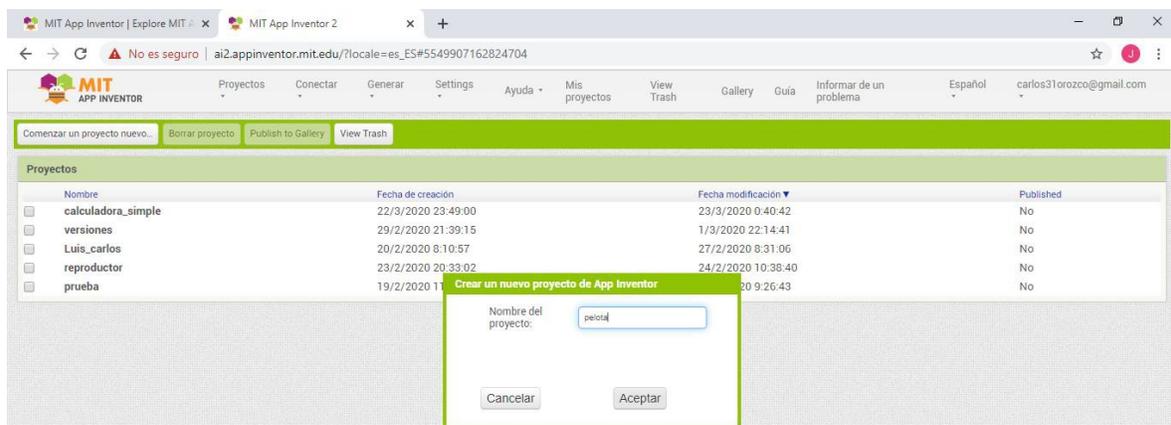


Aplicación con movimiento y sensor de Orientación

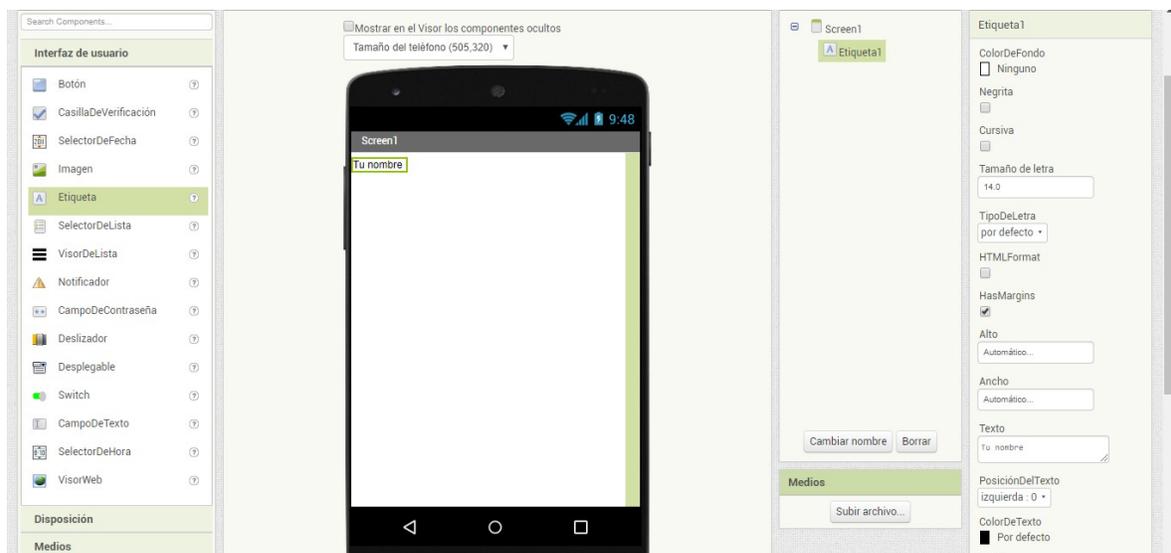
La aplicación trata de una pelota que se mueve dependiendo de la inclinación del celular

