

Instrucciones para los participantes en la tercera edición del concurso de programación del Campus d'Alcoi.

Como subir las aplicaciones para el concurso de Appinventor

Para poder presentar las aplicaciones realizadas con la herramienta Appinventora la web del concurso, hay que conectarse a la dirección <http://appinventor.epsa.upv.es>



Inicio UPV Alcoi

III concurso de programación de aplicaciones móviles mediante la herramienta AppInventor

Inicio de sesión AppInventor



Iniciar sesión

Usuario (x)

Contraseña (x)

Acceder

Si no tiene aún una cuenta, y desea concursar, [regístrese](#).

Universitat Politècnica de València - Campus d'Alcoi

informacion@epsa.upv.es - webmaster@epsa.upv.es

Cada grupo debe registrarse, pinchando en el apartado [Regístrese](#).

Aparecerá la siguiente pantalla, donde nos daremos de alta. Este registro lo puede hacer el profesor responsable o cada uno de los grupos de alumnos.



Inicio UPV Alcoi

III concurso de programación de aplicaciones móviles mediante la herramienta AppInventor

Formulario de registro

Nombre de usuario	<input type="text" value="manuelet"/>
Nombre	<input type="text" value="Manuel"/>
Apellidos	<input type="text" value="Llorca Alcón"/>
Contraseña	<input type="password"/>
Repetir contraseña	<input type="password"/>
<input type="button" value="Acceder"/>	



SU REGISTRO SE HA COMPLETADO CORRECTAMENTE. Ahora puede [iniciar sesión](#) para dar de alta su proyecto

Donde habrá que rellenar los datos, destacando un nombre de usuario y una contraseña.

Cuando pulsemos aceptar en la parte inferior nos aparecerá el mensaje

“SU REGISTRO SE HA COMPLETADO CORRECTAMENTE. Ahora puede [iniciar sesión](#) para dar de alta su proyecto”.

Ahora podemos volver a la pantalla anterior y escribir nuestro usuario y contraseña o pulsar sobre el enlace habilitado sobre [iniciar sesión](#).



Inicio UPV Alcoy

III concurso de programación de aplicaciones móviles mediante la herramienta AppInventor

Menú de opciones de profesor - FORMULARIO DE ALTA DE PROYECTO APPINVENTOR

Nombre del colegio	<input type="text"/>	Introducir proyecto nuevo Acceder a los proyectos Cerrar sesión
Nombre del instructor	<input type="text"/>	
Nombre de la aplicación	<input type="text"/>	
Nombre del equipo	<input type="text"/>	
Email de contacto	<input type="text"/>	
Nombre y apellidos Alumno 1	<input type="text"/>	
Nombre y apellidos Alumno 2	<input type="text"/>	
Nombre y apellidos Alumno 3	<input type="text"/>	
Nombre y apellidos Alumno 4	<input type="text"/>	
Nombre y apellidos Alumno 5	<input type="text"/>	
Descripción del proyecto	<input type="text"/>	
Adjunto 1 (.apk - Archivo ejecutable Android)	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo	
Adjunto 2 (.zip - Archivo que contiene el código fuente)	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo	
Adjunto 3 (.pdf - Manual del proyecto)	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo	
<input type="checkbox"/> Acepto las normas de funcionamiento de este concurso		
<input type="button" value="Enviar"/>		

Es muy importante rellenar todos los datos posibles, incluyendo el fichero *.apk (el ejecutable de la aplicación), el fichero *.zip obtenido de realizar un dowload de la aplicación desde la web <http://appinventor.mit.edu>, y un fichero *.pdf con un pequeño manual de funcionamiento.

Por favor, poned los nombres completos de los Alumnos, por qué sin ellos no podemos elaborar correctamente el recuerdo por la participación.

Acordaros que debéis aceptar las normas de funcionamiento del concurso.

Los profesores dispondrán de una cuenta de jurado donde podrán ver todas las aplicaciones y seleccionar las mejores.

Recordaros que vuestros profesores solo pueden votar las aplicaciones realizadas en otros colegios.

**Gracias por vuestra colaboración y
mucho suerte.**

¡¡¡Campeones!!!