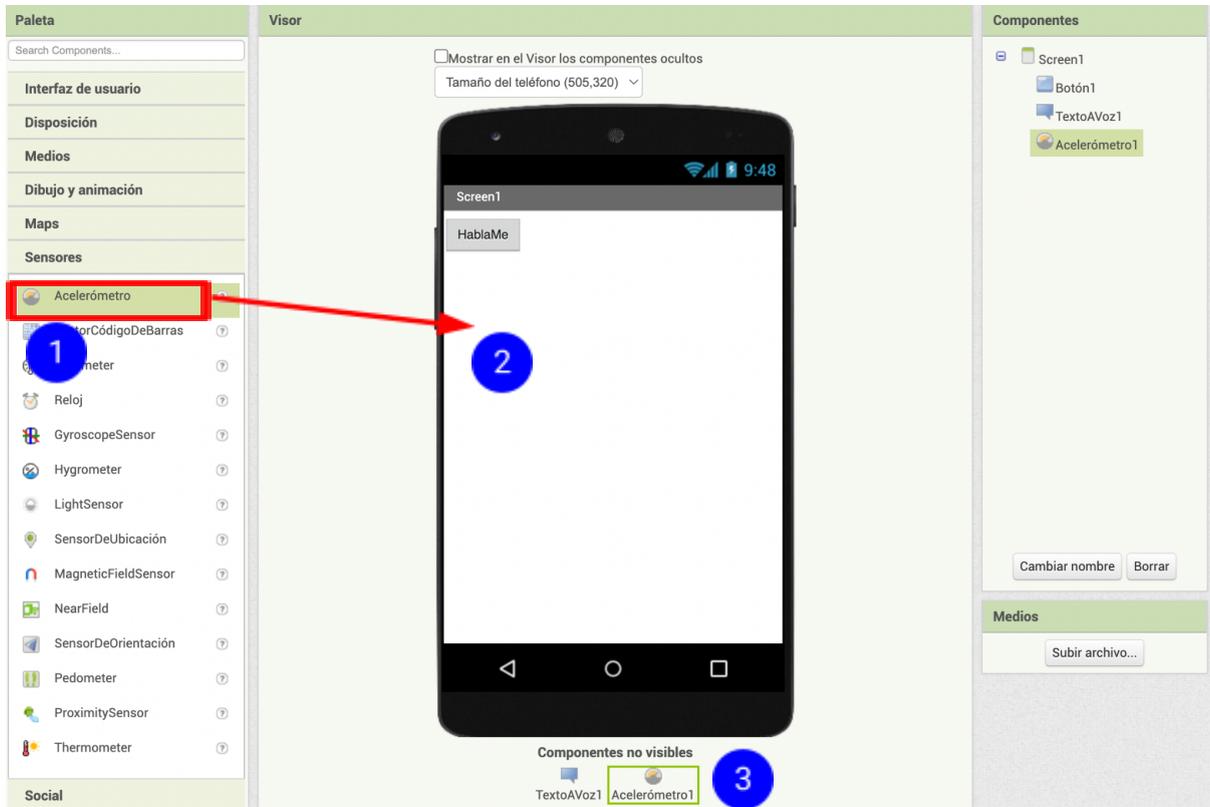
Es posible que su proyecto se abra en el Diseñador. Si no lo hace, haga clic en "Diseñador" en la parte superior derecha.



Añada un Sensor de Aceleración

En el menú **Sensores**, arrastre un componente Acelerómetro y suéltelo en el Visor. (Es un componente no visible, por lo que aparecerá en la parte inferior de la pantalla).

NOTA: los usuarios que utilicen el emulador deben saltarse esta parte y pasar a la siguiente sección de este tutorial llamada "Di lo que quieras". (El emulador no puede responder a las vibraciones).



