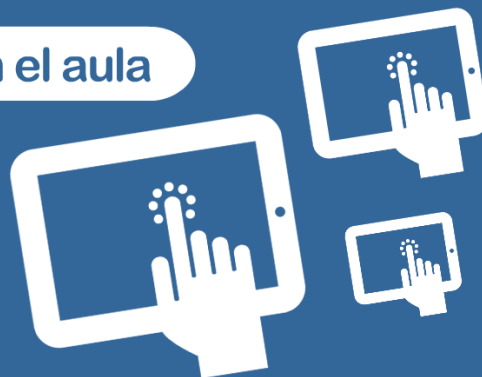

Tabletas en el aula

canalTIC.com



Tabletas en el aula

Diseño de apps con MIT App Inventor 2

Edición 2015

Autor: Fernando Posada Prieto
canalTIC.com

Diseño de apps con MIT App Inventor 2

Índice

1. ¿Qué es App Inventor 2?	2
2. Requisitos para utilizar AI2.....	2
3. Sistemas para testear en directo las aplicaciones	3
4. Mi primera aplicación con AI2	8

1. ¿Qué es App Inventor 2?

App Inventor 2 (AI2) es la versión mejorada de una herramienta de programación creada por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) y que fue adoptada por Google para sus usuarios como solución para crear de una forma sencilla aplicaciones para dispositivos Android.

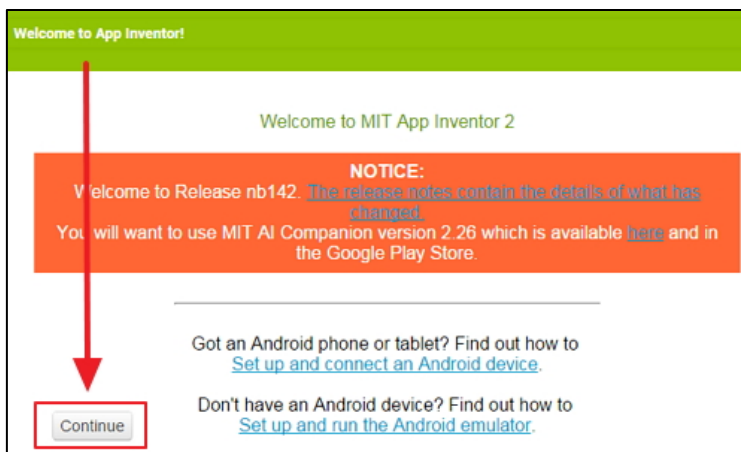
El proceso de creación consta de **3 pasos**:

1. **Diseñador.** Muestra el display de un móvil y se utiliza para el diseño de las pantallas de la aplicación donde se situarán los distintos componentes: imágenes, botones audios, textos, etc configurando sus propiedades (aspecto gráfico, comportamiento, etc).
2. **Editor de bloques.** Permite programar de una forma visual e intuitiva el flujo de funcionamiento del programa utilizando bloques.
3. **Generador de la aplicación.** Una vez terminada la aplicación se puede generar el instalador APK obteniéndose un código QR para su descarga desde el móvil o bien el propio archivo APK para descargar y enviar.

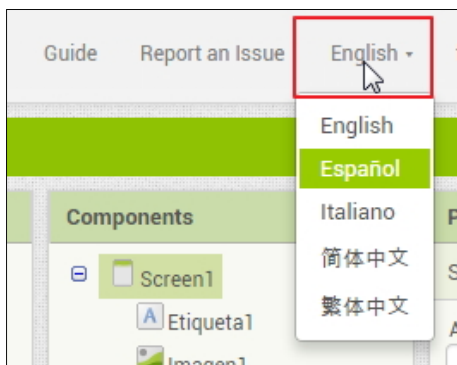
2. Requisitos para utilizar AI2

AI2 proporciona una herramienta en línea accesible a través de un navegador web si **se dispone de una cuenta de usuario en Google**. El equipo recomendado es un ordenador PC (Windows, Mac o Linux) – no una tableta - y el navegador recomendado es la última versión de **Google Chrome** o **Mozilla Firefox** (Internet Explorer no está soportado). No es necesario tener instalado en el equipo Java ni ningún otro programa.

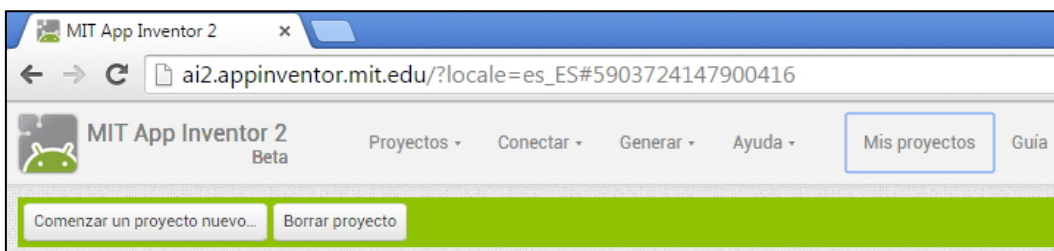
1. Abre el navegador Google Chrome.
2. Accede a la dirección de **AI2**: <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
3. Introduce tus credenciales de Google: usuario y contraseña.
4. Se muestra el cuadro de diálogo **Welcome to App Inventor!** (Bienvenido a App Inventor).
5. Clic en el botón **Continue**.



6. Para **cambiar el idioma** de la interfaz, en la barra de menús superior derecha pulsa en **English** para desplegar el combo y elegir el idioma **Español**.



7. Al principio te situarás en la página **Mis proyectos** desde donde es posible gestionar tus proyectos de aplicaciones.



3. Sistemas para testear en directo las aplicaciones

AI2 proporciona básicamente 3 posibilidades para ver la aplicación creada en un dispositivo mientras se está construyendo. Es lo que se denomina “Testeo en directo”. No es algo imprescindible pero es muy recomendable.

3.1 Dispositivo Android + wifi en ordenador PC



Build your project on
your computer



Test it in real-time on
your device

Es la opción recomendada. Consiste en instalar la aplicación **MIT AI2 Companion** en la tableta para establecer conexión con la web <http://ai2.appinventor.mit.edu/> y poder testear las aplicaciones creadas en esta aplicación. El requisito previo es que la tableta y el ordenador que accede a la interfaz web deben estar conectados a la misma wifi.

Los pasos para realizar este proceso son:

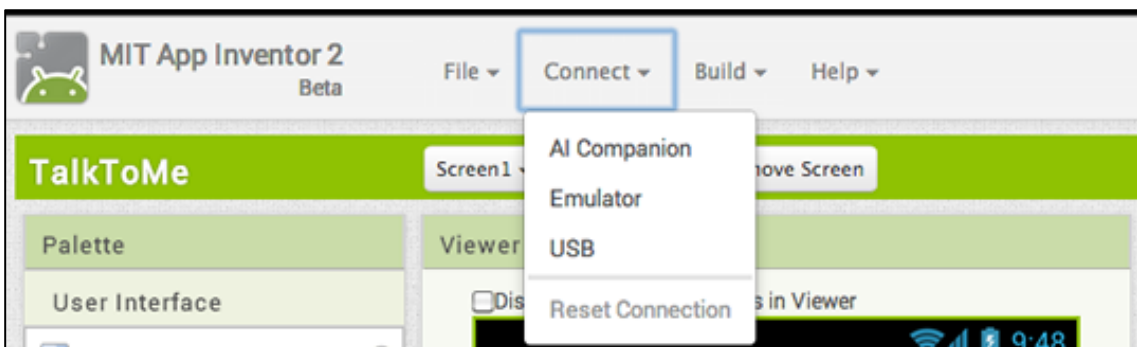
Paso 1. Instalar MIT AI2 Companion

1. Accede a **Play Store** e introduce **MIT AI2 Companion** como expresión de búsqueda para localizar esta aplicación.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3>
2. Instala esta app en tu tableta.



Paso 2. Conectar tu ordenador y la tableta en la misma wifi.

1. Desde la interfaz web de App Inventor, mientras estás editando un proyecto, selecciona **Connect > AI Companion**.

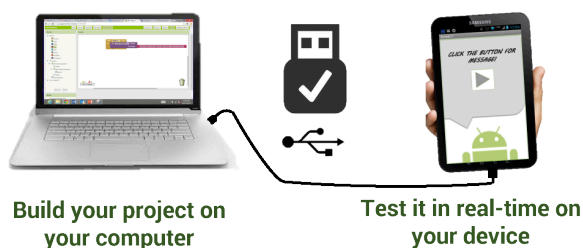


2. Se mostrará un cuadro de diálogo que contiene un código QR en la pantalla de tu ordenador PC.
3. En tu tableta inicia la app **MIT AI Companion** como cualquier otro programa.
4. Pulsa en el botón **Scan QR Code** y escanea el código que aparece en la ventana de App Inventor.



