

COLEGIO SIMÓN BOLÍVAR
INFORMÁTICA
DOCENTE Omaira Pérez Toro

Ejercicio 3 App Inventor

1. Organizar otro screen o pantallazo
2. Programar otros dos animales como en el screen1
3. En el screen1 colocar un botón SIGUIENTE, Programarlo para que vaya al screen1
4. En el screen2 programar un botón de regreso al screen1
5. Colocar otro fondo de pantalla
6. Decorar los botones
7. Cambiar texto de la etiqueta OTROS ANIMALES... (tamaño. Color y estilo de fuente)

Tener en cuenta los sonidos de animales asignados al curso



8. Tener en cuenta el ejercicio2 de la clase anterior
Presentar en el **celular** para evaluar