Diseño

1.- Crear un nuevo proyecto y se va a llamar pelota

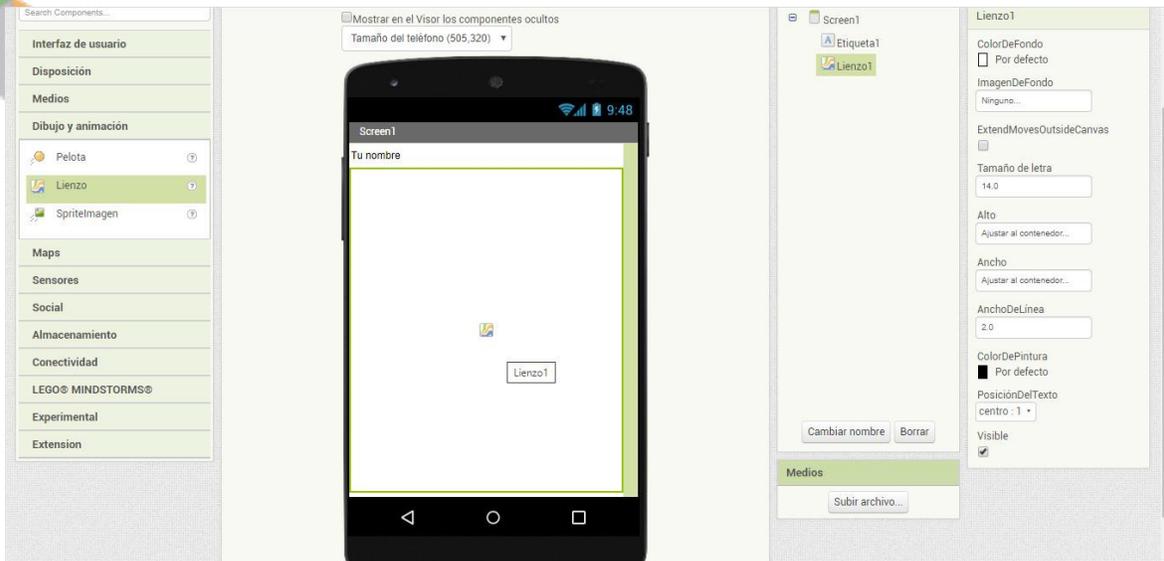


2.- Agregar etiqueta para escribir tu nombre



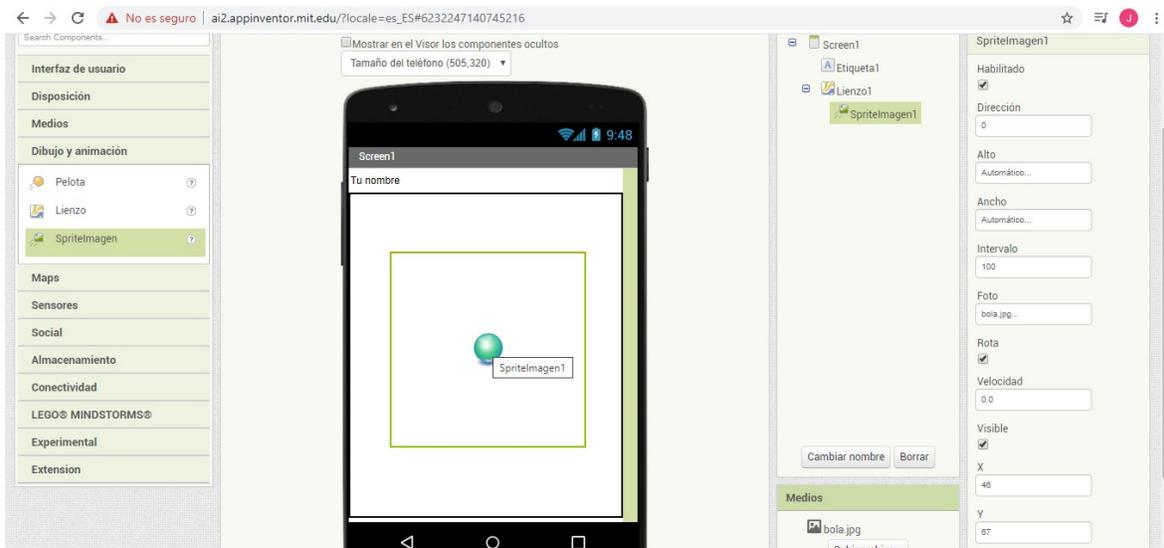
3.-seleccionamos Dibujo y animación y colocamos un lienzo.

- En propiedades ajustamos el ancho y el alto al contenido

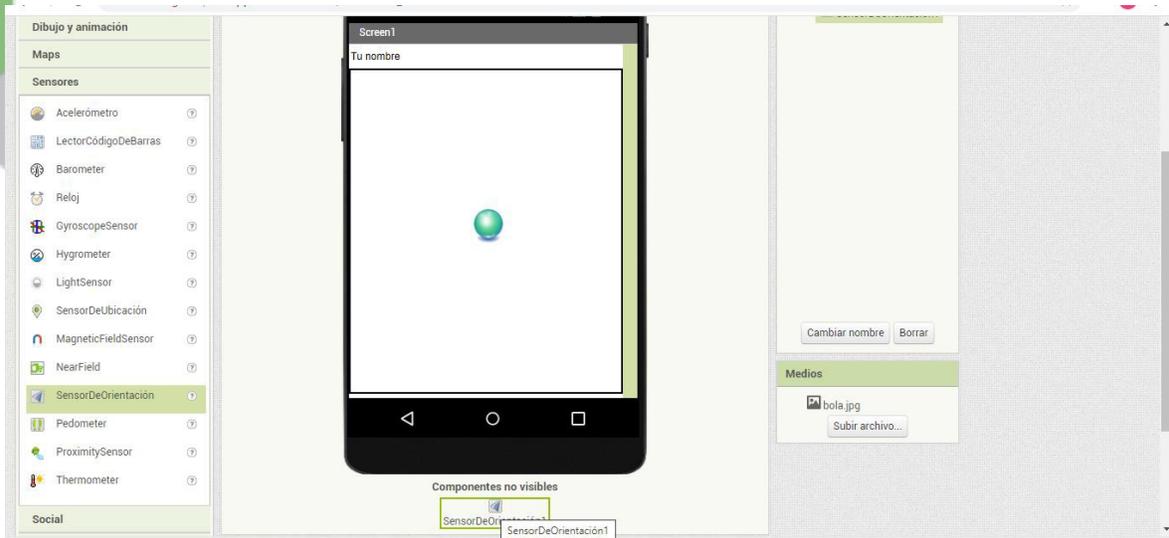


4.-Agregamos un SpritImagen, en propiedades agregamos una foto (descargar una imagen de una bola, pelota, etc. Con formato jpg, png) y cargarla.