5. Otra posibilidad es introducir el código mostrado en pantalla en el cuadro solicitado de la app **MIT AI Companion** y pulsar en el botón **connect with code** (conectar con código).
6. En cualquier caso en unos segundos se mostrará en tu tableta la aplicación que se está diseñando sin necesidad de instalarla previamente.
7. Los cambios en el diseñador y en los bloques se transmitirán automáticamente a la aplicación permitiendo el testeo directo.

3.2 Sin wifi ordenador PC + conexión USB con dispositivo Android



En ocasiones existen wifis que no permiten por razones de seguridad la comunicación entre dos dispositivos inalámbricos conectados o bien el ordenador donde se está creando la aplicación usando AI2 no dispone de conexión wifi.

Paso 1. Instalar el software de App Inventor en el ordenador Windows.

1. Descarga el instalador de MIT App Inventor Tools: http://appinv.us/aisetup_windows
2. Ejecuta este instalador y sigue sus pasos por defecto.
3. Para comprobar si has instalado la última versión del software puedes visitar la

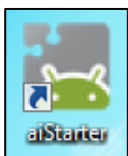
página del test de conexión: <http://appinventor.mit.edu/test/>

Paso 2. Descargar e instalar la app MIT AI2 Companion en tu tableta

1. Accede a **Play Store** e introduce **MIT AI2 Companion** como expresión de búsqueda para localizar esta aplicación.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3>
2. Instala esta app en tu tableta.

Paso 3. Ejecuta el programa aiStarter en el ordenador

1. Para utilizar el cable USB es necesario utilizar un programa llamado aiStarter. Este programa permitirá al navegador comunicarse con el cable USB. Este programa ya se instaló en el paso 1.
2. En un equipo Windows para ejecutarlo basta con hacer clic en su icono en el Escritorio.



3. Se abrirá una ventana de fondo negro que será necesario tener abierta mientras el programa funciona.

Paso 4. Configurar el dispositivo en modo depuración USB

1. En el ordenador PC Windows quizás sea necesario instalar los drivers de conexión USB con la tableta o dispositivo móvil que conectes. Es necesario consultar la web del fabricante de la tableta para descargar estos drivers.
2. En la tableta es necesario activar el modo depuración USB. Para ello accede a **Ajustes > Opciones de desarrollo > Depuración USB**.

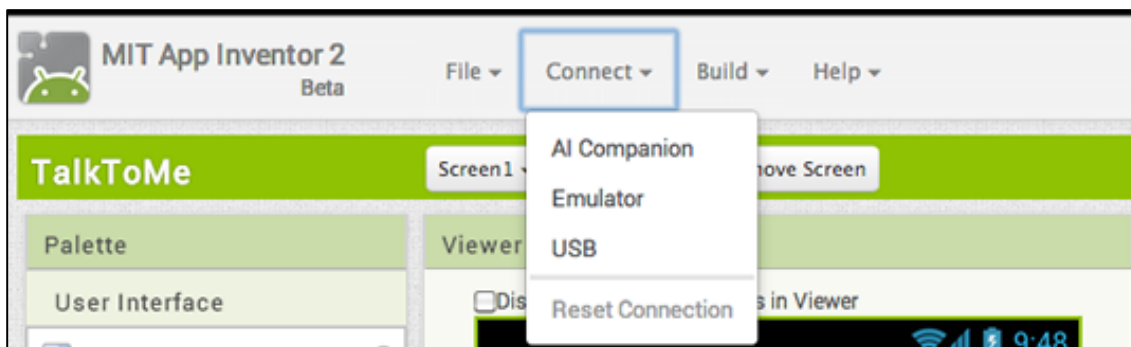
Paso 5. Conexión del ordenador y la tableta

1. Conectar ambos dispositivos usando un cable USB.
2. Asegurarse que en el ordenador el dispositivo se conecta como **dispositivo de almacenamiento masivo**.
3. En la tableta pulsar en el botón **Aceptar** en el cuadro **Permitir depuración USB?**

Paso 6. Probar la conexión.

1. Desde el ordenador visita la página de prueba en el navegador web:
<http://appinventor.mit.edu/test>
2. Observa si se confirma que el ordenador detecta la tableta. En caso contrario habrá que consultar las incidencias más frecuentes.

Una vez configurada la solución de comunicación para probar en directo una aplicación que se está diseñando con AI2 en el navegador del ordenador se selecciona **Connect > USB**. La aplicación se mostrará en la app **MIT AI2 Companion** de la tableta.



3.3 Sin dispositivo Android: uso del emulador.

Es el caso de que no dispongamos de tabletas o móviles en el aula.



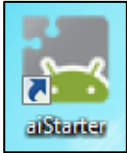
Build your project on your computer Test it in real-time on your computer with the onscreen emulator

Paso 1. Instalar el software de App Inventor en el ordenador Windows.

1. Descarga el instalador de MIT App Inventor Tools: http://appinv.us/aisetup_windows
2. Ejecuta este instalador y sigue sus pasos por defecto.
3. Para comprobar si has instalado la última versión del software puedes visitar la página del test de conexión: <http://appinventor.mit.edu/test/>

Paso 2. Ejecuta el programa aiStarter en el ordenador

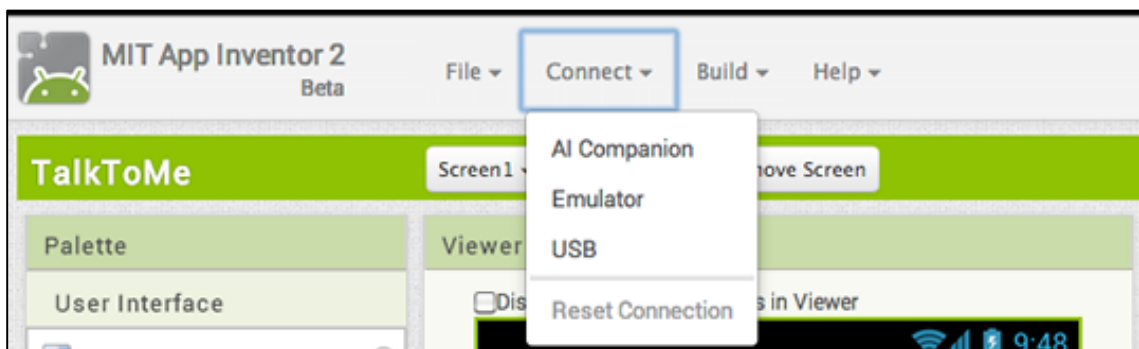
1. Para activar el emulador será necesario utilizar un programa llamado aiStarter. Este programa permitirá al navegador comunicarse con el cable USB. Este programa ya se instaló en el paso 1.
2. En un equipo Windows para ejecutarlo basta con hacer clic en su icono en el Escritorio.



3. Se abrirá una ventana de fondo negro que será necesario tener abierta mientras el programa funciona.

Paso 3. Conectar con el emulador

1. Cuando se está editando una aplicación en la barra de menús selecciona **Conexión > Emulador**.



2. El emulador suele tardar unos segundos en arrancar.
3. Al final mostrará la aplicación que está abierta con App Inventor.

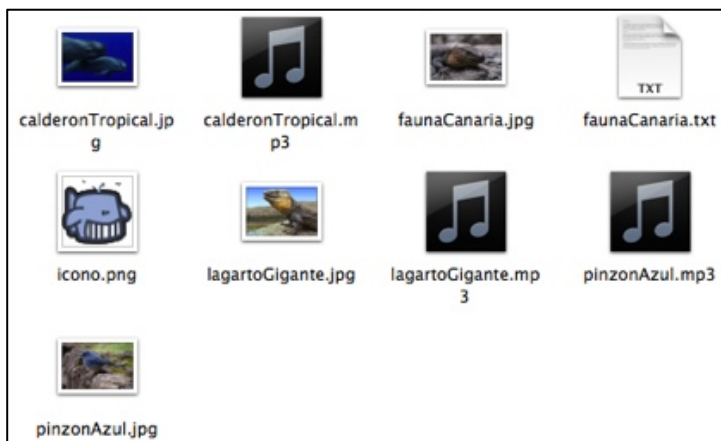
4. Mi primera aplicación con AI2

En este apartado vamos a crear una aplicación para móviles que consiste en una página/ventana principal y 3 páginas/ventanas secundarias. En la página principal aparecerá un título, una imagen y 3 botones de acceso a cada una de las páginas secundarias. Cada página secundaria mostrará un título, imagen, texto y 3 botones: escuchar audio, enlace a Wikipedia y Volver a página principal.



