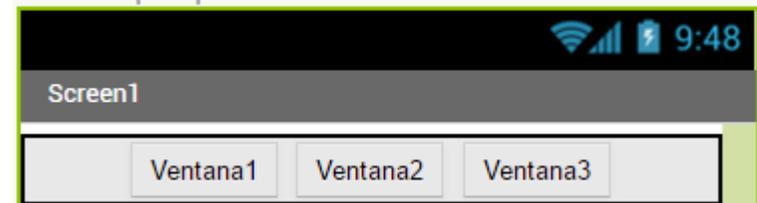


## 7. CUARTA APP: APP MULTIVENTANA

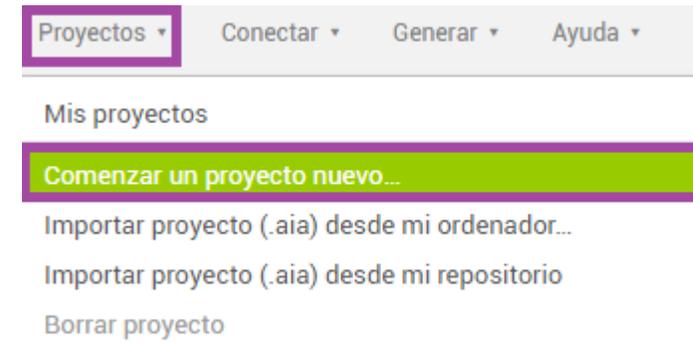
En esta actividad vas a aprender a crear una App con más de una ventana. Para ello deberás agregar más ventanas de navegación y botones para ir abriendo y cerrándolas.

En la imagen de la derecha ves 3 botones, uno para activar cada ventana.

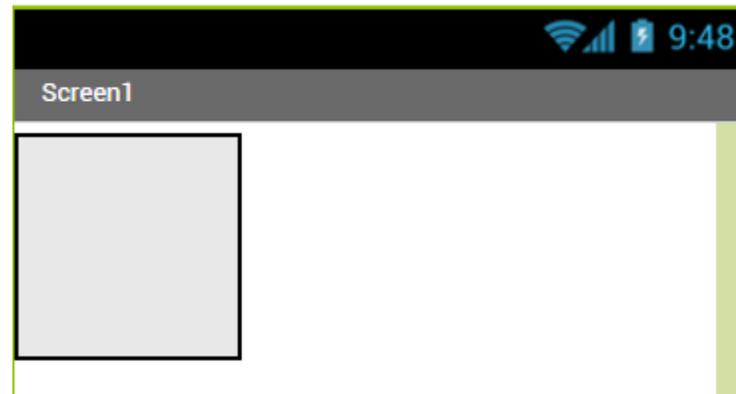
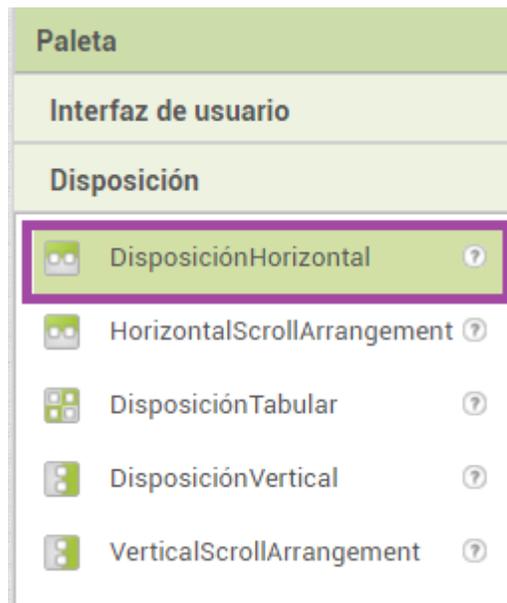


Cuarta App: app multiventana

- **Paso 1:** Lo primero que debes hacer, como en todas las App, es dirigirte a la pestaña Proyectos, y crear uno nuevo.
- **Paso 2:** Seguidamente dale un nombre a la App tal y como ves en la imagen.