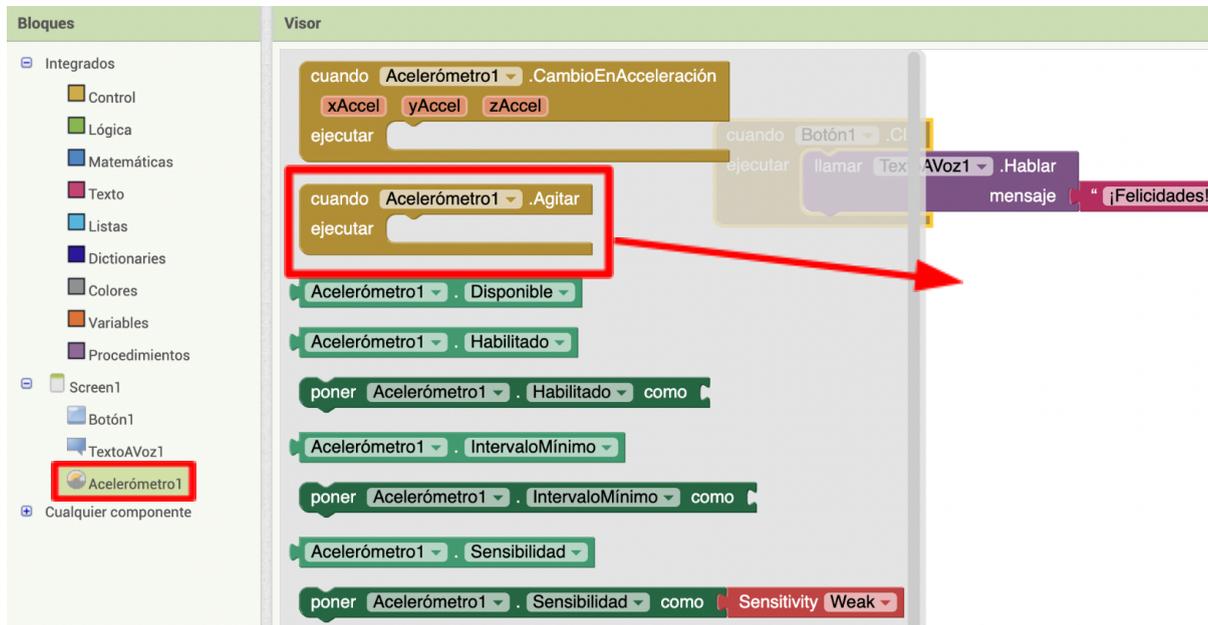
Vaya al Editor de Bloques

Haga clic en "Bloques" para programar el nuevo "Sensor de Aceleración" que acaba de añadir.



Programa un evento de Agitación del Acelerómetro

Haga clic en la opción Acelerómetro1 para ver sus bloques. Arrastre el bloque **cuando Acelerómetro1.Agitar ejecutar** y colóquelo en el área de trabajo.



¿Qué queremos que haga la aplicación cuando el acelerómetro detecte un movimiento de agitación?

Copie y pegue los bloques que están actualmente dentro del gestor de eventos *cuando Botón1.Clic*. Para ello, puede seleccionar el bloque púrpura y luego pulsar la combinación de teclas de su ordenador para copiar y pegar. Así tendrá un segundo conjunto de bloques para colocar dentro de *cuando Acelerómetro.Agitar*.

(También puede arrastrar un nuevo bloque *llamar TextoAVoz1.Hablar* desde el cuadro *TextoAVoz1* y un nuevo *bloque de texto* rosa del apartado *Texto*).



Consejo: Puede copiar y pegar bloques. Para ello, utilice la misma combinación de teclas que usa para copiar y pegar texto.

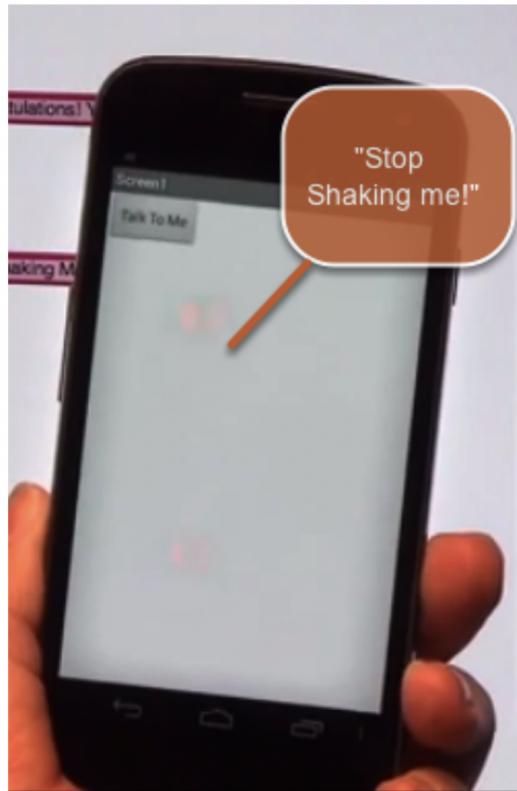
Cambie la frase que se dice cuando se agita el teléfono

Escriba algo gracioso para cuando el teléfono responda a los movimientos.



¡Pruébalo!

Ahora ya podrá agitar su móvil y éste debería responder diciendo "¡Para de agitarme!" (o la frase que haya puesto).



