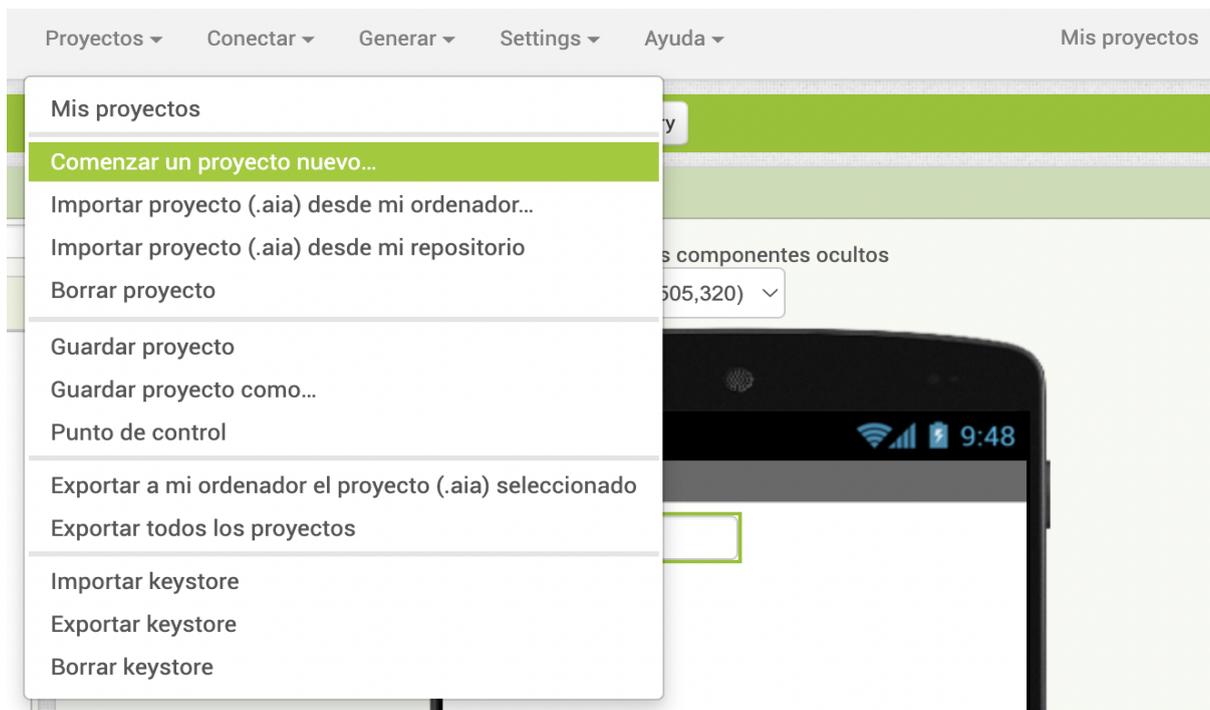


DigitalDoodle: App para dibujar

Este tutorial le enseñará cómo dibujar una línea en la pantalla mientras el usuario desliza el dedo sobre la misma.

Inicie un Nuevo Proyecto

En el apartado “Proyectos”, haga clic en “Comenzar un proyecto nuevo” . Si tiene otro proyecto abierto, vaya al menú “Mis Proyectos” y seleccione “Comenzar un proyecto nuevo”.



