**LISTA DE EXERCÍCIOS - MIT APP INVENTOR  
PROGRAMA DE SOCIALIZAÇÃO DE SOFTWARE E HARDWARE LIVRE - COLMEIA**

1. Crie um fluxograma a partir da receita dada no link abaixo, respeitando passo a passo e prestando bastante atenção nos detalhes: <https://receitas.globo.com/ratatouille-legumes-assados.ghtml>
2. Crie um fluxograma a partir da receita dada no link abaixo, respeitando passo a passo e prestando bastante atenção nos detalhes: <https://receitas.globo.com/sopa-vichyssoise-gnt.ghtml>
3. Crie um fluxograma a partir da receita dada no link abaixo, respeitando passo a passo e prestando bastante atenção nos detalhes: <https://pt.petitchef.com/receitas/acompanhamento/massa-folhada-receita-passo-a-passo-fid-1569820>
4. Utilizando das estruturas de dados fornecidas pelo Scratch crie um programa que diga o nome do usuário armazenado em uma variável
5. Utilizando das estruturas de dados fornecidas pelo Scratch crie um programa que dê uma quantidade de passos para o lado equivalente ao valor armazenado em uma variável.
6. Utilizando das estruturas de seleção fornecidas pelo Scratch crie um programa que a depender do valor de uma variável nota previamente definida diga ao usuário se foi Aprovado (nota acima de 6) ou reprovado (igual ou inferior a 6).
7. Utilizando das estruturas de repetição pelo Scratch crie um programa fale os números em sequência de 1 a *n* (n sendo o valor pré definido de uma variável)
8. Utilizando os seus conhecimentos previamente obtidos crie um programa no scratch que movimente o personagem a partir do pressionamento das teclas de seu teclado, caso queira complementar, implemente também um sistema de “gravidade” com a queda do personagem que não toca ao chão.
9. Contador de lotação de loja: Durante a pandemia, a pedido dos governadores, cada estado impôs regulações de limite de pessoas em ambientes fechados, crie um aplicativo contador para ajudar o controle de entrada e saída de clientes em uma loja. O Contador deve possuir as funções de adicionar, remover e limpar a quantidade de clientes de maneira rápida.
10. Lista de convidados: Desenvolva um aplicativo de lista de convidados. O aplicativo deve conter um visualizador de listas, para exibir o nome dos convidados, bem como uma caixa de texto para inserir os nomes dos mesmos, dois botões, um para inserir um o nome na lista, e outro para, depois que selecionado o nome a partir do visualizador de listas, excluir o convidado da lista.
11. Lista de compras: Desenvolva um aplicativo para auxiliar nas compras da sua casa. O aplicativo deve ser capaz de registrar um item e a quantidade a ser comprada (ex. cacho de banana x 2, azeite x 2, arroz 5kg x 1, etc). Para tanto, use uma caixa de texto para o nome do produto, e outra, que aceita somente números, para indicar as quantidades, bem como dois botões, um para adicionar itens à lista, e outros para “riscá-los” da lista depois de postos no carrinho de compras. Para remover, utilize o mesmo método do exercício anterior, e, para inserir, utilize uma lista de listas para guardar os dois valores.
12. Agenda de compromissos: Desenvolva um aplicativo para marcar compromissos e tarefas. O usuário deve ser capaz de dar um nome e data ao compromisso. Para escolher as datas, utilize o componente EscolheData, e salve e remova os itens de maneira análoga aos últimos dois exercícios.
13. Configurações de jogo: Temos um jogo já pronto, porém ainda faltam alguns componentes a aba de configurações do jogo está em branco! Crie um seletor para silenciar o programa completamente, talvez um deslizador para controlar o volume e você pode incluir mais configurações para ajudar no desenvolvimento.
14. Texto para fala: Desenvolva um aplicativo para transformar texto em fala. Para tanto, use uma caixa de texto, componente TextoParaFalar, e um botão para iniciar o texto
15. Fala para texto: Desenvolva um aplicativo que utilize o texto captado pelo componente ReconhecedorDeVoz e o coloque em um componente de legenda na tela.
16. Soundboard: Desenvolva um aplicativo com uma lista de efeitos sonoros e imagens para representá-los à seu gosto, e faça tocar o som toda vez que a imagem for clicada. Utilizem os componentes de organização para espaçar e posicionar as imagens corretamente.