

# Creación de Apps

## Obxectivo: App-render con/sen programar

Esperanza Gesteira

### TAREFA 1 (APP INVENTOR)



APP : Unha web

1. Entramos en AI2 (Google/App Inventor/ App Inventor 2/ Identificámonos coa conta de Google/ Crear Proxecto). Nome do proxecto.
2. Cambiar o idioma a Español.
3. Engadir COMPOÑENTE: Na paleta Interfaz de usuario/ **VisorWeb**, arrastramos este elemento ao editor de deseño.
4. En Compoñentes, modificamos as propiedades de **Screen1**: o **Nome** e a **Icona**. (Busca en Onlinelogomaker).
5. En COMPOÑENTES, no **VisorWeb**: Poñemos a URL da páxina web, do blog, wiki, Sites, ....). A aplicación de momento non funciona, ten elementos pero non ten **ORDES** que realizar.
6. Abrimos o editor de **BLOQUES**. Seleccionamos **Screen1**, e no seu menú,



arrastramos o bloque ao editor.

7. Seleccionamos o **VisorWeb**, eliximos o bloque



e o colocamos dentro do anterior. Para engadir a URL, imos aos bloques integrados, no apartado textos, arrastramos un



baleiro. Colocamos o rato enriba e pegamos a URL no espazo baleiro.

**Xa temos a app programada.**

8. Imos o menú superior: Xerar. Eliximos Xerar código QR para o ficheiro . apk. Cun lector de códigos QR lemos o código que aparece na xanela e instalamos este ficheiro no noso móbil ou tableta. Teremos que configurar nos Axustes do dispositivo: Permitir instalar aplicacións de orixe descoñecido.

(Validez do Código: 2h.)



(Validez do código: Permanente). (Descargamos o arquivo. APK no ordenador, o subimos á nube e o compartimos cunha ligazón ou cun código QR/Probamos Unitag)