

Componentes de MIT Inventor para leer códigos QR.

El componente principal es:

BarcodeScanner -

Escáner de código de barras y de QR

Es probable que para leer códigos de barras

se deba colocar horizontal el movil.



De la ayuda de MIT Inventor:

BarcodeScanner

Component for scanning a QR code and getting back the resulting string.

Properties

Result text read-only, blocks-only

Gets the text result of the previous scan.

UseExternalScanner boolean

Set whether or not you wish to use an External Scanning program such as Bar Code Scanner. If false a version of ZXing integrated into App Inventor will be used.

Events

AfterScan (text *result*)

Indicates that the scanner has read a (text) result and provides the result

Methods

DoScan()

Begins a barcode scan, using the camera. When the scan is complete, the AfterScan event will be raised.

Traducido:

Escáner de código de barras

Componente para escanear un código QR y recuperar la cadena resultante.

Propiedades

Resultado text read-only, blocks-only

Obtiene el resultado del texto del escaneo anterior.

UseExternalScanner boolean

Establezca si desea o no usar un programa de escaneo externo como el escáner de código de barras. Si es falso, se utilizará una versión de ZXing integrada en App Inventor.

Eventos

AfterScan (text *resultado*)

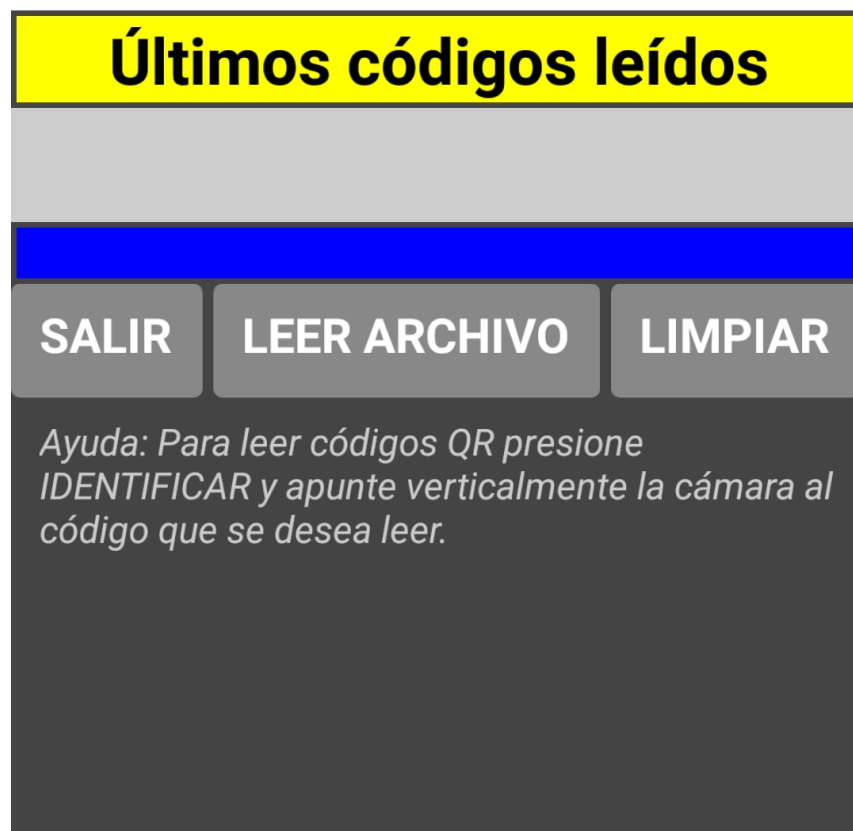
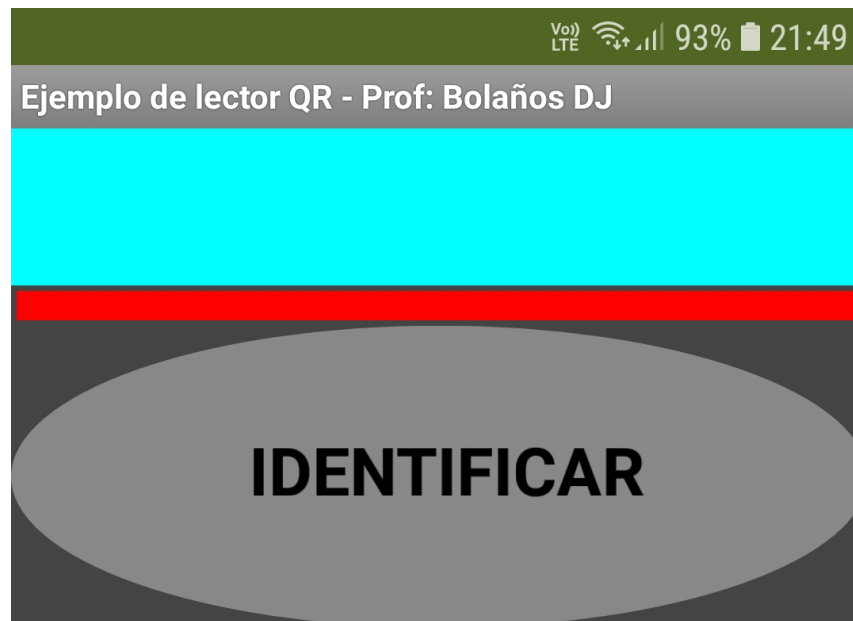
Indica que el escáner ha leído un resultado (texto) y proporciona el resultado