Paso 1. Recopilar los activos multimedia de la aplicación

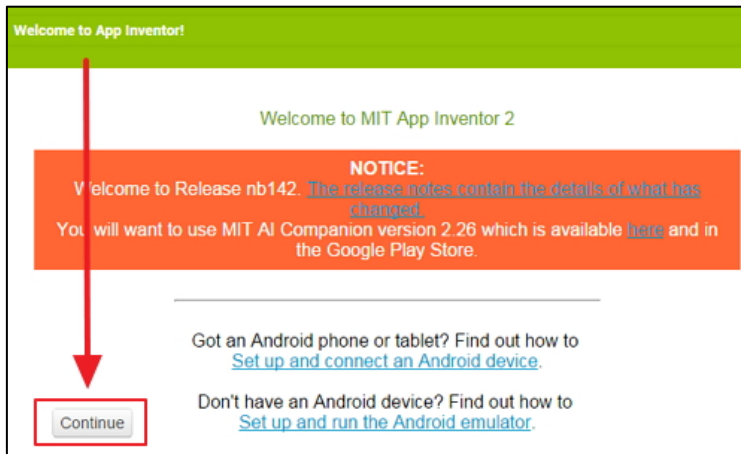
1. Descarga y descomprime en tu equipo el archivo **faunaCanaria.zip**
2. Como resultado obtendrás todos los archivos de texto, imagen y audio necesarios para construir tu aplicación. Se trata de imágenes de 250 px de anchura y audios MP3. Si abres el archivo de texto **faunaCanaria.txt** para leer el contenido propuesto en cada pantalla.



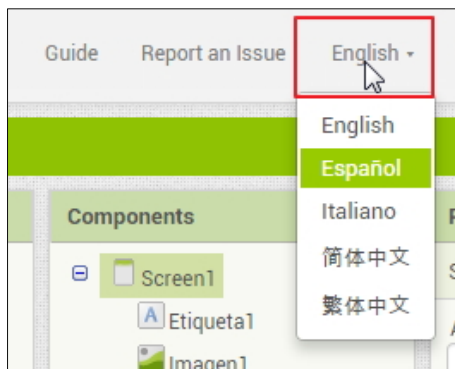
Paso 2. Crear la aplicación en AI2

1. Abre el navegador Google Chrome.
2. Accede a la dirección de **AI2**: <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
3. Introduce tus credenciales de Google: usuario y contraseña.
4. Se muestra el cuadro de diálogo **Welcome to App Inventor!** (Bienvenido a App Inventor).

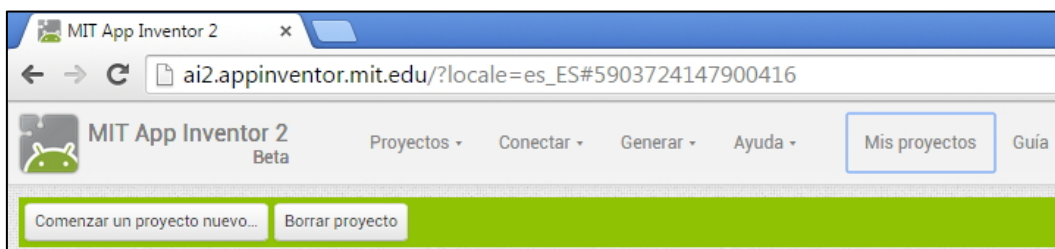
5. Clic en el botón **Continue**.



6. Para **cambiar el idioma** de la interfaz, en la barra de menús superior derecha pulsa en **English** para desplegar el combo y elegir el idioma **Español**.



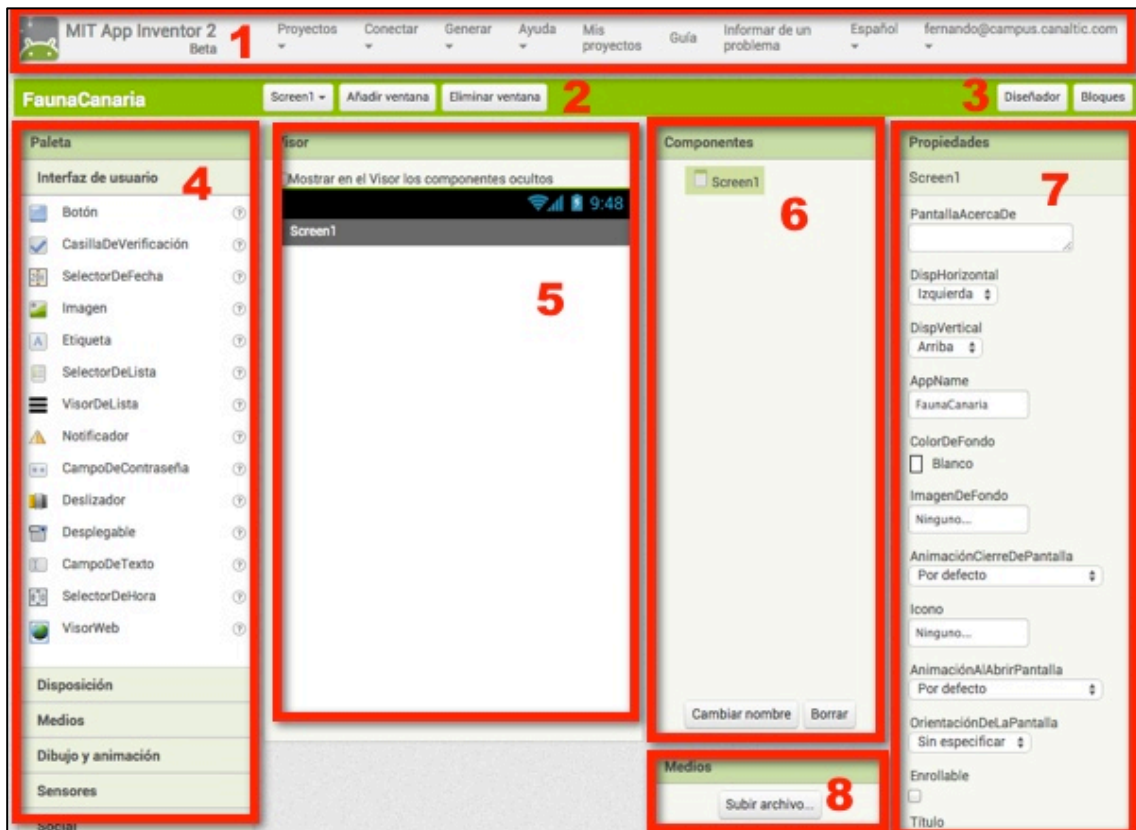
7. Al principio te situarás en la página **Mis proyectos** desde donde es posible gestionar tus proyectos de aplicaciones.



8. Clic en el botón **Comenzar un proyecto nuevo ...**
9. En el cuadro de diálogo **Crear un nuevo proyecto de App Inventor** introduce el nombre del proyecto: **FaunaCanaria** y pulsa en el botón **Aceptar**. Los nombres de proyectos no pueden tener caracteres acentuados ni eñes ni espacios en blanco.



Se abrirá el editor de la aplicación. Las partes más importantes de la interfaz del diseñador son:



1. **Barra de menús.** Desde esta barra es posible acceder al gestor de proyectos, conectar con el emulador o tableta para el testeo en directo, generar el instalador APK, etc.
2. **Gestor de pantallas.** Se ofrece un combo que permite situarte en la pantalla **ScreenX** que se desea editar. También se ofrece el botón **Añadir ventana** o bien **Eliminar ventana**.
3. **Diseñador/Bloques.** Usando estos dos botones se podrá acceder al **Diseñador** o al **Editor de Bloques**. Con el **Diseñador** podremos crear las pantallas de la aplicación y situar en cada pantalla los elementos necesarios: imágenes, textos, botones, etc. Con el **Editor de bloques** se podrá programar el comportamiento

de estos elementos.

4. **Paleta de componentes.** Se ofrecen organizados en categorías los distintos componentes que se pueden añadir a las pantallas de la aplicación.
5. **Visor.** Muestra una vista previa de los componentes situados en la pantalla actual.
6. **Componentes.** Mediante un estructura de árbol cuyo nodo principal es el componente **Screen** (Pantalla) permite acceder a los distintos elementos que hemos situado en esa pantalla. Se pulsa sobre el componente para luego en el panel de **Propiedades** configurar sus parámetros. También permite seleccionarlo y pulsar en el botón **Cambiar nombre** o **Borrar**.
7. **Propiedades.** Permite definir los valores de los distintos parámetros del componente seleccionado en el panel **Componentes**.
8. **Medios.** Desde este cuadro es posible **Subir** o **Eliminar** los archivos de imagen, audio, etc que utilizaremos en nuestra aplicación.

Paso 3. Configurar los parámetros de la aplicación

1. En el panel de **Componentes** selecciona **Screen1**.
2. En el panel de **Propiedades** en la cuadro **AppName** (Nombre de Aplicación) introduce el nombre que tendrá la aplicación cuando se muestre en el **Escritorio** de la tableta. Introduce: **Fauna canaria**. Aquí es posible utilizar caracteres especiales.



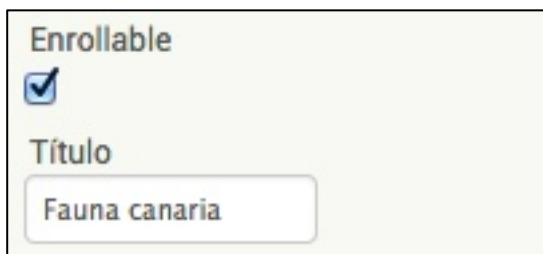
3. Pulsa en el cuadro **ColorDeFondo** y elige un color claro como fondo de la pantalla.
4. Haz clic en el cuadro **Icono** y luego pulsa en **Subir archivo ...** Vamos a subir una imagen que será el icono que muestre la aplicación en el **Escritorio** de la tableta.



