2.4. Configurando las propiedades de nuestra aplicación móvil

Una vez nos hemos familiarizado con el entorno de MIT App Inventor, podemos empezar a trabajar en nuestra aplicación. Una de las primeras acciones que podemos llevar a cabo, y que se recomienda abordar en primer lugar, es la configuración de las propiedades generales de nuestra aplicación móvil. En otras palabras, lo primero que debemos hacer es definir algunas características generales y lo podemos realizar sin necesidad de seleccionar ningún elemento de la paleta, sólo necesitamos tener activa la pantalla inicial (que cuando iniciamos un proyecto nuevo, por defecto, tiene como título predefinido “screen1”). Asimismo, podemos definir esas características en diferentes pantallas, en el caso de que nuestro proyecto tenga más de una.

Veamos, pues, las funcionalidades de algunas de estas propiedades generales situadas en la columna “**Propiedades**” (Región 4), que podrás encontrar a la derecha de la ventana Diseñador:

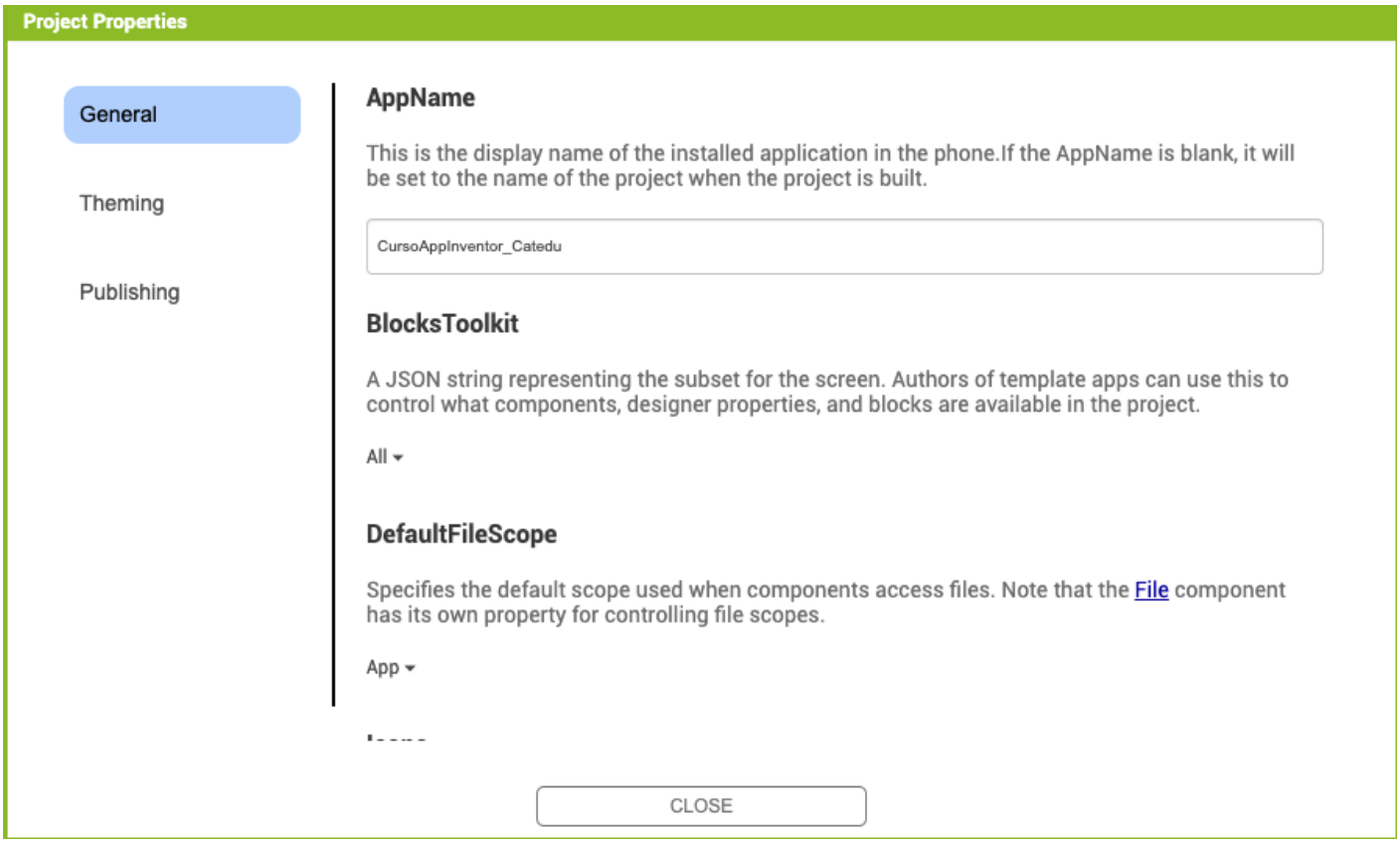
Sección dedicada a la *Apariencia*:

- **PantallaAcercaDe**: En esta ventana, podemos detallar información general como el autor, la forma de uso de la app, etc.
- **DispHorizontal/DispVertical**: Podemos ajustar la disposición de los elementos de esta ventana “screen1” como centrados, alineados, etc. AppName: Asigna el nombre de la app que podrá leerse una vez instalada.
- **ColorDeFondo/ImagenDeFondo**: Asigna un color o imagen al fondo de la app.
- **AnimaciónCierredePantalla**: permite establecer diferentes transiciones al abrir o cerrar cada pantalla de nuestra aplicación .
- **Icono**: Asigna un icono a nuestra aplicación que se usará para ejecutar la app instalada en cualquier dispositivo.
- **PrimaryColor/PrimaryColorDarK**: Permite la selección de colores según el Tema elegido (Theme) en esta mismo panel de propiedades.
- **OrientacionDeLaPantalla**: Permite elegir la ejecución de la app en distintas orientaciones.

Copyright 2026

Además de esta configuración inicial, podemos cambiar algunas de las configuraciones esenciales en toda aplicación desde el botón "Project Properties". Al hacer clic en el botón aparece una ventana flotante desde la cual podemos cambiar aspectos Generales. En esta sección destacan las siguientes opciones:

- **AppName**: En este campo podemos modificar el título de la aplicación. En el ejemplo que hemos hecho hemos decidido llamarla "CursoAppInventor_Catedu". Pon nombre a tu proyecto.
- **Size**: Esta opción nos permite hacer una aplicación con unas dimensiones fijas, o una aplicación Responsive, es decir, que se adapte al dispositivo en el que se ejecuta la aplicación, ya sea un smarphone o una tablet de diferentes dimensiones de pantalla (Se recomienda elegir la opción Responsive)



En el apartado "Theming", podemos cambiar los colores del tema, e incluso elegir uno de los cuatro temas que nos propone la aplicación. Y, por último, en el apartado "Publishing", podemos concretar el **CódigoDeVersión** y el **CódigoDeVersión**.

No obstante, para obtener una comprensión más completa de cómo configurar las propiedades generales de tu aplicación con MIT App Inventor, se recomienda ver el siguiente vídeo:

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/OKENI2Hz-5o?si=IqClr6s8im-Nxo7l

Video 2.4.1. Programamos. (2019, 1 mayo). *App Inventor 1.2: Propiedades de la App y ventanas* [Vídeo]. Youtube. Recuperado 27 de noviembre de 2023, de https://youtu.be/OKENI2Hz-5o?si=KBFglS5i2OuTNPTE

Revision #3
Created 2023-11-27 18:41:12 CET by Iván Heredia
Updated 2024-01-19 19:19:31 CET by Iván Heredia