Métodos

DoScan ()

Comienza un escaneo de código de barras, usando la cámara. Cuando se completa la exploración, se generará el evento AfterScan.

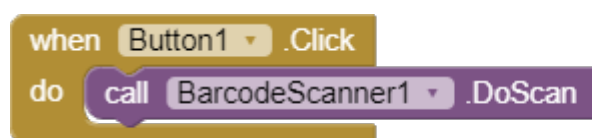
Vamos a analizar la APP modelo:



Vamos al diseño:

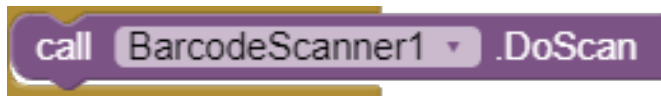


Cuando presionamos el botón que dice IDENTIFICAR realiza la siguiente acción:

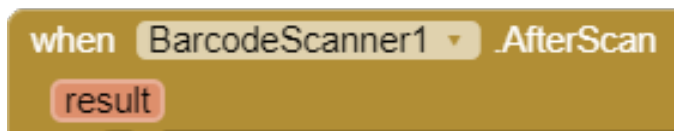


Llama al lector de código y realiza la lectura, activando la cámara del dispositivo.

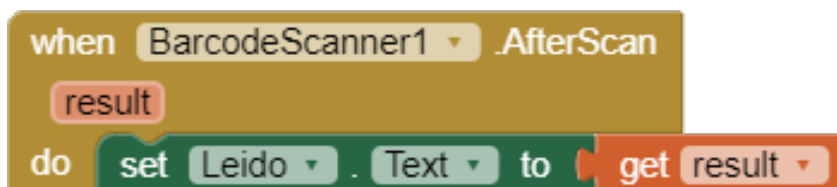
Donde



Se lo obtiene de los bloques disponibles del objeto BarcodeScanner

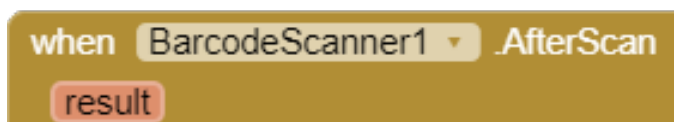


Luego de la lectura (AfterScan), lo leído queda almacenado en la variable **result.**



Donde aquí vemos que en el bloque de texto Leido le cargamos **result.**

Para agregar el lo obtenemos clickeando y arrastrando desde



Lo que sigue:



Es sencillo de entender para quien ha realizado las APP de los ejercicios anteriores, emite un sonido de PITIDO, el sintetizador de voz menciona lo que contiene el código.