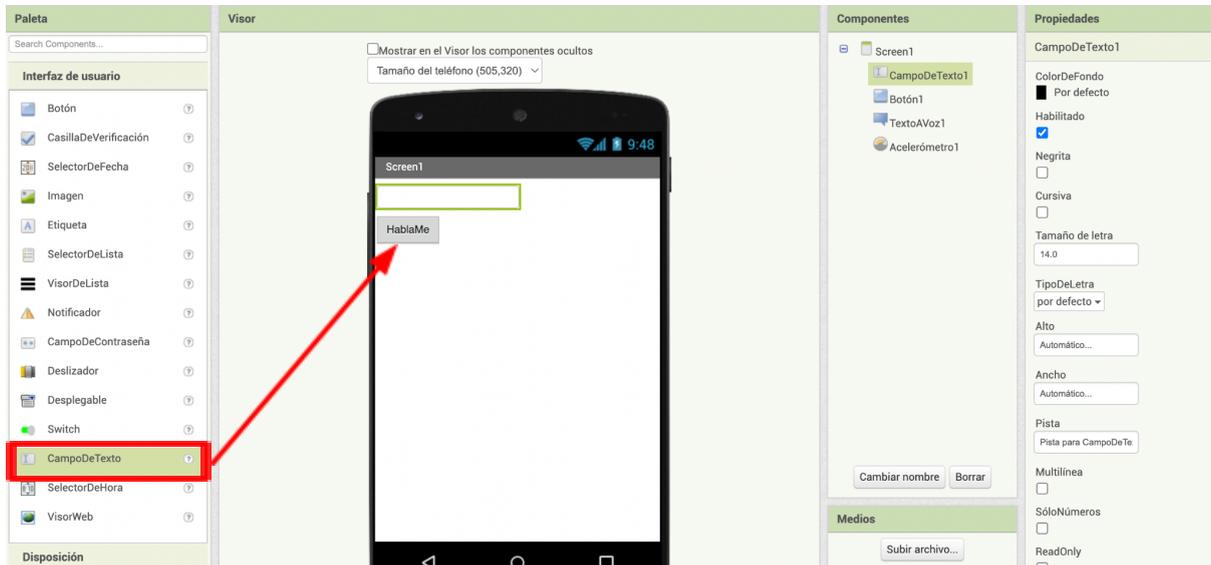
Diga lo que quiera

¿Su teléfono le habla? ¡Genial! Ahora, vamos a programar el clic del botón para que haga que el teléfono diga la frase que el usuario haya puesto en el cuadro de texto. Vuelva al Diseñador.



Añada un Campo de Texto a su interfaz de usuario

Desde el menú de la Interfaz de Usuario, arrastre un CampoDeTexto y póngalo encima del Botón que ya está en la pantalla.

