

## Facemos a aplicación

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](#)) 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 tutoriais 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](#))
- ✓ Guía de App Inventor en vídeo ([enlace](#))

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](#) .aia. ([aplicacionclase.aia](#)). 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:
  - a. 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 para enlazalo na aplicación. Tamén hai moitas formas de facelo:
    - i. Agora que tes conta de gmail podemos empregar Google Drive para compartir o noso arquivo. ([enlace](#) a un tutorial rápido de Drive)
    - ii. Tamén podemos empregar calquera dos recursos abertos como Isuee, Scribd... pero incorporan publicidade e poden ser moi lentos.
  - b. 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.
  - c. 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.
  - d. Licenza. Esta vez o enlace será directo á nosa licenza. Xa sabedes facer unha licenza Creative Commons así que a traballar.