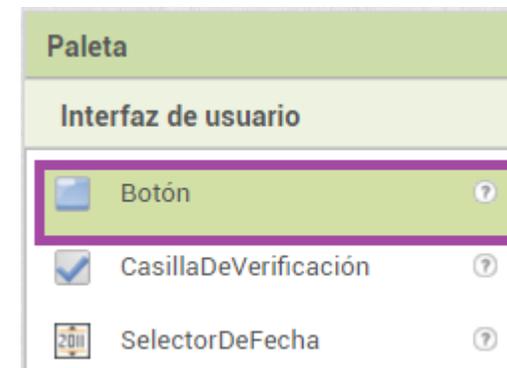
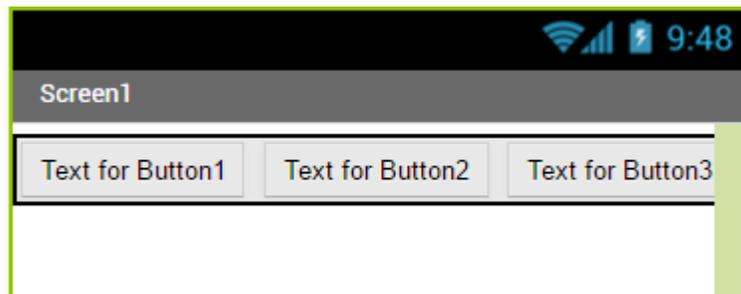
- **Paso 3:** ahora, como en la gran mayoría de aplicaciones, vas a agregar una capa de distribución para los objetos que se añadirán a continuación. En este caso se va a seleccionar una capa **DisposiciónHorizontal** tal y como ves en la imagen.



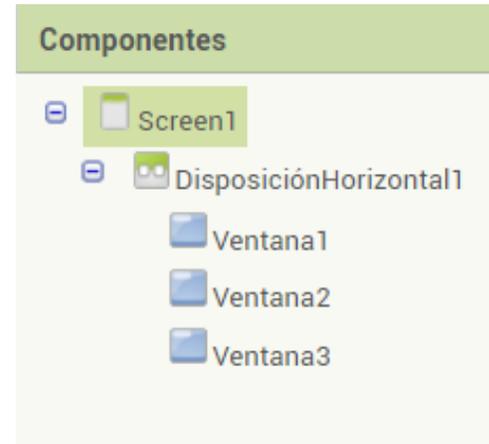
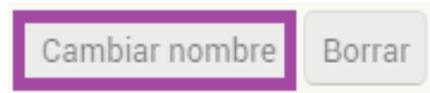
- **Paso 4:** recuerda modificar las propiedades de la capa agregada, de manera que el contenido quede centrado y el ancho de la capa se ajuste al tamaño máximo de la pantalla.



- **Paso 5:** A continuación vas a agregar tres botones que encargarán de llevarte a la ventana deseada cuando haces clic encima.

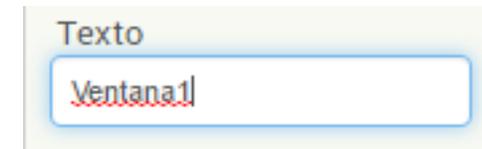
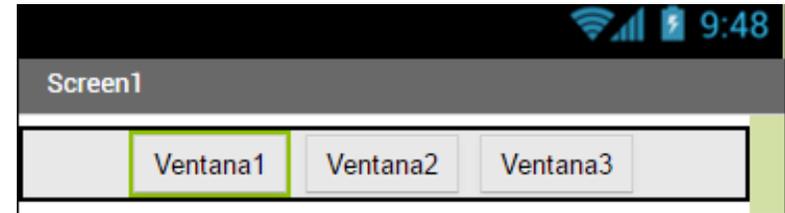


- **Paso 6:** seguidamente vas a modificar el nombre de los botones dentro de la lista de componentes.