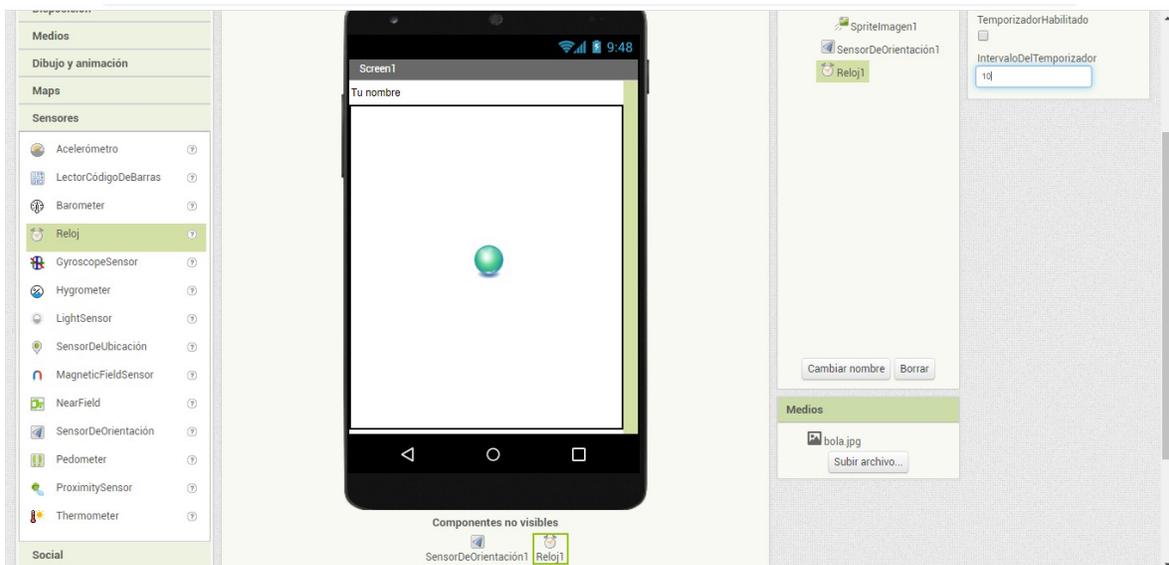
Recuerda que puedes cambiar de tamaño de la foto en alto y ancho



5.- Seleccionamos sensores y agregamos un sensor de orientación

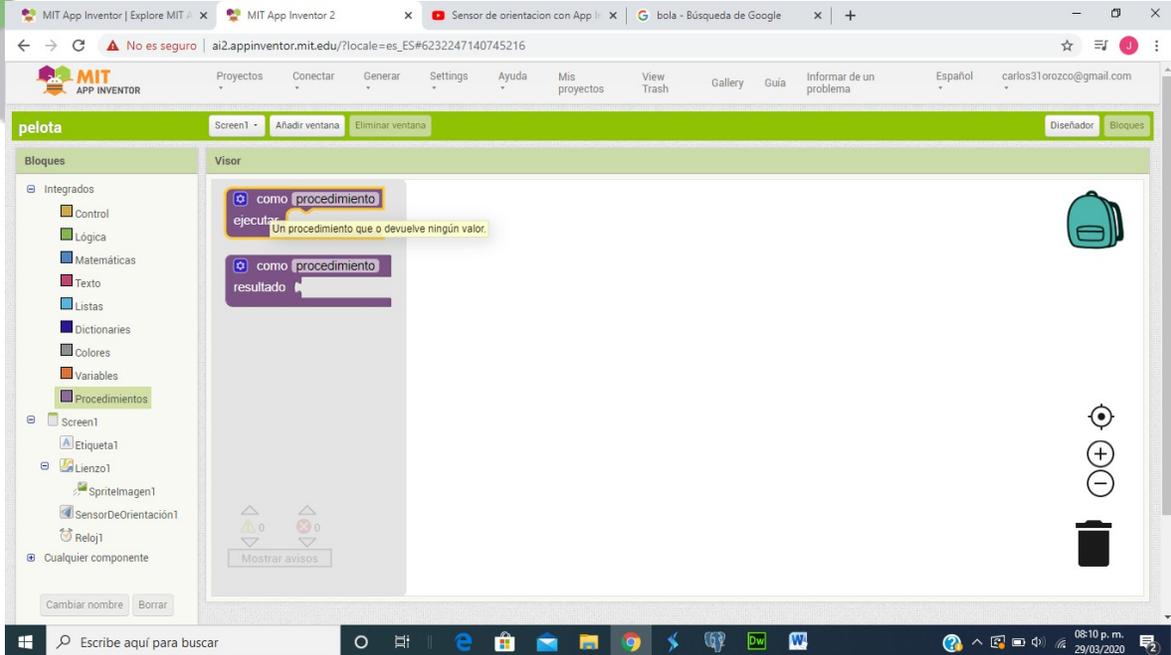


6.- Agregamos un reloj, deshabilitamos el temporizador y el intervalo lo cambiamos a 10