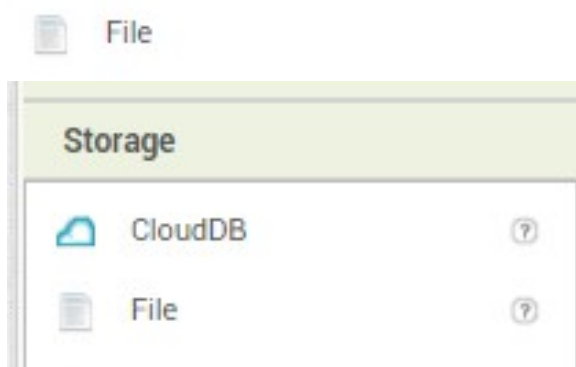
Luego se arma una lista con un bloque de texto.

(se entenderá mas si prueba la APP modelo).



Ahora algo más:

Vamos a lograr que la aplicación cargue lo leído en un archivo de texto que se ubicará en la raíz de la memoria interna del móvil. Para lo cual necesitamos el objeto:



Que en esta APP lo llamaremos:



FILE permite:

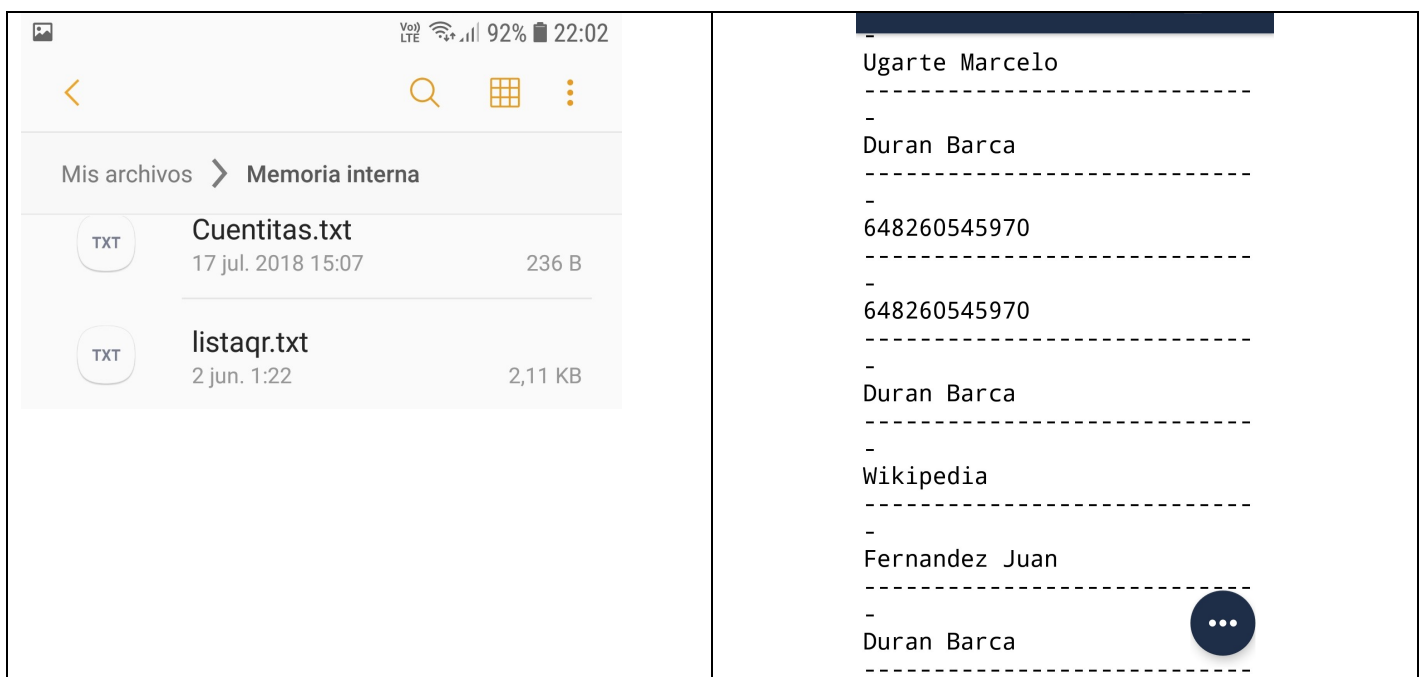
Componente no visible para almacenar y recuperar archivos. Use este componente para escribir o leer archivos en el dispositivo. El comportamiento predeterminado es escribir archivos en el directorio de datos privados asociado con la aplicación. The Companion escribe archivos `/sdcard/AppInventor/data` para facilitar la depuración. Si la ruta del archivo comienza con una barra diagonal (/), el archivo se crea en relación con `/sdcard`. Por ejemplo, escribir un archivo en `/myFile.txt` lo escribirá `/sdcard/myFile.txt`.