5. En el cuadro de diálogo **Subir archivo ...** pulsa en el botón **Seleccionar archivo** para localizar en la carpeta descargada el archivo **icono.png**. Clic en el botón **Aceptar**. El icono es una imagen cuadrada de 48x48 con formato PNG y fondo transparente.

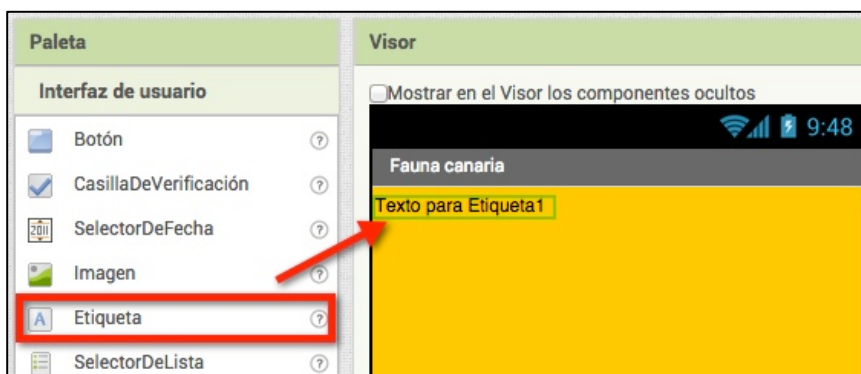


6. En el panel de **Propiedades** marca la casilla **Enrollable** para que la pantalla principal permita deslizarse hacia abajo. Esta configuración es importante.
7. En el cuadro **Título** introduce el título que mostrará la pantalla principal. Escribe **Fauna canaria**.

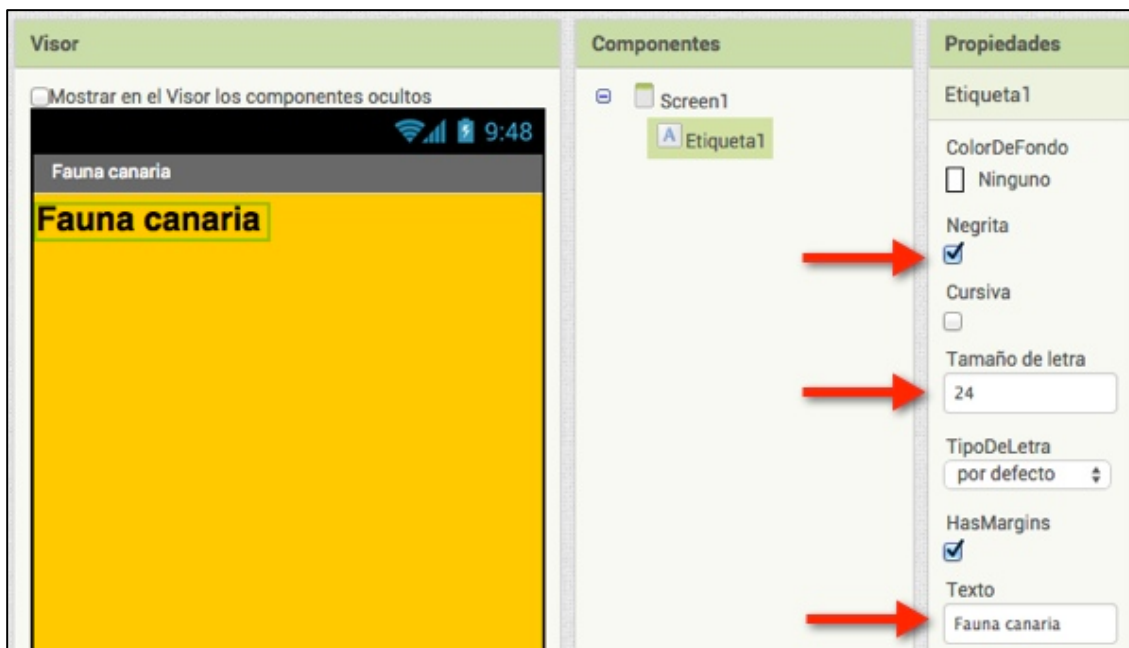


Paso 4. Añadir una etiqueta a la pantalla

1. Desde la **Paleta** abre la categoría **Interfaz de usuario** y arrastra el componente **Etiqueta** para situarla en el **Visor** que muestra la pantalla **Screen 1**.

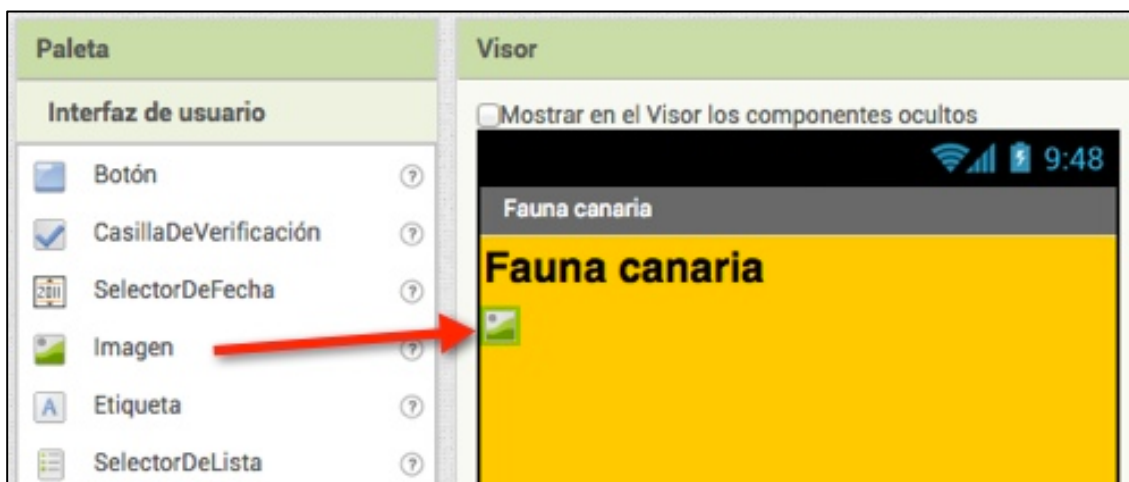


2. En el panel de **Componentes** pulsa en el ítem **Etiqueta1** para seleccionarlo.
3. En el panel de **Propiedades** introduce **Fauna canaria** como **Texto**
4. Define **24** el **Tamaño de la letra** y marca la opción **Negrita**.

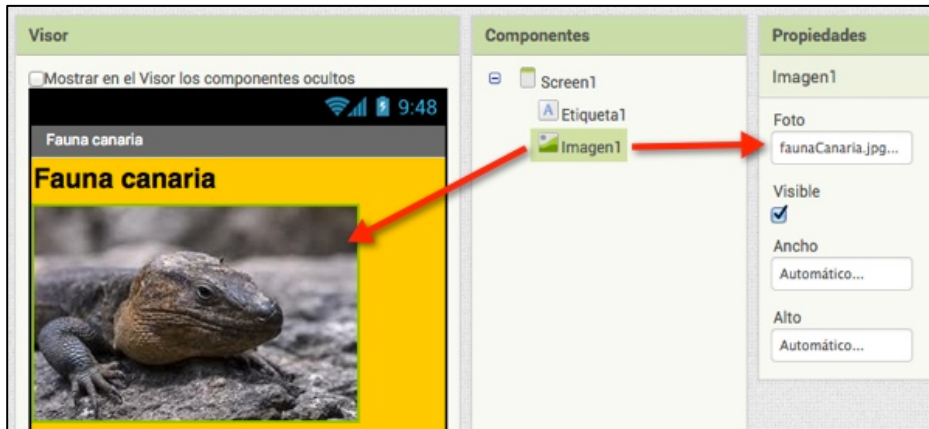


Paso 5. Añadir una imagen a la pantalla

1. Desde la paleta arrastra el elemento **Imagen** para situarla en el **Visor**.

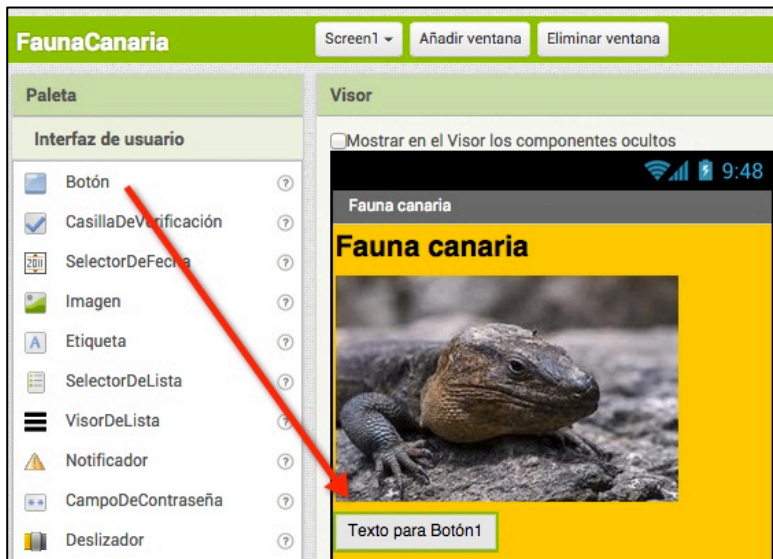


2. En el panel **Componentes** pulsa sobre el elemento **Imagen1**.
3. Pulsa en el cuadro **Foto** y luego pulsa en **Subir archivo ...**
4. En el panel **Subir archivo ...** haz clic en el botón **Seleccionar archivo** para localizar la imagen **faunaCanaria.jpg**.
5. Clic en **Abrir** y luego clic en **Aceptar**.
6. Al cabo de unos instantes se subirá la imagen al servidor y se mostrará en la página.