Bloques

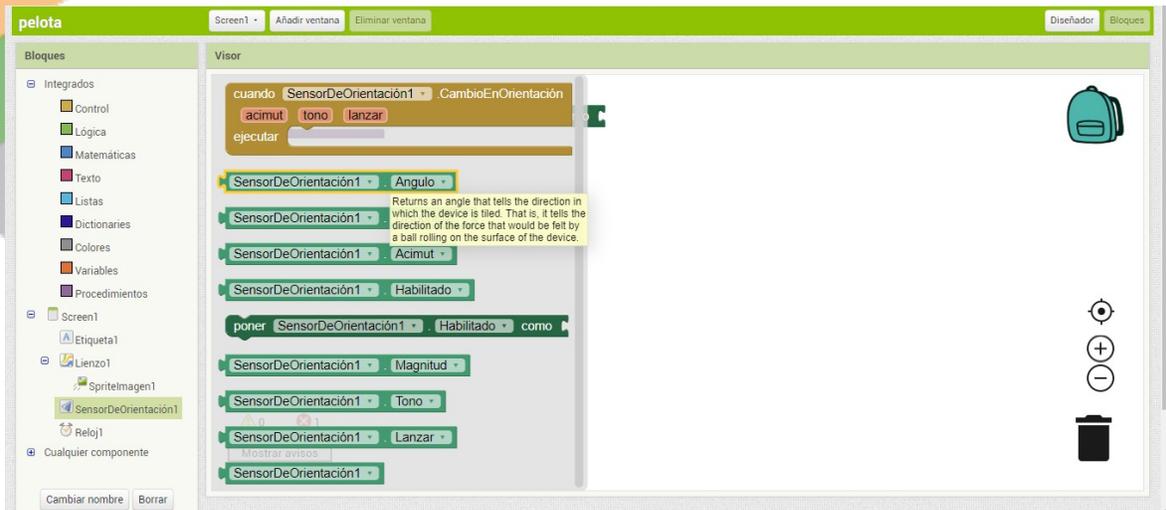
1.- Seleccionar procedimientos y agregamos como procedimiento ejecutar



2.- Seleccionamos SpriteImagen y seleccionar Poner SpriteImagen1 . Direccion como



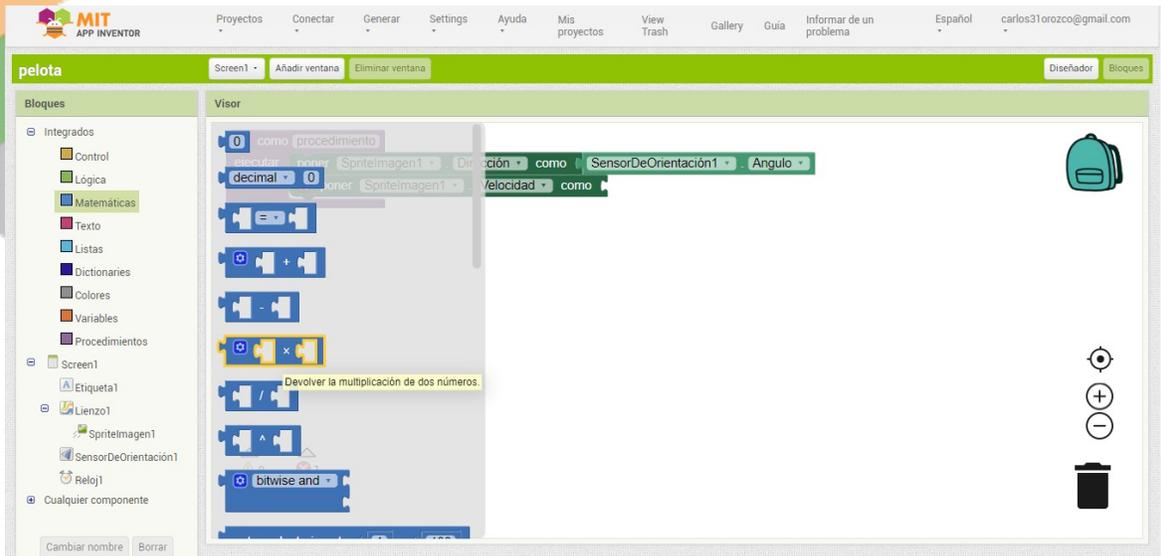
3.-ir a Sensor de orientación y seleccionar **SensorDeOrientacion1 . Angulo**



