

Consejos para programar en AppInventor

1. Programa siempre con el mismo idioma

Programa desde el principio en el idioma que quieres utilizar durante toda la programación, ya que si lo modificamos durante el proceso pueden dar error.

Para ello, desde el menú superior podemos seleccionar el idioma de programación.

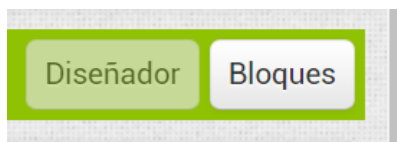


2. Visualiza la sección en la que estás trabajando

En App Inventor tenemos dos secciones de trabajo que podemos seleccionar durante todo el proceso. Estas secciones son:

Diseño: lugar en el que daremos forma a nuestra aplicación introduciendo los botones, las pantallas, objetos e imágenes que necesitemos. En esta sección realizaremos lo que se conoce como *interface* del programa.

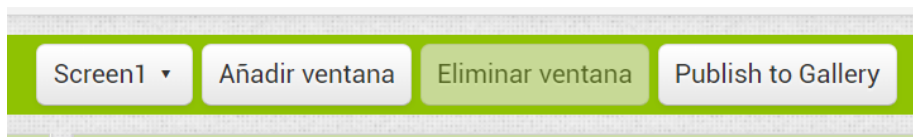
Bloques: espacio en el que programaremos nuestra aplicación. En esta sección encontraremos todos los comandos con los que cuenta App Inventor para programar nuestras aplicaciones.



3. Genera las ventanas que necesitas

Durante la programación necesitarás generar diferentes pantallas o ventanas para que vayan apareciendo las funciones que programes, para eso es importante situarse en la ventana correcta.

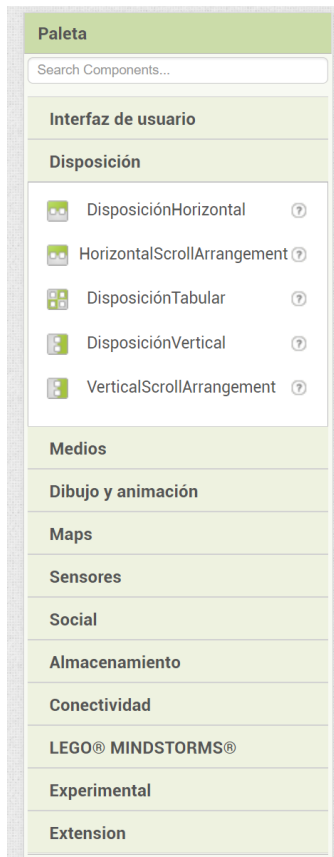
En la parte superior tenemos en primer lugar la ventana creada por defecto que se llama *Screen1*, pero podemos generar tantas como sea necesario seleccionando con el botón de **Añadir ventana**.



4. Conoce los componentes de App Inventor

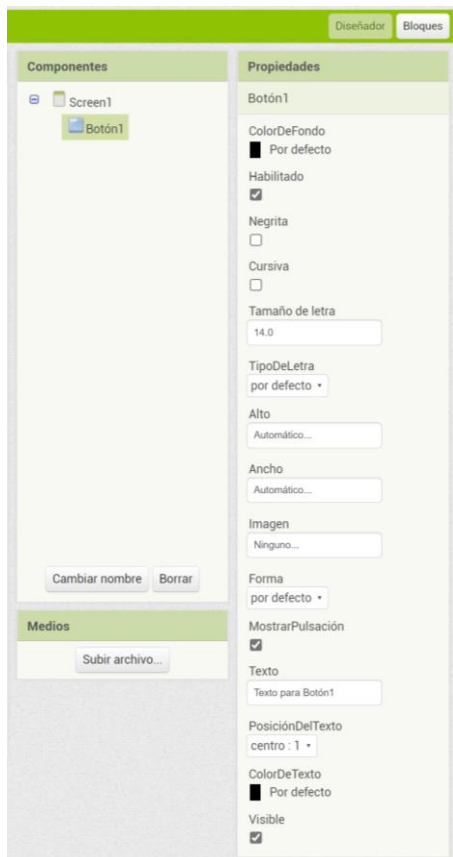
En el menú lateral izquierdo podemos encontrar los diferentes componentes que podemos añadir a nuestro programa.

Existen diferentes bloques según la finalidad de nuestra aplicación, lo que debemos es probar algunos de ellos antes de comenzar con la programación. El menú está dividido en secciones que nos facilitarán el poder encontrar el componente que estamos buscando para nuestra aplicación.



