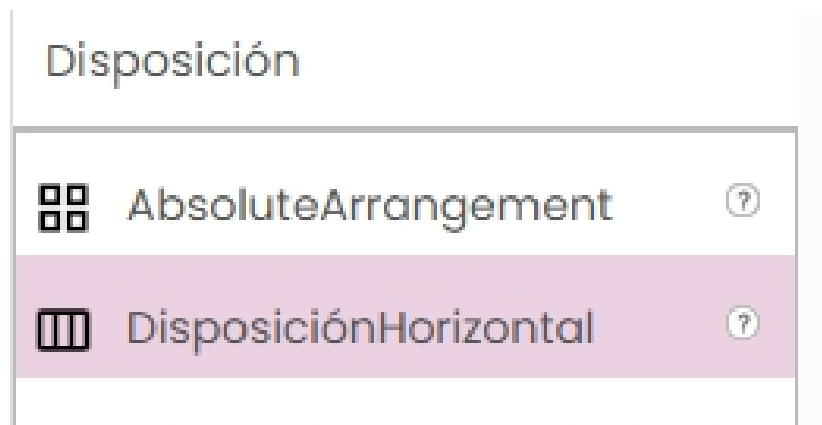


Programación en App Inventor

1. Consultar y tomar apuntes en el cuaderno acerca de ¿Qué es App Inventor? Y ¿Para qué sirve?
2. Dentro de la carpeta del curso, crear una subcarpeta con su nombre.
3. Buscar los sonidos de 3 animales (mp3) y las imágenes de esos mismos animales (jpg).
4. Guardar los sonidos y las imágenes en la carpeta. Cambiar el nombre con el que está el archivo en Internet por el del animal. Por ejemplo, la imagen será **vaca.jpg** y el sonido **vaca.mp3**
5. Ingresar a [MIT App Inventor](#)
6. Ingresar con su correo electrónico de Google
7. Clic en **Crea aplicaciones**

Vamos a diseñar la apariencia de una aplicación para el celular

8. Insertar una etiqueta y en texto colocar el título, ejemplo, **Sonidos de mamíferos**



9. **Arrastrar sin soltar y llevarla al Screen**
10. Luego tomar un botón y llevarlo dentro de la disposición horizontal



11. En Texto, colocar el nombre del animal.
12. Insertar una imagen y subir el archivo correspondiente.
13. Organizar la información para 3 animales diferentes



14. Presentar para evaluar