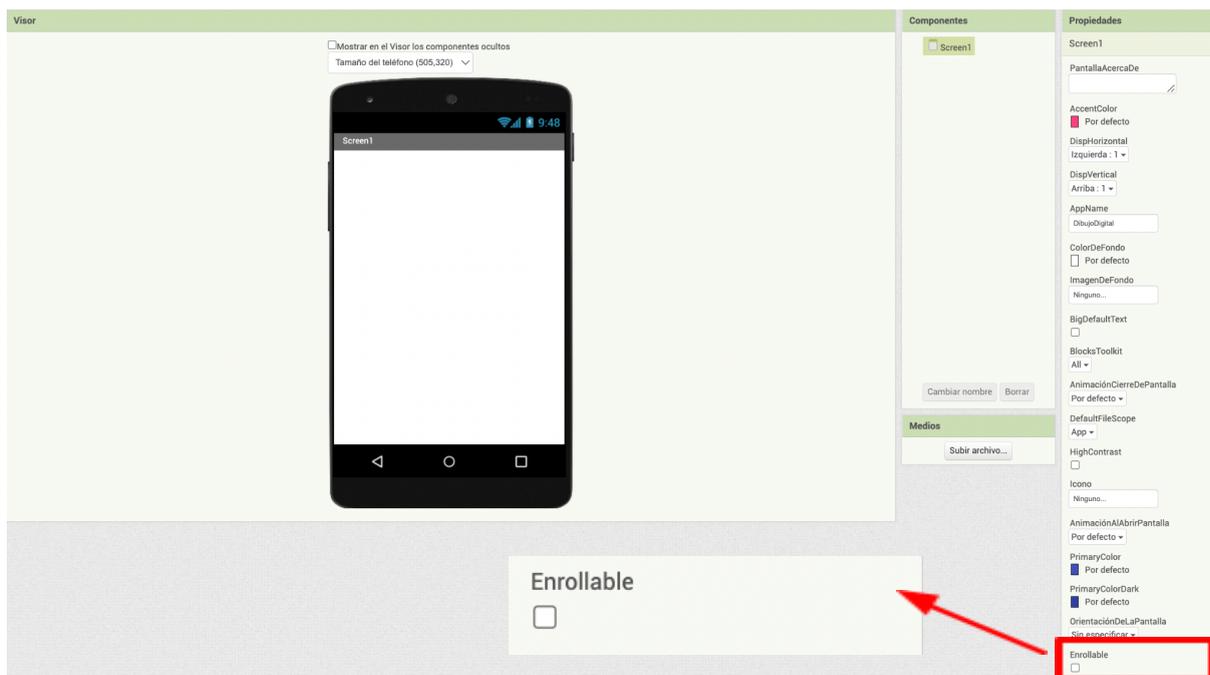
Ponga un nombre al proyecto

Llame a este proyecto DibujoDigital, o cree su propio nombre para esta aplicación.



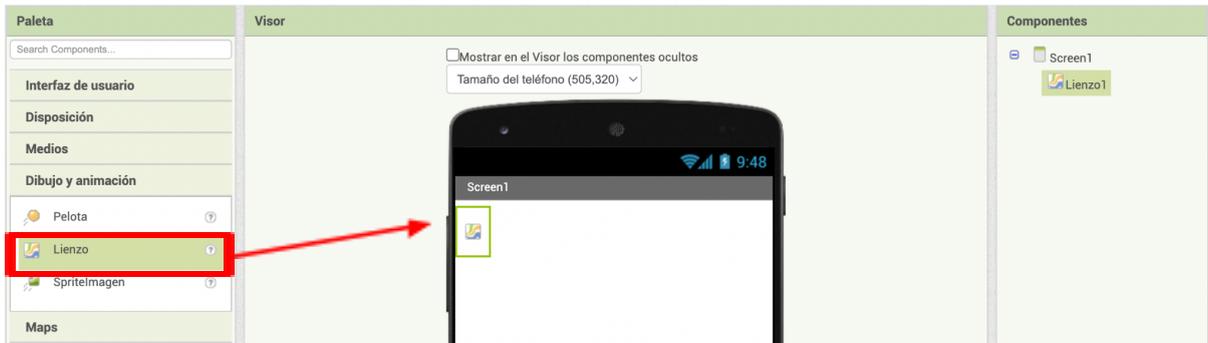
Configure la pantalla para que no se desplace

La configuración por defecto de App Inventor es que la pantalla de la app sea "desplazable", lo que significa que la interfaz de usuario puede ir más allá del límite de la pantalla y el usuario puede desplazarse hacia abajo al deslizar el dedo (como el desplazamiento en una página web). Cuando se utiliza un Canvas, hay que **desactivar el ajuste "Enrollable"** (DESMARCAR LA CASILLA) para que la pantalla no se desplace. Esto le permitirá hacer que el lienzo ocupe toda la pantalla.



