Os dispositivos móbiles son parte imprescindible da nosa vida. Podemos atopar aplicacións case para calquera cousa, sabes como facelo? Elixe un buscador nesta páxina ([enlace](http://hipertextual.com/archivo/2013/08/alternativas-a-google-play/)) e localiza e instala no teu dispositivo as seguintes aplicacións:



* Sky walk
* Aplicación de árbores do Real Xardín Botánico.
* Xeoloxía da Costa da Morte

Xa sabemos como instalar aplicacións feitas por outros, agora imos facer a nosa propia aplicación.

A programación de aplicacións é moi complicada e escapa aos obxectivos desta materia, pero para iso está a internet. A aplicación App Inventor soluciónanos parte do problema facéndoo máis sinxelo e rápido. A aplicación está desenvolvida polo MIT (Massachusetts Institute of Technology), unha universidade estadounidense cun enorme prestixio.

Hai moitos titoriais que explican como traballar con App inventor, préstalles atención antes de empezar a traballar coa túa e perderás menos tempo despois. Pensa que unha vez que remates serás capaz de deseñar as túas propias aplicacións sinxelas.

* Guía sinxela de App Inventor ([enlace](http://codeweek.eu/resources/spain/guia-iniciacion-app-inventor.pdf))
* Guía de App Inventor en vídeo ([enlace](https://www.youtube.com/watch?v=NCTE5jvnvvA))

Neste primeira aplicación imos partir dun modelo que pode servirnos de guía. Non é obrigatorio empregala pero é importante que lle botes un ollo. Para empregala tes que seguir os seguintes pasos:

1. Descargar o arquivo con [extensión](https://basicoyfacil.wordpress.com/2008/11/10/que-es-una-extension-de-archivo/) .aia. ([aplicacionclase.aia](https://drive.google.com/file/d/0B8lNbQW76fJ5dTZUaXhqZk9KRGM/view?usp=sharing" \o "Abre nova ventá. Enlace arquivo modelo aplicación)). Lembra que é importante ver onde gardas o arquivo para poder empregalo despois.
2. Abrir a túa conta de App Inventor.
3. Importar o arquivo aplicacionclase.aia
4. Empezar a traballar. Pensa a cor de fondo, dos botóns, da letra... e inclúe os catro apartados imprescindibles da aplicación:
   1. Biodiversidade. Para este apartado primeiro deberás converter o teu caderno de mergullo nun arquivo pdf. Hai moitas formas de facelo, incluso en liña. Unha vez en pdf precisas ter un [URL](http://www.virtualnauta.com/html-direccion-url) para enlazalo na aplicación. Tamén hai moitas formas de facelo:
      1. Agora que tes conta de gmail podemos empregar Google Drive para compartir o noso arquivo. ([enlace](https://www.youtube.com/watch?v=BNfhiPy_Y6s) a un titorial rápido de Drive)
      2. Tamén podemos empregar calquera dos recursos abertos como Isuue, Scribd... pero incorporan publicidade e poden ser moi lentos.
   2. Científico. Facemos o mesmo que no apartado anterior pero esta vez co arquivo pdf do científico que traballamos. O nome do botón ten que corresponder co do voso científico.
   3. Traballo de investigación. Outra vez igual pero esta vez co traballo de investigación. Novamente cambiamos o nome do botón polo do noso proxecto de investigación.
   4. Licenza. Esta vez o enlace será directo á nosa licenza. Xa sabedes facer unha licenza Creative Commons así que a traballar.