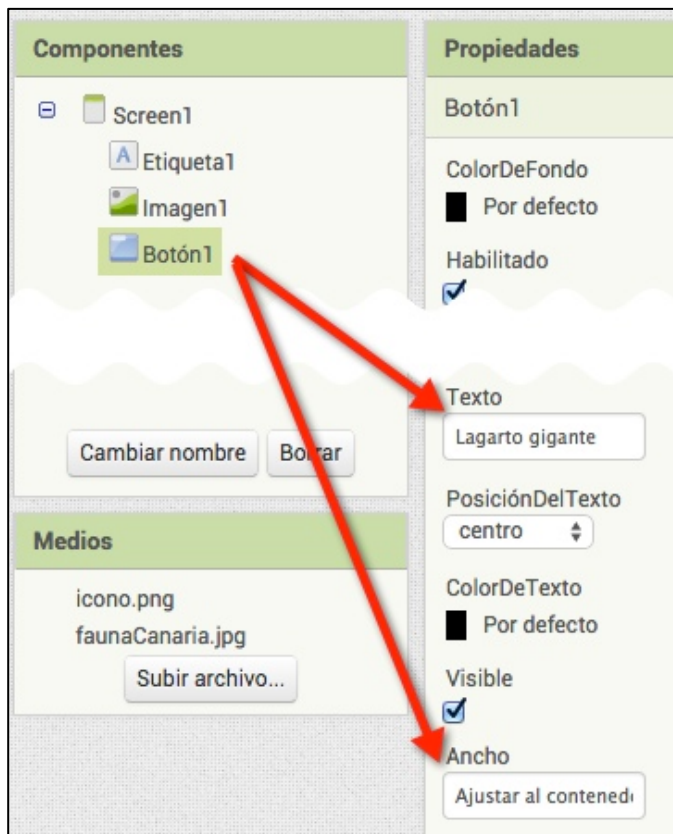


Paso 6. Añadir los botones

1. Arrastra el elemento **Botón** desde la categoría **Interfaz de usuario** en el panel **Paleta** hasta el **Visor** para situarlo debajo de la imagen.



2. En el panel **Componentes** selecciona el botón para configurar sus propiedades.
3. En el panel **Propiedades** introduce el texto **Lagarto gigante** correspondiente a la primera pantalla secundaria.
4. Pulsa en **Ancho** y elige la opción **Ajustar al contenedor**.



5. Repite los pasos para añadir los otros dos botones: **Pinzón azul** y **Calderón tropical**.

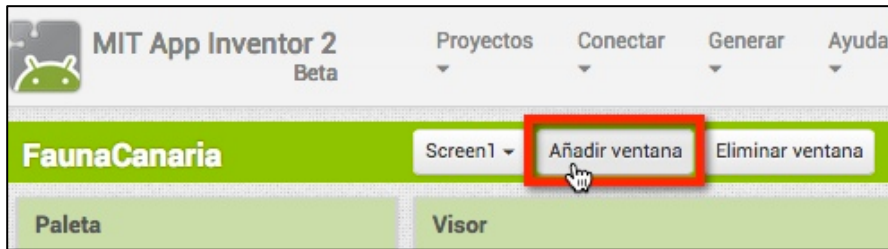
Paso 7. Añadir la etiqueta con los créditos

1. Arrastra el componente **Etiqueta** para situarlo debajo de los botones.
2. En el panel de **Propiedades** introduce como **Texto**: Creado por ...

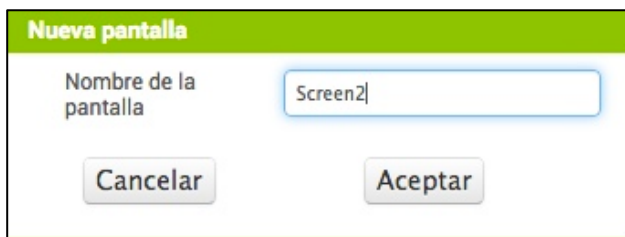


Paso 8. Crear una nueva pantalla.

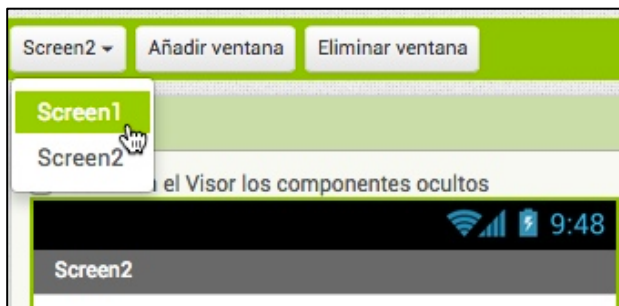
1. En el **Gestor de ventanas** pulsa en el botón **Añadir ventana**.



2. En el cuadro de diálogo **Nueva pantalla** acepta el nombre por defecto **Screen2** y pulsa en **Aceptar**.



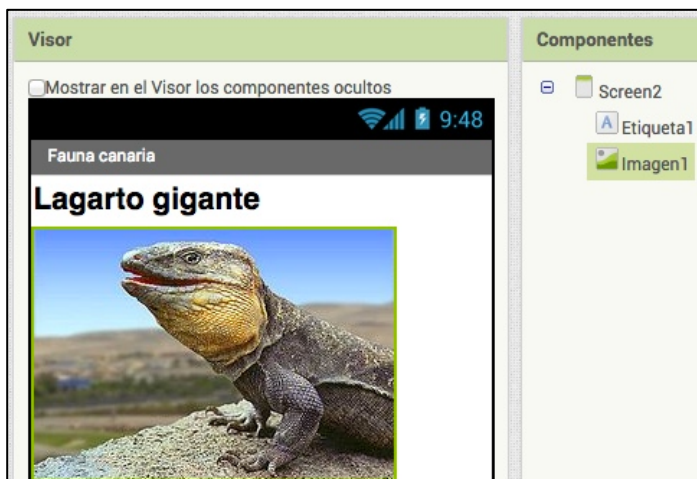
3. Esta acción te sitúa en la nueva pantalla **Screen2**. Si deseas regresar a la anterior despliega el combo de **pantallas** disponibles y elige **Screen1**.



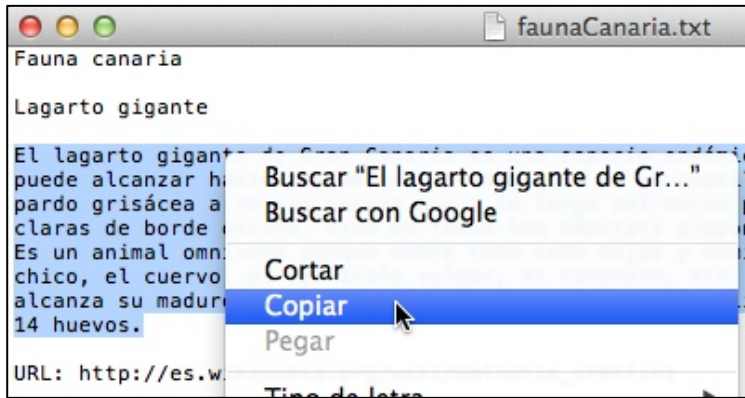
4. En el panel **Componentes** pulsa en el ítem **Screen2**.
5. En el panel **Propiedades** marca la opción **Enrollable** y en el **Título** introduce **Fauna canaria**.



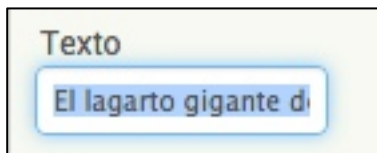
- Desde la **Paleta** abre la categoría **Interfaz de usuario** y arrastra el componente **Etiqueta** para situarla en el **Visor** que muestra la pantalla **Screen2**. En el panel de **Componentes** pulsa en el ítem **Etiqueta1** para seleccionarlo. En el panel de **Propiedades** introduce **Lagarto gigante** como **Texto**. Define **24** el **Tamaño de la letra** y marca la opción **Negrita**.
- Desde la paleta arrastra el elemento **Imagen** para situarla en el **Visor**. En el panel **Componentes** pulsa sobre el elemento **Imagen1**. Pulsa en el cuadro **Foto** y luego pulsa en **Subir archivo ...** En el panel **Subir archivo ...** haz clic en el botón **Seleccionar archivo** para localizar la imagen **largartoGigante.jpg**. Clic en **Abrir** y luego clic en **Aceptar**. Al cabo de unos instantes se subirá la imagen al servidor y se mostrará en la página.