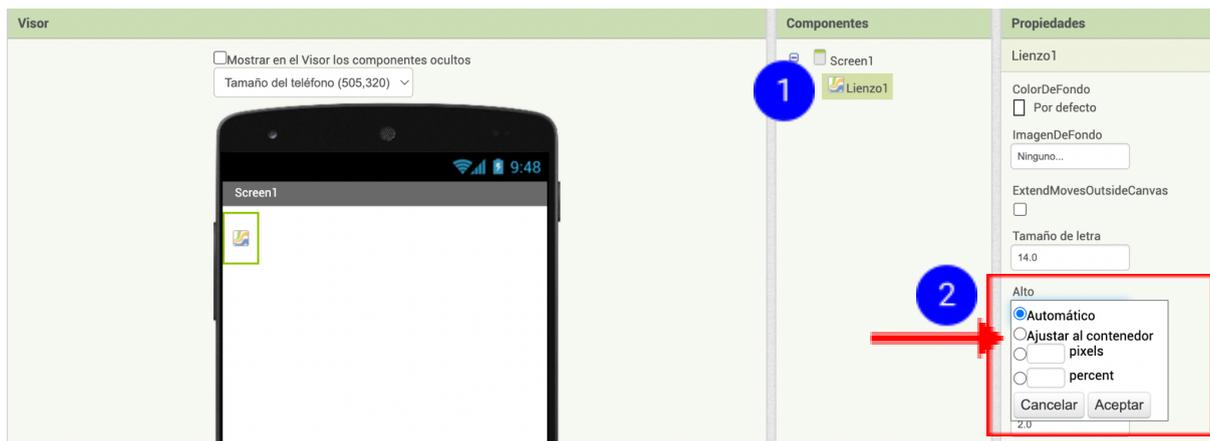
Añadir un Lienzo

Desde el apartado Dibujo y Animación, arrastre un componente Lienzo.



Cambie la Altura y la Anchura del lienzo para ajustarla al contenedor

Asegúrese de que el componente Lienzo está seleccionado (nº 1) para que sus propiedades se muestren en el Panel de Propiedades (nº 2). En la parte inferior, en la propiedad **Altura**, marque **“Ajustar al contenedor”**. Haga lo mismo con el Ancho.



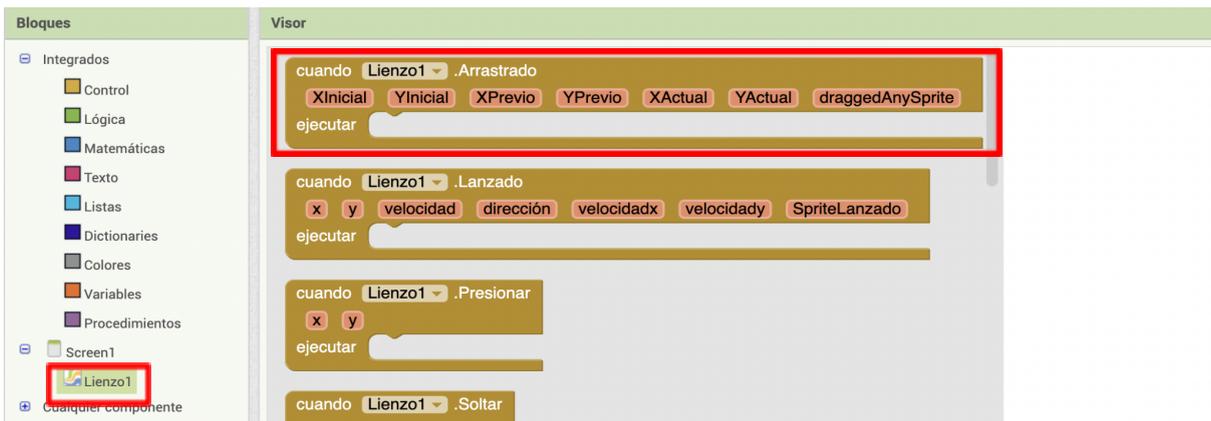
Ya está listo todo lo del Diseñador, pase a los Bloques

Lo crea o no, por ahora esta aplicación sólo necesita un Lienzo. Vaya al Editor de Bloques para programar la aplicación.