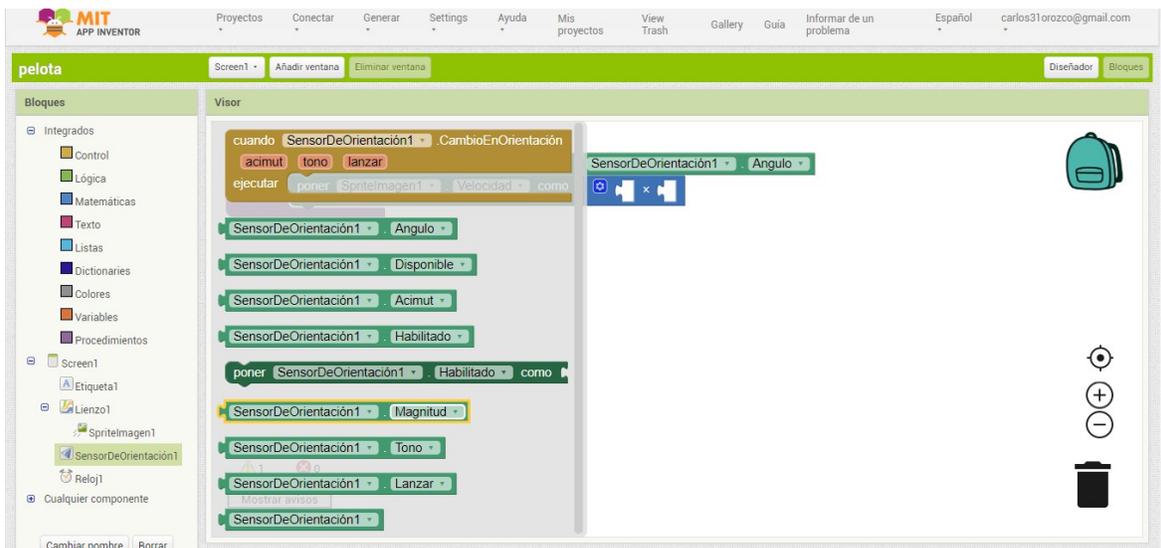
4.- Ir nuevamente a Spritelmagen y seleccionar **poner Spritelmagen1 . Velocidad como**



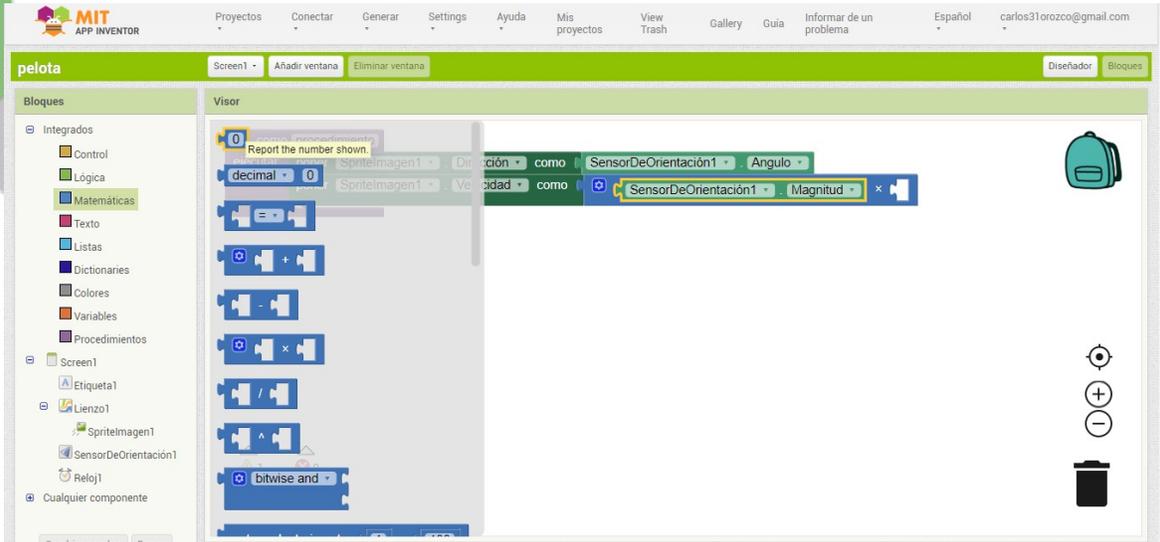
5.- Ir a Integrados de matemáticas y seleccionar la opción multiplicar



