

Practica 2 App Inventor

Esta práctica utilizara como base la práctica 1 guiada y se debe utilizar como base la anteriormente mencionada.

Sustituye el botón por una etiqueta que ponga "Agita el móvil".

Modifica la programación para que habla el robot hable cuando el usuario agite el móvil.

Además, el androide debe levantar la mano y bajar la mano para saludar como en la práctica guiada.

Te propongo también hacer que el androide levante y baje la mano cinco veces.

Para que el androide levante y baje la mano varias veces no podemos utilizar un bucle, ya que en App Inventor no hay ningún bloque de "esperar", como en otros lenguajes de programación, y por tanto el androide subiría y bajaría la mano tan rápido que el ojo humano no lo percibiría.

Debemos por tanto utilizar varios relojes de forma que al agitar el móvil se habiliten todos los temporizadores, al activarse uno se suba la mano, al activarse otro la baje, ...

Hay muchas más formas de programarlo, pero esa es una que te doy como orientación pero no necesariamente hay que hacerlo así.