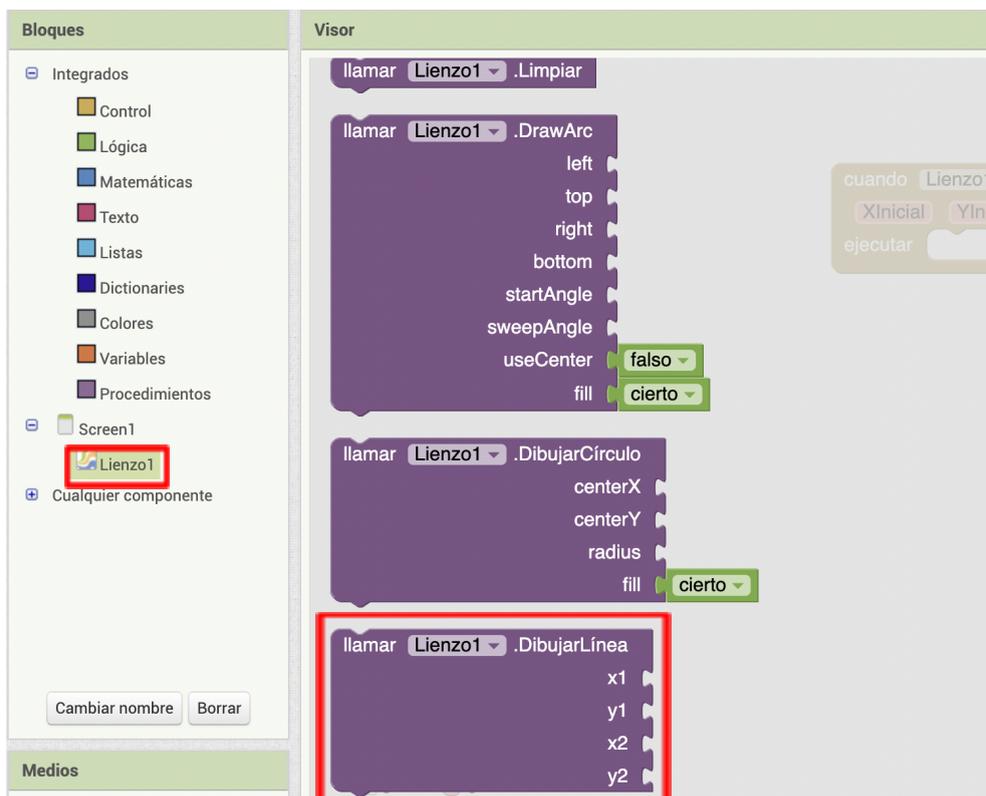
Seleccione un bloque de eventos Lienzo.Arrastrado

En el apartado Lienzo1, elija el evento cuando Lienzo1.Arrastrado.



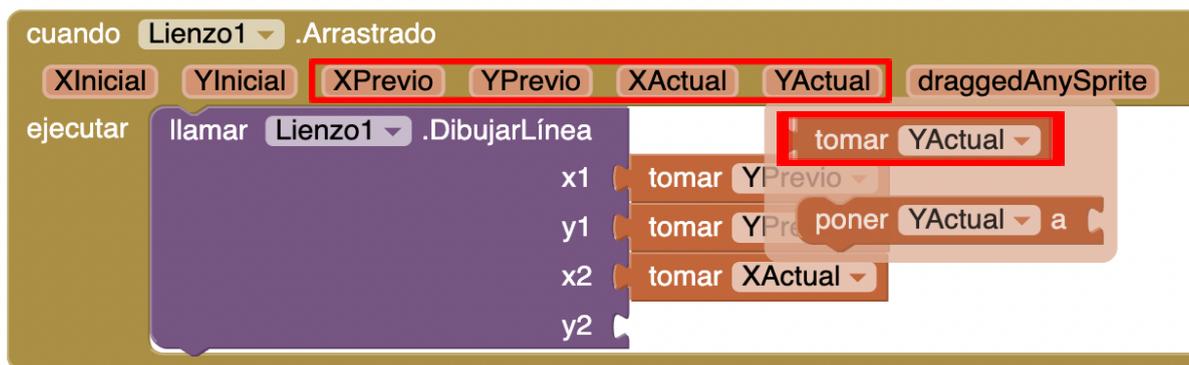
Seleccione un bloque de llamada a Canvas.DrawLine

En el Lienzo1, seleccione el bloque llamar Lienzo1.DibujarLínea.



Utilice los bloques *get* y *set* del bloque cuando Lienzo1.Arrastrado para rellenar los valores del bloque DibujarLínea

El evento Lienzo1.Arrastrado ocurrirá una y otra vez muy rápidamente mientras el usuario arrastra un dedo sobre la pantalla. Cada vez que se llame a ese bloque de evento, se dibujará una pequeña línea entre la ubicación anterior (XPrevio, YPrevio) del dedo hasta la nueva ubicación (XActual, YActual). Pase el ratón por encima de los parámetros del bloque Lienzo1.Arrastrado para extraer los bloques *tomar* o *get* que necesite. (Pase el ratón por encima de ellos, no haga clic sobre ellos).



¡Pruébalo!

Vaya a su dispositivo conectado y arrastre el dedo por la pantalla. ¿Se ve una línea?



¡Buen trabajo! Ahora puede ampliar esta aplicación

Aquí hay algunas ideas para ampliar esta app. Probablemente se le ocurran muchas más.

- Cambie el color de la tinta (y deje que el usuario elija entre una selección de colores).
- Cambie el fondo por una fotografía o imagen.
- Deje que el usuario dibuje tanto puntos como líneas (pista: utilice el bloque "DibujarCírculo" ("*DrawCircle*").
- Añada un botón que encienda la cámara y permita al usuario tomar una foto y luego dibujar sobre ella.

[Enlace al recurso en versión original](#)

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