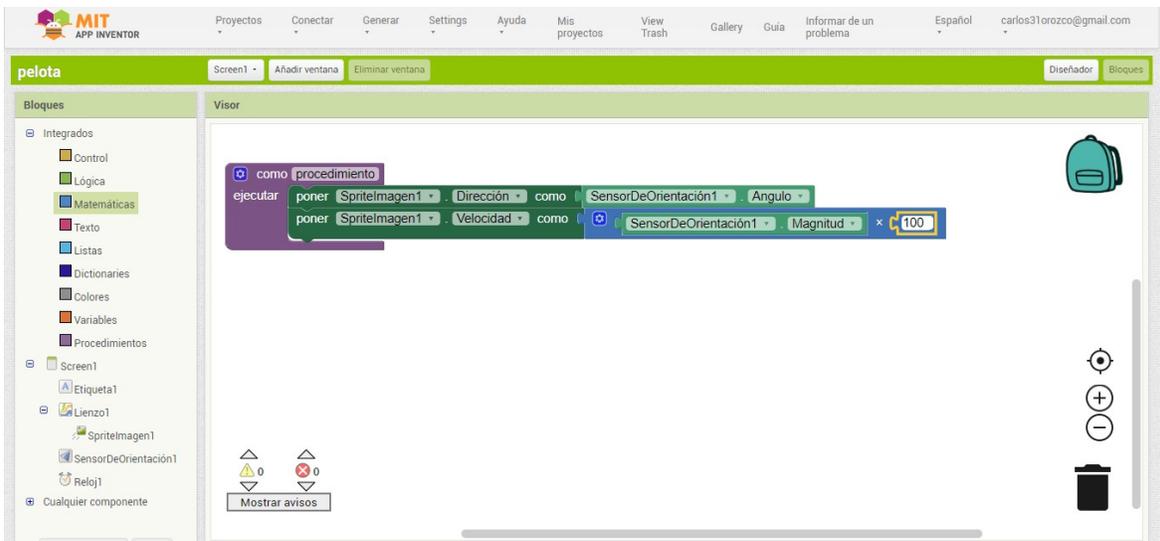
6.-Ir nuevamente a Sensor de orientación y seleccionar **SensorDeOrientacion1**.**Magnitud**



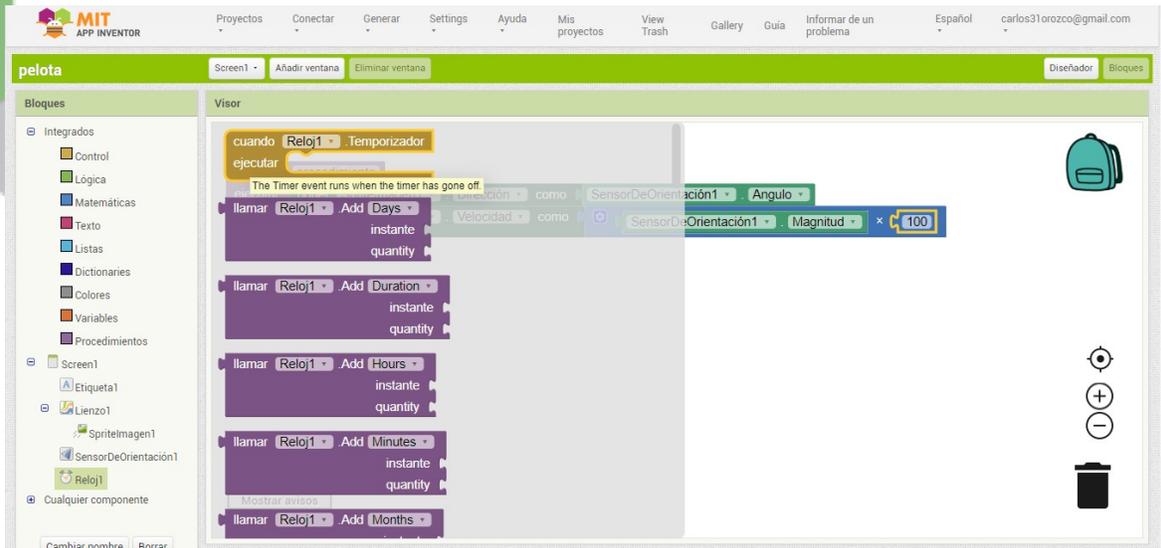
7.-ir nuevamente a integrados matemáticas y seleccionar la opción para ingresar números



8.- cambiamos el número a 100

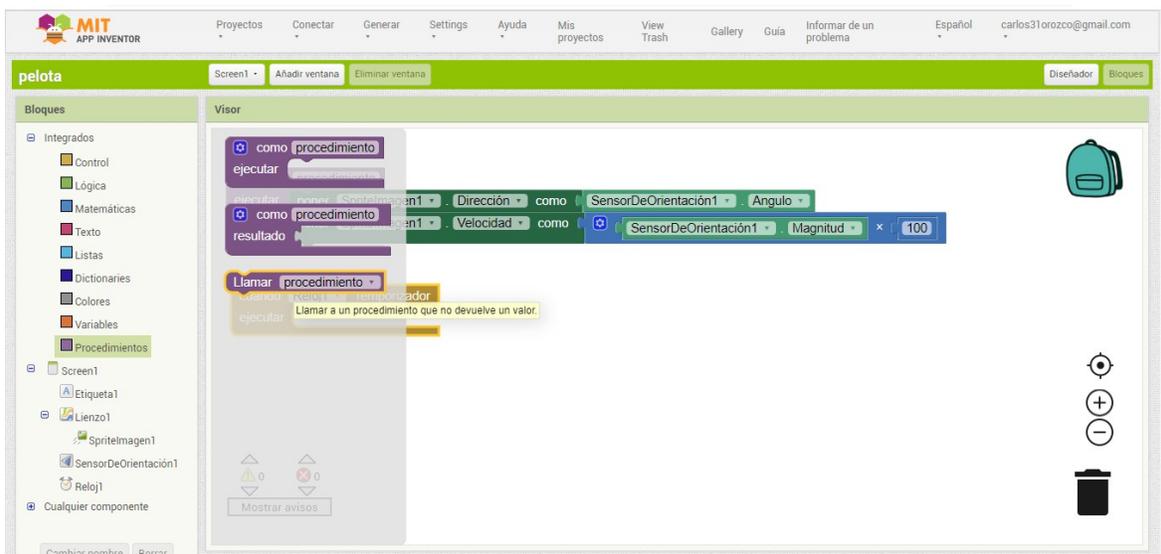


9.- Ahora nos vamos al reloj y seleccionamos **cuando Reloj1 Temporizador ejecutar**