- Abre el archivo de texto **faunaCanaria.txt** que has descargado para seleccionar y copiar el texto correspondiente a esta pantalla.



- De regreso a la interfaz de **A12** arrastra otra etiqueta para situarla debajo de la imagen. En el panel de propiedades haz clic en el cuadro **Texto** y pulsa **Ctrl+V** o bien haz clic derecho para elegir **Pegar**.



- En el panel de **Propiedades** de esa etiqueta pulsa en el cuadro **Anchura** y elige la opción **Ajustar al contenedor**. Clic en el botón **Aceptar**.



Paso 9. Añadir botones a la nueva pantalla

- Arrastra el elemento **Botón** desde la categoría **Interfaz de usuario** en el panel **Paleta** hasta el **Visor** para situarlo debajo de la imagen. En el panel **Componentes** selecciona el botón para configurar sus propiedades. En el panel **Propiedades** introduce el texto **Escuchar audio** correspondiente a la primera

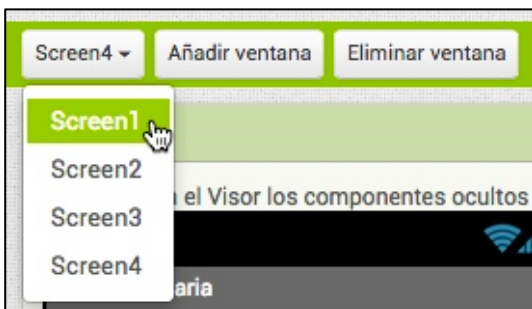
- pantalla secundaria. Pulsa en **Ancho** y elige la opción **Ajustar al contenedor**.
2. Repite los pasos para añadir los otros dos botones: **Wikipedia** y **Volver**.
3. En el cuadro de **Propiedades** del botón **Volver** puedes elegir el color rojo en **Color de texto**.



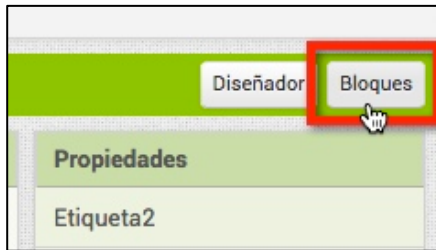
4. Aunque los botones aparezcan sobre el texto de la etiqueta luego en el dispositivo móvil se mostrarán debajo.
5. Repite los pasos **8** y **9** para crear las pantallas **Screen3** con la información del **Pinzón azul** y **Screen4** con la información del **Calderón tropical**.

Paso 10. Añadir las acciones a la pantalla Screen1

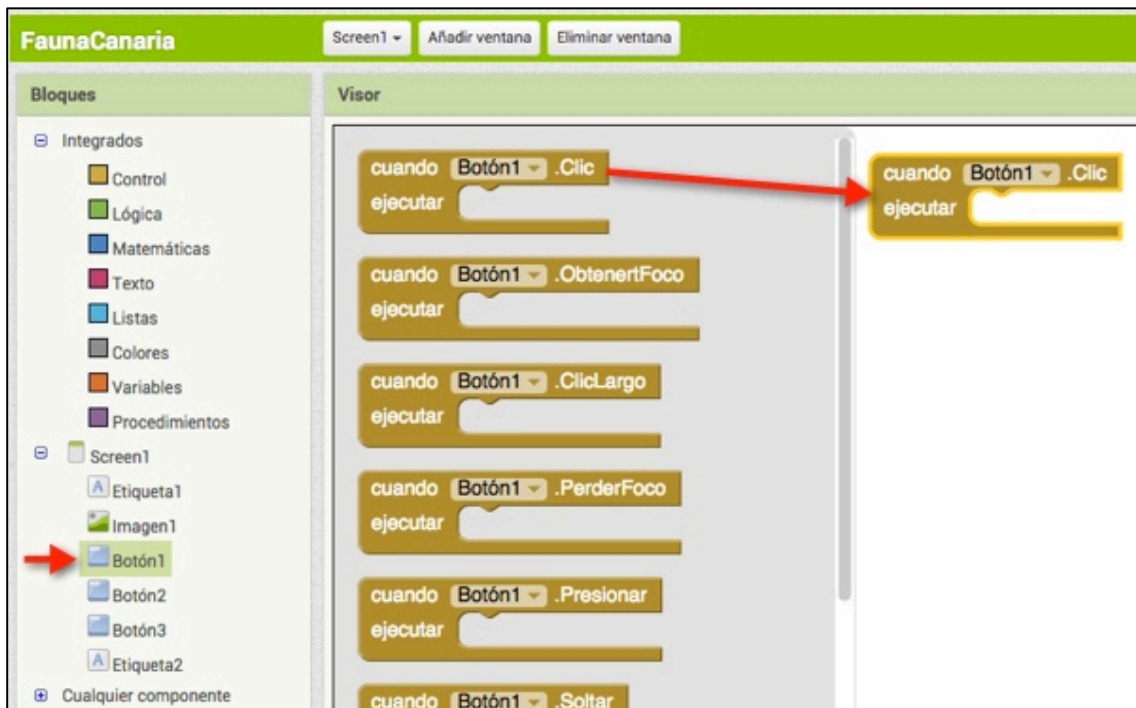
1. Despliega el combo de pantallas y elige **Screen1** en el **Gestor de pantallas**.



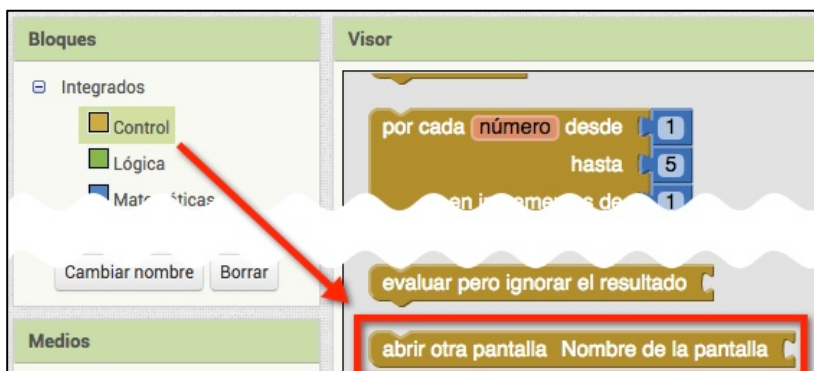
2. Pulsa en el botón **Bloques** para entrar al **Editor de bloques**.



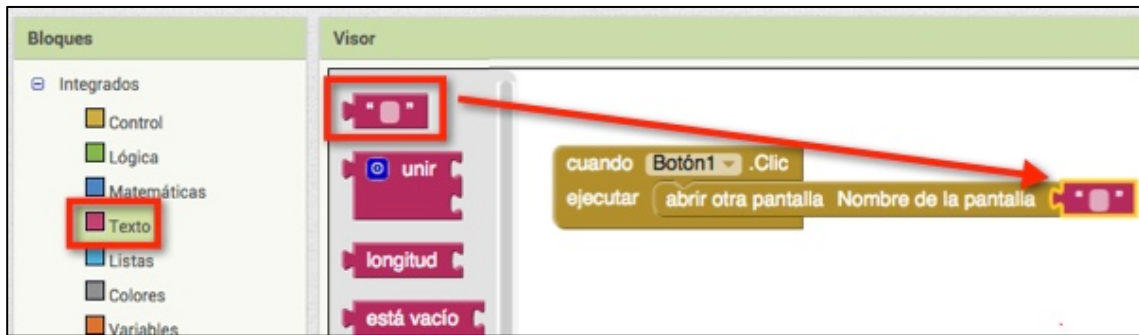
3. En el panel **Bloques** pulsa en el elemento **Botón1** situado en **Screen1**. En el catálogo de bloques que se muestra arrastra hacia la derecha al bloque **cuando Botón1 Clic**



4. En el panel **Bloques** pulsa en el elemento **Integrados > Control**. Arrastra el bloque **abrir otra pantalla Nombre de la pantalla** e insértalo dentro del bloque **cuando** anteriormente situado.