Como dijimos antes nosotros vamos a lograr que la aplicación cargue lo leído en un archivo de texto que se ubicará en la raíz de la memoria interna del móvil.

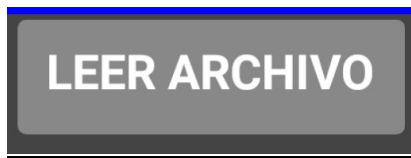


Nótese que usamos otro **TextToSpeech** para cambiarle el tono del sintetizador.

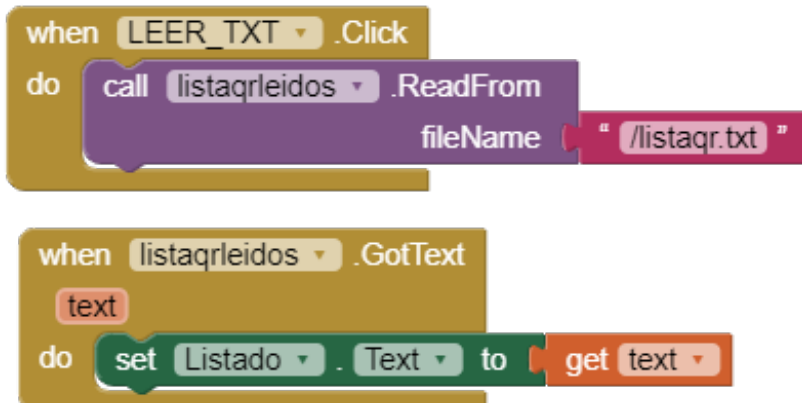
El archivo que luego contendrá todos lo QR leídos se llama en nuestro caso **listaqr.txt**



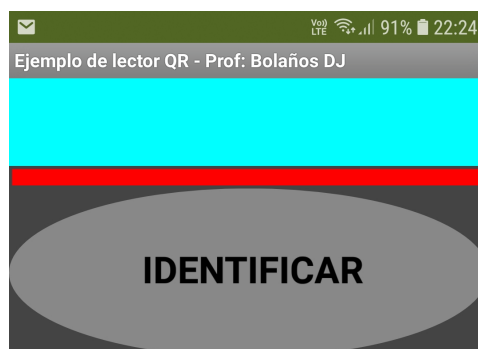
La APP cuenta también con la siguiente función asociada al botón:



Al presionar el botón lee mediante el objeto FILE el archivo **listaqr.txt**



Cargado lo leído en el TextBox Listado:



Los demás botones:



La utilidad del lector de códigos depende de la imaginación del programador, que le podrá encontrar infinidad de aplicaciones prácticas.

- Control de asistencia
- Listados de inventarios
- Listado de productos
- Listado de compras para el supermercado.
- Objetivos educativos para niños
- Ayuda para personas no videntes

Diagrama en bloques completo en la siguiente pagina:


```
when Button1 .Click  
do call BarcodeScanner1 .DoScan
```

```
when BarcodeScanner1 .AfterScan  
  result  
do  
  set Leido . Text to get result  
  call Sound1 .Play  
  call TextToSpeech1 .Speak  
    message join ( " El código dice " Leido . Text )  
  set Listado . Text to join ( Listado . Text  
    " --- " Leido . Text )  
  call listaqrleidos .AppendToFile  
    text join ( " ----- "  
      "\n" Leido . Text  
      "\n" )  
    fileName "/listaqr.txt"  
  call TextToSpeech2 .Speak  
    message " Se guardó en archivo del movil. "
```

```
when SALIR .Click  
do close application
```

```
when LIMPIAR .Click  
do  
  set Listado . Text to " "  
  set Leido . Text to " "
```

```
when LEER_TXT .Click  
do call listaqrleidos .ReadFrom  
  fileName "/listaqr.txt"
```

```
when listaqrleidos .GotText  
  text  
do set Listado . Text to get text
```