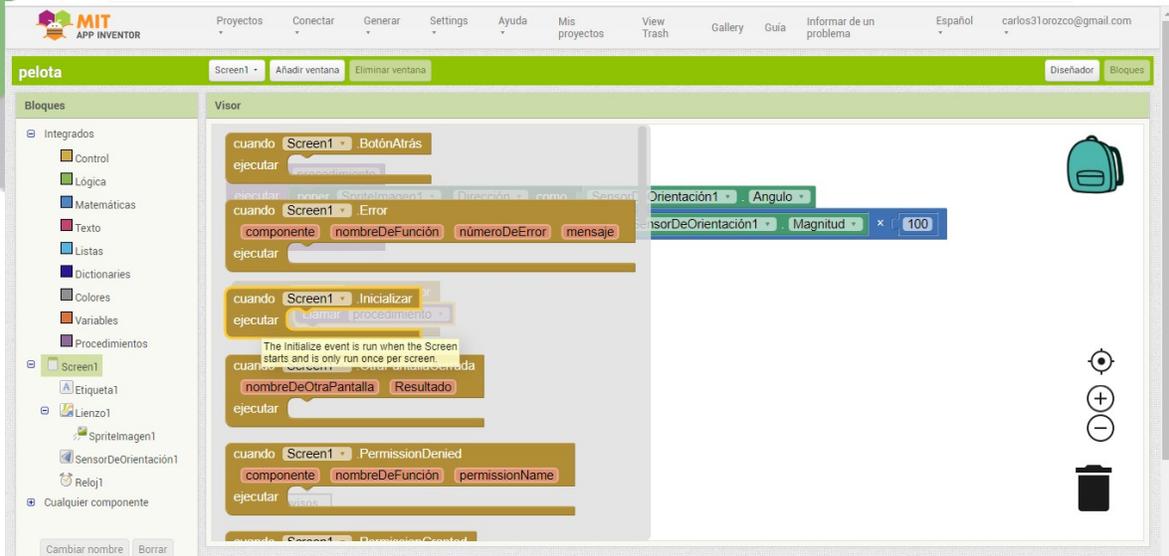
The screenshot shows the MIT App Inventor interface for a project named "pelota". The "Visor" (viewer) pane displays a block of code: "cuando Reloj1 Temporizador ejecutar" (when Reloj1 timer runs). This block is connected to a "SensorDeOrientación1 Magnitud" (Orientation Sensor 1 Magnitude) block, which is set to "Velocidad" (Velocity) and has a multiplier of "100". Below this, there are four "llamar Reloj1 Add" (call Reloj1 Add) blocks for "Days", "Duration", "Hours", and "Months". The "Bloques" (blocks) pane on the left shows the "Reloj1" (timer) component selected under "Integrados" (integrated).

10.- Ir a procedimientos y seleccionar **llamar procedimiento**

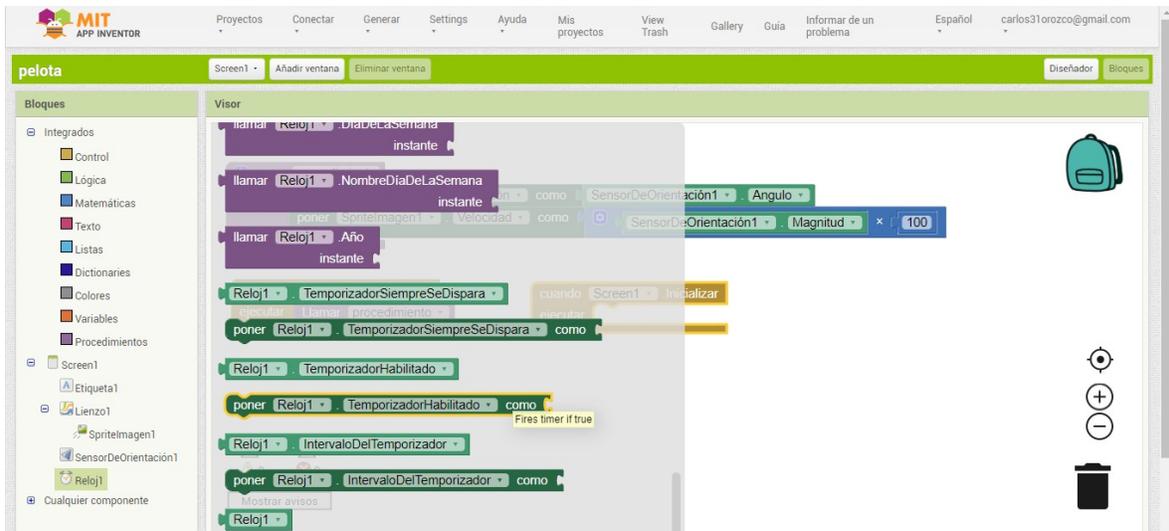


The screenshot shows the MIT App Inventor interface for the same project "pelota". The "Visor" (viewer) pane displays a block of code: "como procedimiento ejecutar" (call procedure). This block is connected to a "SensorDeOrientación1 Magnitud" (Orientation Sensor 1 Magnitude) block, which is set to "Velocidad" (Velocity) and has a multiplier of "100". Below this, there is a "llamar procedimiento" (call procedure) block. The "Bloques" (blocks) pane on the left shows the "Procedimientos" (procedures) component selected under "Integrados" (integrated).

