

EMERGENCIAS

Mediante esta aplicación tendremos un acceso rápido a una serie de teléfonos de emergencias, tanto de nuestro centro como de servicios externos.

Además, podremos interactuar con la agenda, y enviar mensajes de texto.

¿QUÉ VAS A APRENDER EN ESTE EJERCICIO?

- Elementos de la paleta Social:
 - Selector de contacto / Selector de número de teléfono / Selector de E-mail.
 - Llamada de teléfono.
 - Enviar texto.
- Elementos de la paleta Medios:
 - Reconocimiento de voz
- Repaso de otros componentes:
 - Paleta Interfaz de usuario.
 - Paleta Disposición.

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?

Entender la importancia de utilizar un correcto renombrado de los componentes de nuestra aplicación.

Diseñar una aplicación que permita al usuario realizar llamadas rápidamente sin necesidad de acceder a la agenda o buscar a través de otros medios.



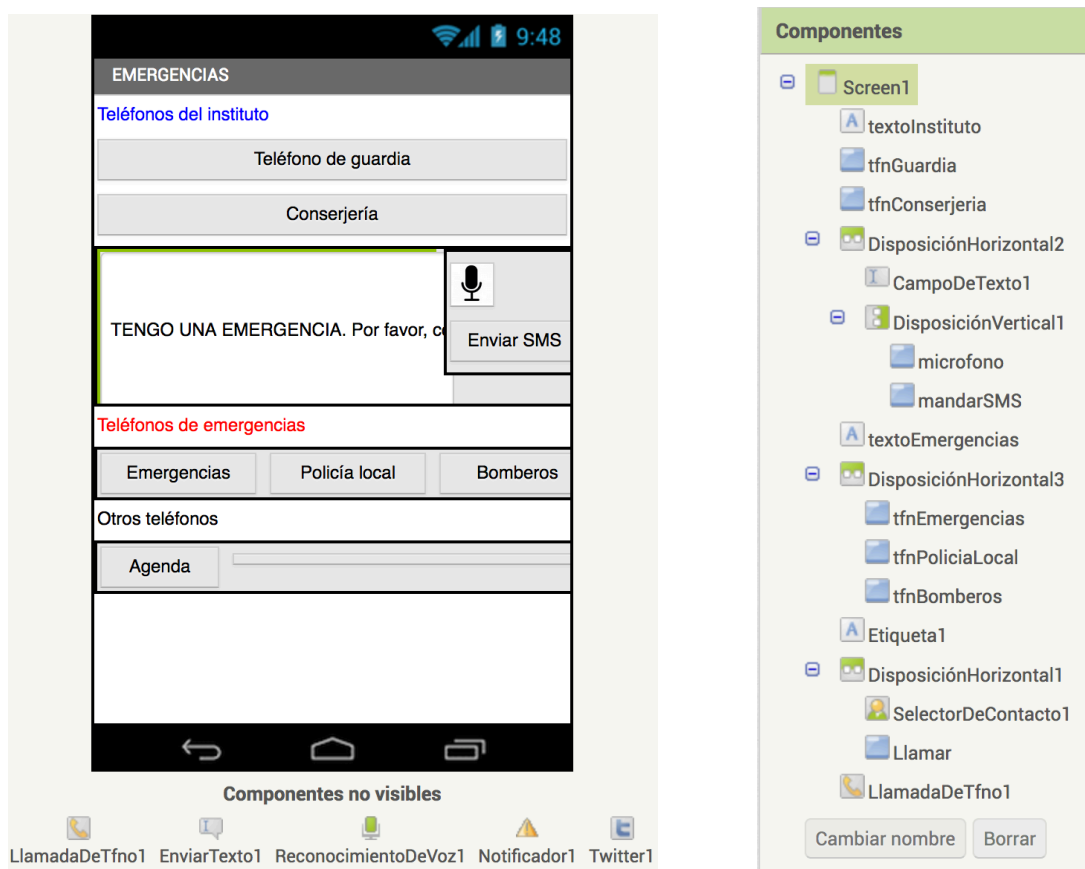
DISEÑO DE LA APLICACIÓN

Crea un nuevo proyecto llamado “**Emergencias**”.

Diseña una pantalla como la que se muestra a continuación. No olvides incluir los elementos “No visibles” que se visualizan en la parte inferior.