5. En los bloques **Texto** arrastra el primer bloque "" para añadirlo al bloque anterior.



6. Clic en el hueco de este último bloque para escribir **Screen2**.



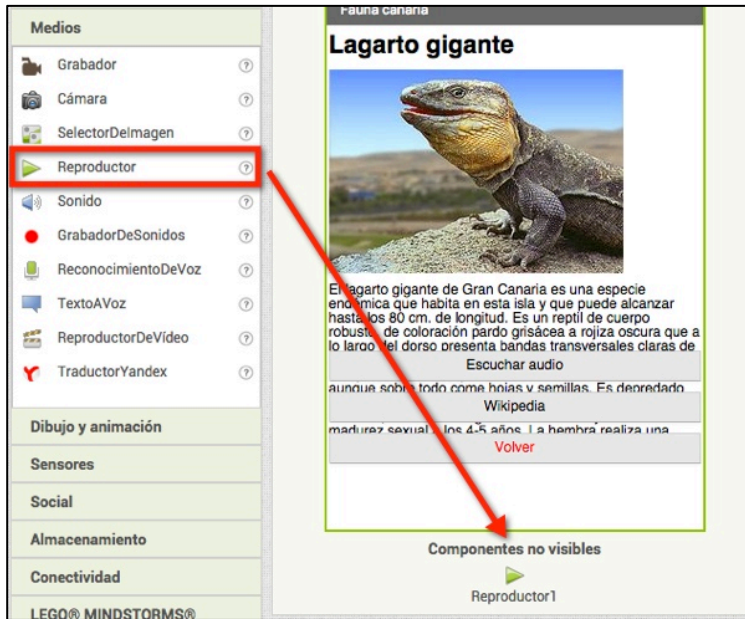
7. Repite los pasos anteriores para añadir los bloques de código a los botones **Botón2** y **Botón3**.



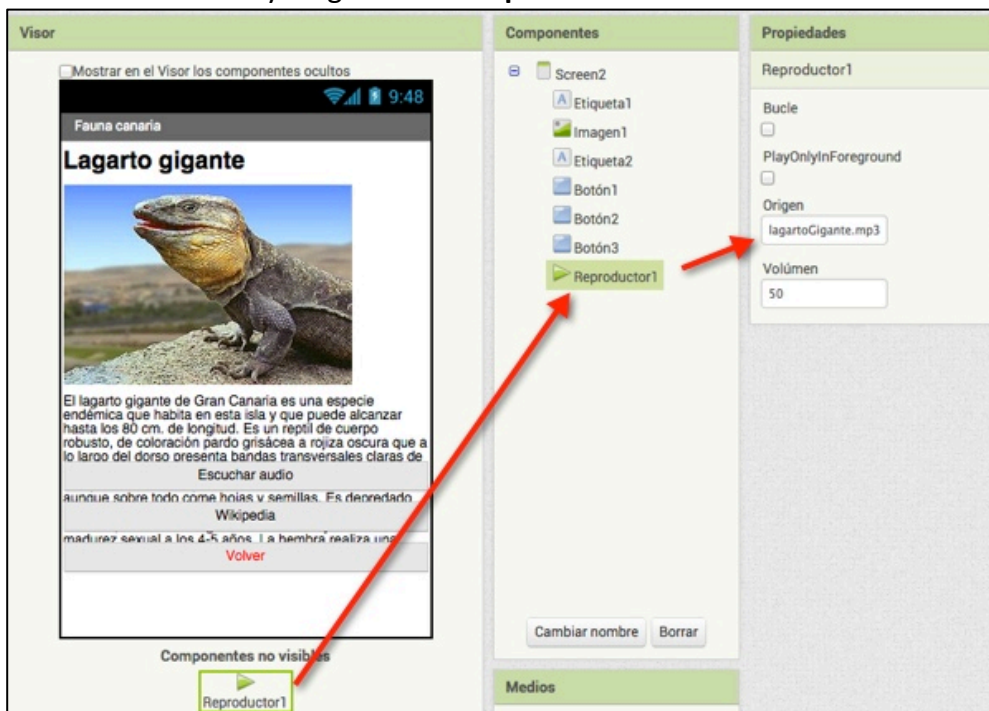
Paso 11. Añadir la interactividad a cada página secundaria.

Para reproducir un audio o bien mostrar el navegador web con una URL concreta es necesario añadir a la pantalla dos componentes invisibles que realizan estas acciones respectivamente: **Player** y **ActivityStarter**.

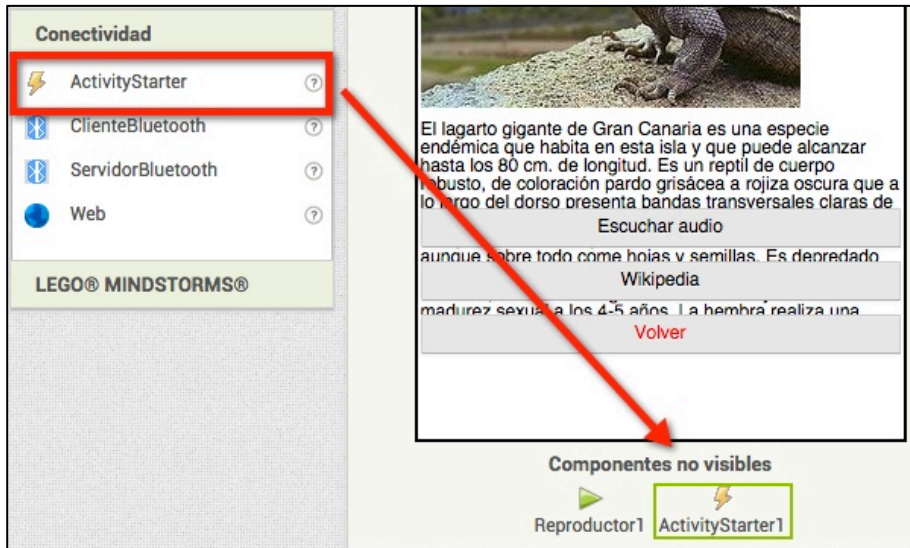
1. Pulsa en el botón **Diseñador** para regresar a la página de diseño de pantallas.
2. Sitúate en la pantalla **Screen2**.
3. Desde el panel de **Componentes** arrastra y suelta sobre la pantalla el componente **Reproductor** de la categoría **Medios**. Se puede utilizar el componente **Sonido** pero no reproduce audios con una duración superior a 12 segundos.



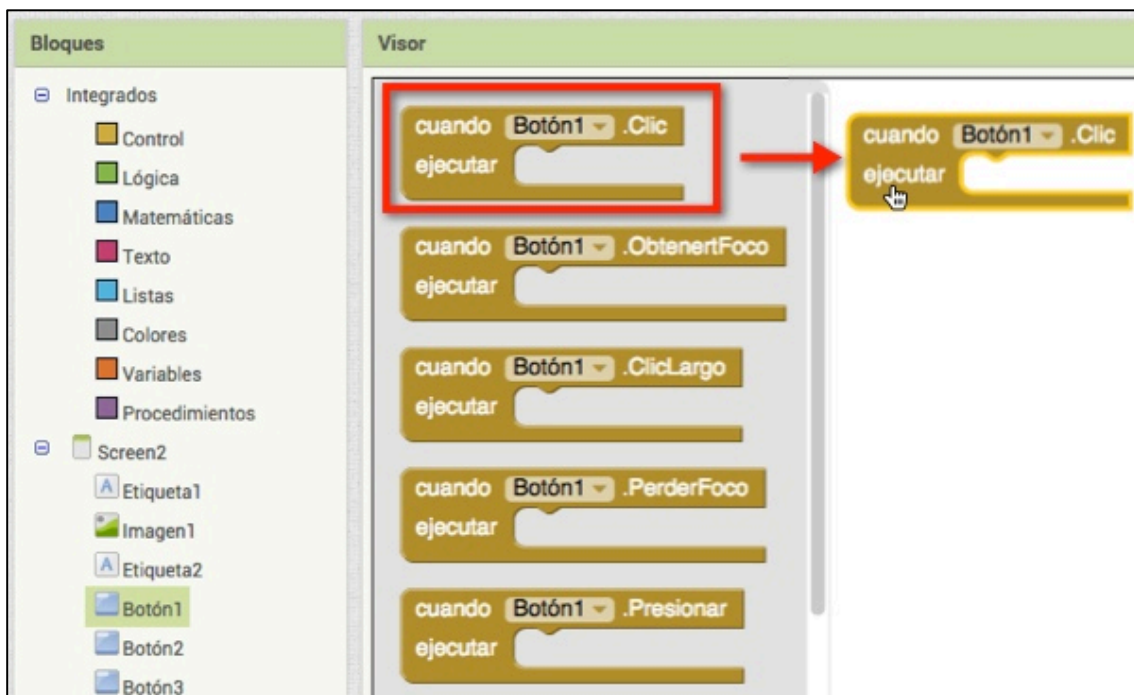
4. En el panel de **Componentes** haz clic sobre el ítem **Reproductor1**.
5. Pulsa en la casilla **Origen** y luego en **Subir archivo**. En el cuadro **Subir archivo ...** haz clic en el botón **Seleccionar archivo** para localizar y elegir el archivo **lagartoGigante.mp3** disponible en tu equipo.
6. Clic en **Abrir** y luego clic en **Aceptar**.



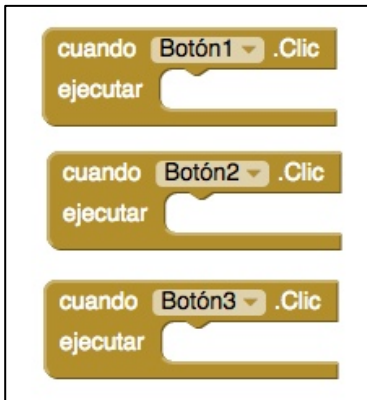
7. Desde el panel de **Componentes** arrastra y suelta sobre la pantalla el componente **ActivityStarter** de la categoría **Conectividad**.