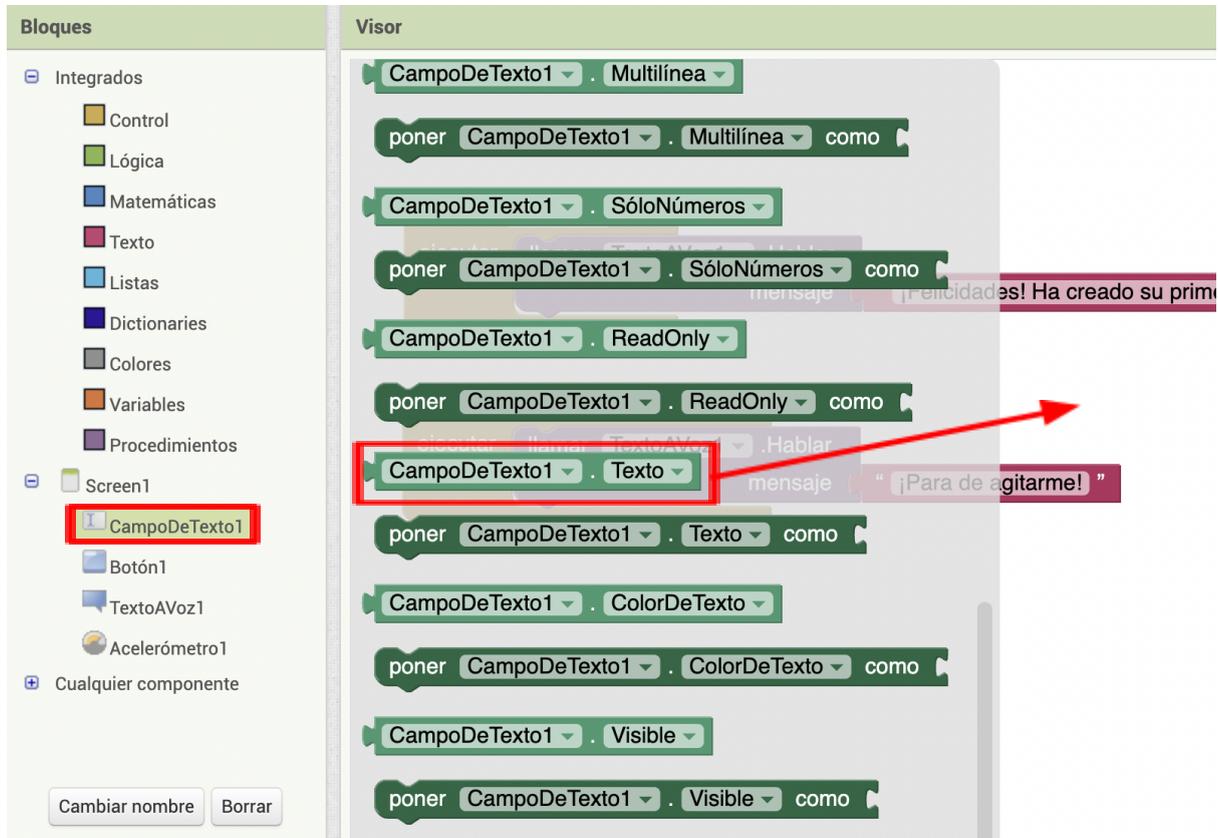


Vuelva al Editor de Bloques



Acceda al texto que se escribe en el Campo de Texto

Acceda a la propiedad CampoDeTexto1. Los bloques verdes en el CampoDeTexto1 son los "getters" y "setters" del componente. Queremos que la aplicación diga en voz alta lo que está actualmente en CampoDe Texto1 (es decir, lo que se escriba dentro del mismo). Arrastre el bloque getter **CampoDeTexto1.Texto**.



Configure el evento Clic del Botón para que pronuncie el texto que está en el Campo de Texto

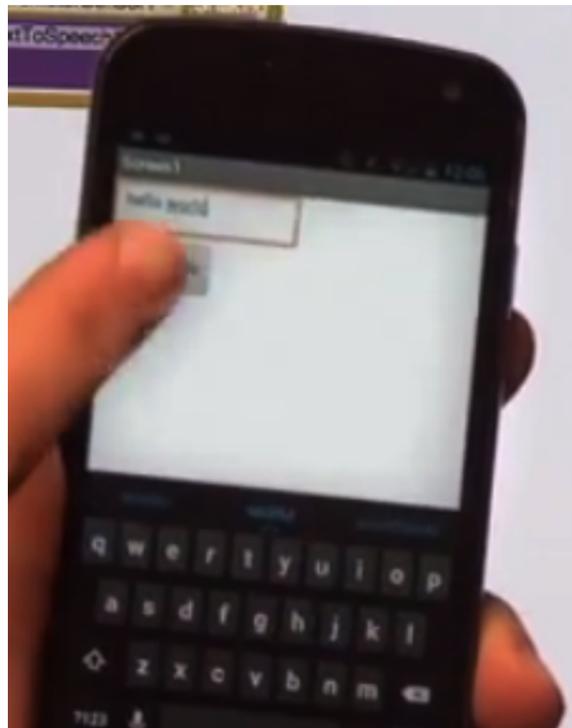
Quite el Campo de Texto “Felicidades...” y conecte el bloque CampoDeTexto1.Texto. Puede desechar el bloque de texto arrastrándolo a la papelera en la esquina inferior derecha del espacio de trabajo.



¡Pruebe su aplicación!

Ahora su app tiene dos modos de funcionamiento: Al pulsar el botón, dirá en voz alta las palabras que haya en el cuadro de texto de la pantalla. (Si no hay nada, no dirá nada).

La aplicación también dirá "Deja de agitarme" cuando se agite el teléfono.



¡Felicidades! Ha construido una aplicación real

Considere qué más podría hacer esta aplicación. Aquí encontrará algunas ideas para extensiones:

- Generador de frases al azar.

- *Mad Libs* - El jugador elige un sustantivo, un verbo, un adjetivo, un adverbio, una persona y la aplicación escoge uno de una lista creada por el usuario.
- Aplicación de la Bola Mágica 8.
- Seleccionador de nombres - útil para que los profesores llamen a un alumno.

También puede jugar con Speech-To-Text. ¡Diviértase!

[Enlace al recurso en versión original](#)

Traducción y adaptación al castellano por [Damavis](#)