Distribuye los componentes utilizando disposiciones verticales y horizontales para obtener el resultado esperado.

Renombra los elementos de la aplicación para que tengan un nombre fácil de reconocer. Aquí tienes un ejemplo de cómo podrían renombrarse.



Nota: para que el campo de texto del mensaje permita varias líneas cuando escribes sobre él deberás marcar la casilla “Multilínea”. Si quieres que contenga texto por defecto, deberás escribirlo en la casilla Texto.

PROGRAMACIÓN DE LOS ELEMENTOS.

BOTONES DE LLAMADAS

En primer lugar configuraremos cada uno de los botones para que llamen a una serie de números de teléfono predeterminados. Para ello, al hacer clic sobre cada uno deberemos poner el campo “LlamadaDeTelefono.NumeroDeTelefono” al número correspondiente, y a continuación ejecutar el método .LlamarPorTeléfono.

```
cuando tfnGuardia .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como " 999888777 "
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono

cuando tfnConserjeria .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como " 999888777 "
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono

cuando tfnEmergencias .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como " 112 "
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono

cuando tfnPoliciaLocal .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como " 947288839 "
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono

cuando tfnBomberos .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como " 947288838 "
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono
```

SELECTOR DE CONTACTO

El selector de contacto nos permite elegir un contacto, cuyos datos se guardarán en los elementos .NombreDeContacto, .NumeroDeContacto, etc.

Para utilizar el selector de contacto debemos ejecutar su método .DespuésDeSelección. En este caso lo que haremos será colocar en el botón “Llamar” el nombre del contacto seleccionado.

```
cuando SelectorDeContacto1 .DespuésDeSelección
ejecutar poner Llamar . Texto como unir " Llamar a "
SelectorDeContacto1 . NombreDeContacto
```

Para que al pulsar el botón de Llamar se llame por teléfono al teléfono elegido en el selector de contacto hacemos lo mismo que en los teléfonos anteriores, pero utilizamos como número el campo NumeroDeContacto del selector de contacto.

```
cuando Llamar .Clic
ejecutar poner LlamadaDeTfno1 . NúmeroDeTeléfono como SelectorDeContacto1 . NúmeroDeTeléfono
llamar LlamadaDeTfno1 .LlamarPorTeléfono
```

ENVÍO DE MENSAJE DE TEXTO (SMS)

Por último, configuramos el funcionamiento del envío de mensajes SMS. Para ello, el usuario podrá, o bien escribir texto en el campo de texto, o bien hablar para capturar el texto hablado por el usuario.

Para capturar el texto hablado por el usuario, haremos que se ejecute el método .ObtenerTexto del elemento ReconocimientoDeVoz.

```
cuando microfono .Clic
ejecutar llamar ReconocimientoDeVoz1 .ObtenerTexto
```

A continuación, se ejecutará el evento .DespuesDeObtenerTexto del mismo elemento, y su resultado lo colocaremos en el .Texto del CampoDeTexto.

```
cuando ReconocimientoDeVoz1 .DespuésDeObtenerTexto
Resultado
ejecutar poner CampoDeTexto1 . Texto como tomar Resultado
```

Al pulsar el botón mandarSMS preguntaremos al usuario si está seguro de que quiere mandar el mensaje. Para ello, debemos utilizar un Notificador que ejecute el método .MostrarDialogoElección. De este modo, el usuario podrá elegir entre dos o más botones.

```
cuando mandarSMS .Clic
ejecutar poner EnviarTexto1 . Mensaje como CampoDeTexto1 . Texto
llamar Notificador1 .MostrarDialogoElección
    mensaje " Se va a enviar un mensaje al teléfono de guardia "
    título " Aviso "
    textoBoton1 " Cancelar "
    textoBotón2 " Aceptar "
    cancelable falso
```

Una vez que el usuario ha seleccionado una de las opciones del notificador (que comprobamos ejecutando el método .DespuesDeSelección del Notificador1, comprobamos que, en caso de que el usuario haya elegido la opción "Aceptar" se enviará el mensaje de texto, mediante el método .EnviarMensaje de EnviarTexto.

```
cuando Notificador1 .DespuésDeSelección
elección
ejecutar si
    entonces llamar EnviarTexto1 .EnviarMensaje
```