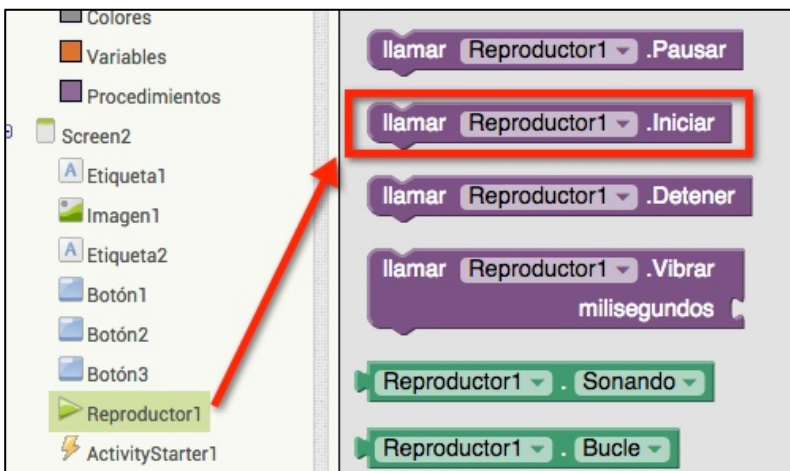
8. Repite los pasos anteriores para la pantalla **Screen3** y pantalla **Screen4**
9. En el **Diseñador** sitúate en la pantalla **Screen2**.
10. A continuación pulsa en el botón **Bloques** para acceder al **Editor de bloques**.
11. En el panel **Bloques** pulsa en **Screen2 > Botón1**.
12. Arrastra al panel derecho en blanco el bloque **cuando Botón1 .Clic ejecutar ...**



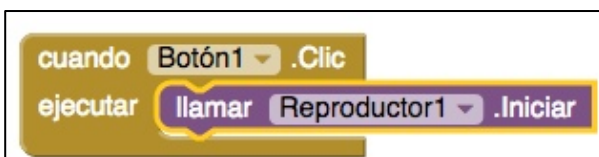
13. Repite esta acción para los elementos **Botón2** y **Botón3**.



14. En el panel **Bloques**, en la categoría **Screen2** pulsa en **Reproductor1**. En el catálogo de bloques disponibles arrastra el elemento **llamar Reproductor1 .Iniciar**



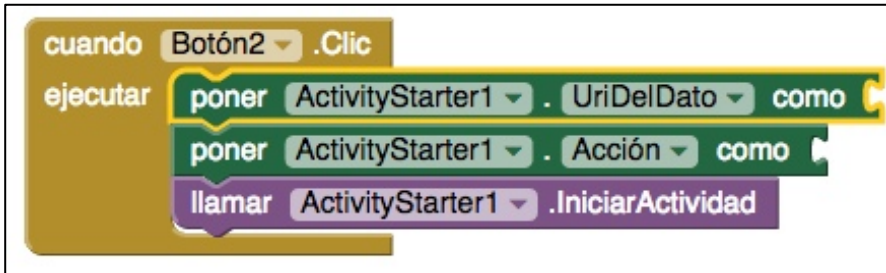
15. De esta forma el bloque programado indicará que cuando se haga clic en el botón **Botón 1** (con la etiqueta **Escuchar audio**) se iniciará el audio asociado al componente **Reproductor1**.



16. Utiliza las instrucciones de programación de la pantalla **Screen1** para asociar al botón **Botón3** la acción de abrir la ventana **Screen1**.



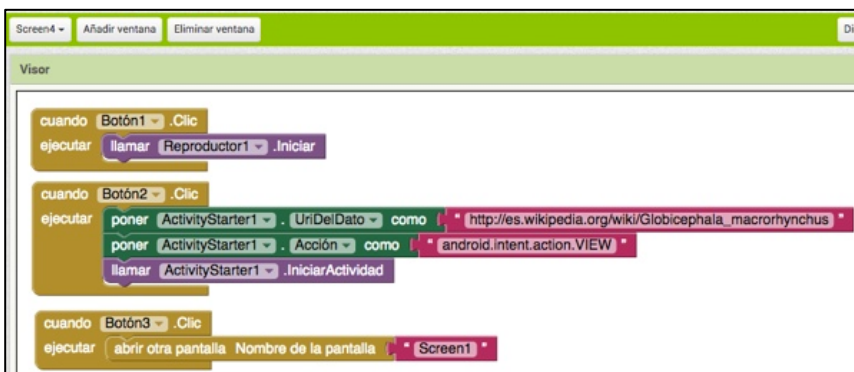
17. En el panel de **Bloques** pulsa en el componente **ActivityStarter**. Desde el listado de bloques disponibles arrastra y sitúa dentro del bloque **Cuando Botón2 .Clic ejecutar ...** los siguientes bloques:
 - **Poner ActivityStarter1 . UriDelDato**. Este bloque asigna una dirección en Internet que se abrirá cuando el usuario pulse en el botón Botón2.
 - **Poner ActivityStarter1 . Acción**. Este bloque indica qué acción del sistema Android se ejecutará.
 - **Llamar ActivityStarter1 . IniciarActividad**. Este bloque ejecutará lo programado para ese componente.



18. Desde la categoría de **Bloques > Texto** arrastra el bloque "" para agregarlo a los 2 bloques **Poner ActivityStarter ...**
19. Regresa al editor de texto para seleccionar y copiar la URL de acceso al artículo de Wikipedia relacionado con el tema expuesto en la pantalla: http://es.wikipedia.org/wiki/Gallotia_stehlini
20. En el editor de bloques de **A12** haz clic en el cuadro de texto asociado al bloque **Poner ActivityStarter1.UriDelDato como ...** y pulsa **Ctrl+V** para pegar la URL copiada.
21. En el cuadro de texto asociado al bloque **Poner ActivityStarter1.Acción como ...** sitúa la orden: **android.intent.action.VIEW**

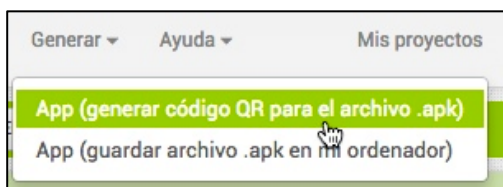


22. Repite los pasos de este apartado en las pantallas **Screen3** y **Screen4**.



Paso 12. Generar e instalar la aplicación

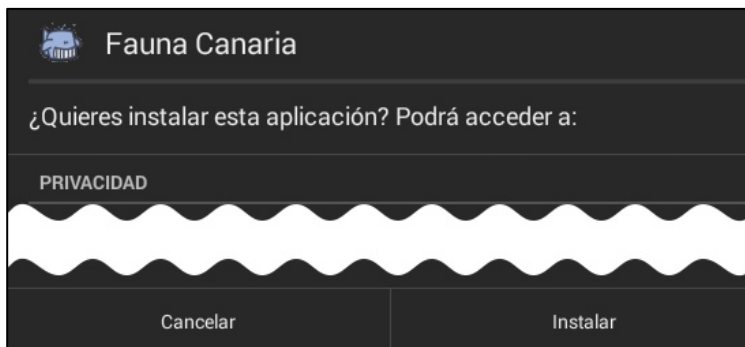
1. Una vez terminada la aplicación en la barra de menús elige **Generar > App (Generar código QR para el archivo .apk)**



2. Se compilará la aplicación y al cabo de unos segundos se mostrará un código QR con una validez de 2 horas para la descarga del APK.
3. Utiliza la tableta con la app **Bidi** o similar para capturar este código QR y con ello descargar directamente a la tableta el instalador APK de esa aplicación.



4. Recuerda que para poder instalar una aplicación no contenida en **Play Store** es necesario activar en la tableta el elemento: **Ajustes > Seguridad > Administración de dispositivos > Orígenes desconocidos**.
5. Otra posibilidad es elegir **Generar > App (guardar archivo .apk en mi ordenador)** para descargarlo al equipo y luego copiarlo usando una memoria USB o similar.
6. En cualquiera de ambos casos, en la tableta ejecuta el instalador APK. En el cuadro de diálogo **Completar utilizando ...** elige **Instalador de paquetes** y pulsa en **Siempre**.
7. En el cuadro de diálogo **Fauna Canaria** pulsa en el botón **Instalar**.



8. Tras concluir la instalación pulsa en **Abrir** o bien en **Listo**.
9. En el **menú de aplicaciones** o en el **Escritorio** pulsa sobre el icono de la nueva aplicación instalada: **Fauna canaria**



Nota:

- El APK se puede descargar al equipo y subir a **DropBox** para obtener una dirección de descarga estable y a partir de esa dirección elaborar un código QR para facilitar su descarga e instalación a otras personas.

Más información:

- Documentación de referencia: <http://beta.appinventor.mit.edu/learn/reference/>