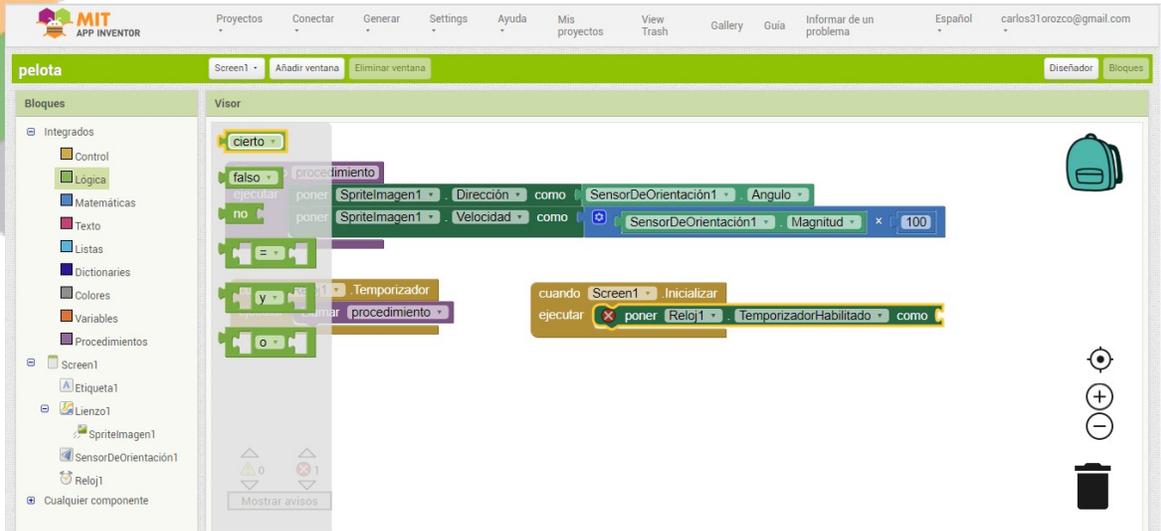
11.-Ahora, ir a Screen1 y seleccionar la opción **cuando Screen1 .inicializar ejecutar**



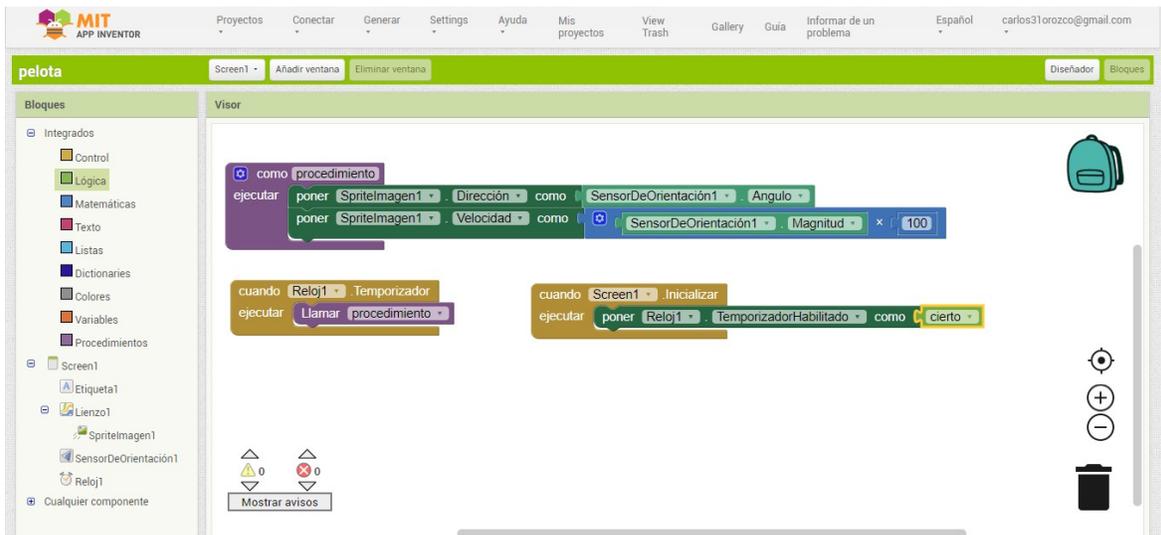
12.- Ir a reloj y seleccionar la opción **poner Reloj1 . TemporizadorHabilitado como**



13.-Despues ir a Integrados Lógicos y seleccionar la opción **cierto**



Código terminado



14.- Generamos el APK para instalar en el teléfono