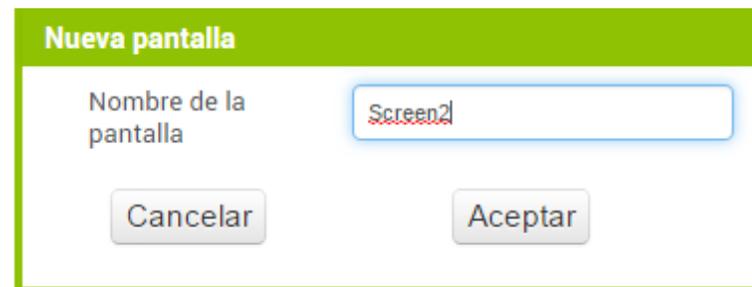
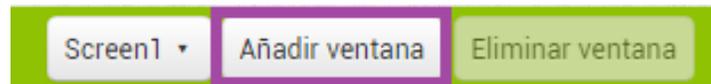


Recuerda que estos nombres son los que después identificarán a los objetos a la hora de ser programados.

- **Paso 7:** Ahora vas a modificar el texto que muestran los botones por pantalla mediante las propiedades de los componentes tal y como se muestra en la imagen.

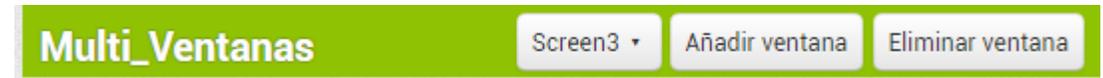


- **Paso 8:** Ahora es el momento de añadir más ventanas para navegar por nuestra App. Tal y como ves en la imagen, haz clic en el botón y añade dos ventanas más, aparte de la que se crea al iniciar un proyecto.

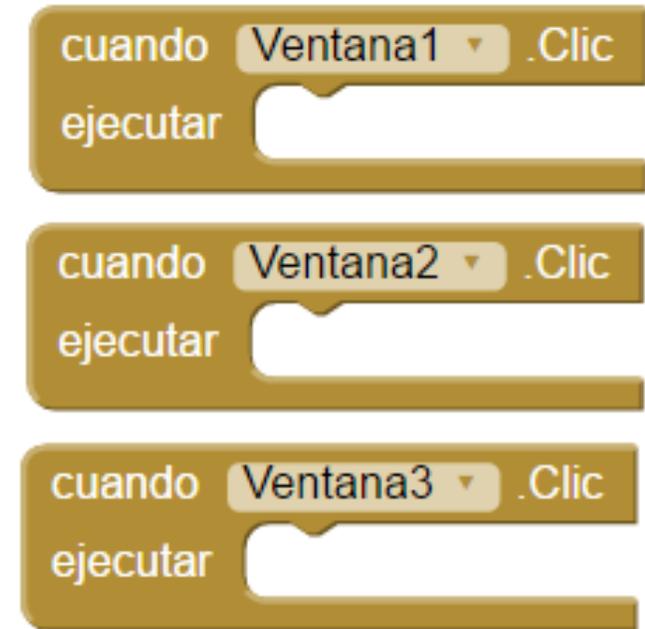


## Cuarta App: app multiventana

- **Paso 9:** Una vez tienes todas las ventanas creadas, vas a agregar un botón para ir hacia atrás en la App. Este botón lo pondrás en las ventanas 2 y 3, ya que la primera tendrá los tres botones agregados antes siendo el menú principal de la App. Tal y como ves en la imagen deberás renombrar el botón de cada ventana y ya estará preparada la App para ser programada.



- **Paso 10:** seguidamente vas a comenzar con la programación de los objetos. En primer lugar vas a situarte en la primera ventana **Screen1** y vas a decirle a los objetos botón que reaccionen cuando se hace clic encima de ellos.



Recuerda que los nombres que ves en las imágenes, son los nombres que le has dado a los botones que van a abrir la ventana escogida.

- **Paso 11:** ahora al hacer clic en cualquiera de estos tres botones, vas a indicar que debe abrir la ventana deseada, y para ello vas a seleccionar el conjunto de bloques **Control** y vas a arrastrar dentro de los tres bloques anteriores, el bloque llamado **“open another screen screenName”** (abrir otra pantalla Nombre de la pantalla).



Añade un bloque de texto, con el nombre de la ventana que se desea abrir con cada botón.

- **Paso 12:** por último repite este mismo proceso en las ventanas 2 y 3 con el botón que hace retroceder hacia la ventana1 (botón de retroceso).