5. Funciones de los componentes

Cuando hayamos insertado un componente en la ventana de trabajo, nos aparecerá en el lado derecho un menú nuevo con las diferentes configuraciones que podemos hacer de ese componente. Dependerá del tipo que hayamos insertado para tener unas u otras configuraciones, pero desde este lugar podemos cambiar algunos aspectos básicos como el texto, la apariencia o funciones extra.

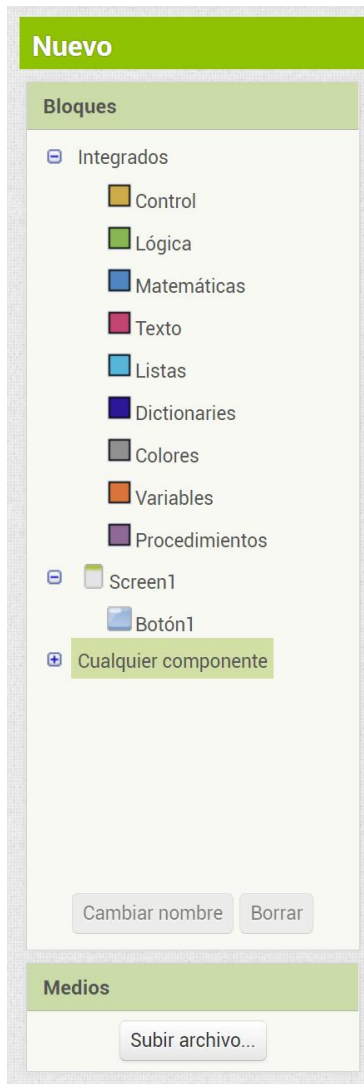


6. Selección de bloques de programación

En la pantalla de programación vamos a encontrarnos con dos secciones muy bien diferenciadas.

La primera, los bloques integrados, que son todos aquellos bloques que podemos utilizar sin la necesidad de que estén relacionados con ningún objeto. Por ejemplo, para trabajar con variables o datos que no están ligados directamente a un componente de la sección de diseño.

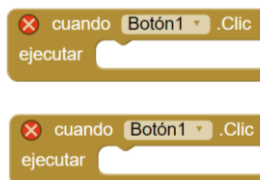
La segunda, los bloques de componentes, donde podemos encontrar todos los bloques relacionados con los diferentes objetos que hemos ido introduciendo en la sección de diseño. Si desplegamos la sección de cada uno de ellos, encontraremos los bloques que interactúan directamente con ese objeto y que nos permitirán darle diferentes funciones dependiendo del tipo de componente seleccionado.



7. Avisos de error en la programación

En muchas ocasiones, el propio programa, nos avisará de que hemos cometido algún error en la programación y para ello, no indicará con un aspa roja que ese comando que hemos introducido no se va a poder ejecutar correctamente.

Existen muchos errores posibles y la aplicación no corrige todos, pero antes de terminar con nuestro programa verifica que no haya ningún bloque de programación con este aviso.



8. Los bloques deben encajar

Quando estemos programando debemos tener en cuenta que los bloques utilizados deben encajar correctamente y para ello, solo debemos fijarnos en su formar. También nos ayudará

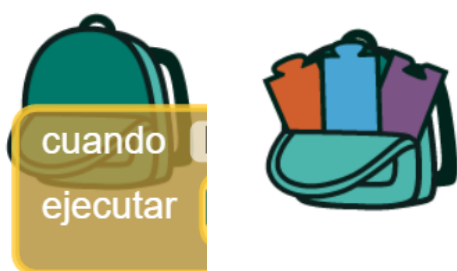
App Inventor, ya que, si los bloques son compatibles, se unirán sin problema, mientras que si los bloques no son compatibles no nos dejará unirlos.



9. Copia instrucciones entre pantallas

Cuando estamos programando, en muchas ocasiones, nos puede interesar copiar códigos entre pantallas. Para realizar esto, solo tenemos que deslizar los bloques que queramos a la mochila que aparece en el lado superior derecho, donde se almacenarán y podremos sacarlos al cambiar de pantalla.

En la mochila podemos guardar todos los bloques que queramos utilizar más adelante en otras pantallas, de esta manera no tendremos que repetir de nuevo toda la programación.



10. Carga el programa en tu dispositivo Android

Cuando hayas terminado de programar tu aplicación, solo tienes que generar un código QR desde la sección de General, en el menú superior, y escanearlo con tu dispositivo móvil. De esta manera se instalará automáticamente en tu dispositivo y podrás comprobar el funcionamiento de tu app.

