

Programming Boot Camp

Adaloの基本

東京工業大学 2021/10/23

Ryo Imahashi

目次

- Adaloとは
- Adaloに登録しよう
- テンプレートアプリを操作してみよう
- Adaloでのアプリ開発の概要説明
- アプリを作ってみよう
- 演習
- 時間が余れば話したいこと
- 次回に向けて

Adaloとは

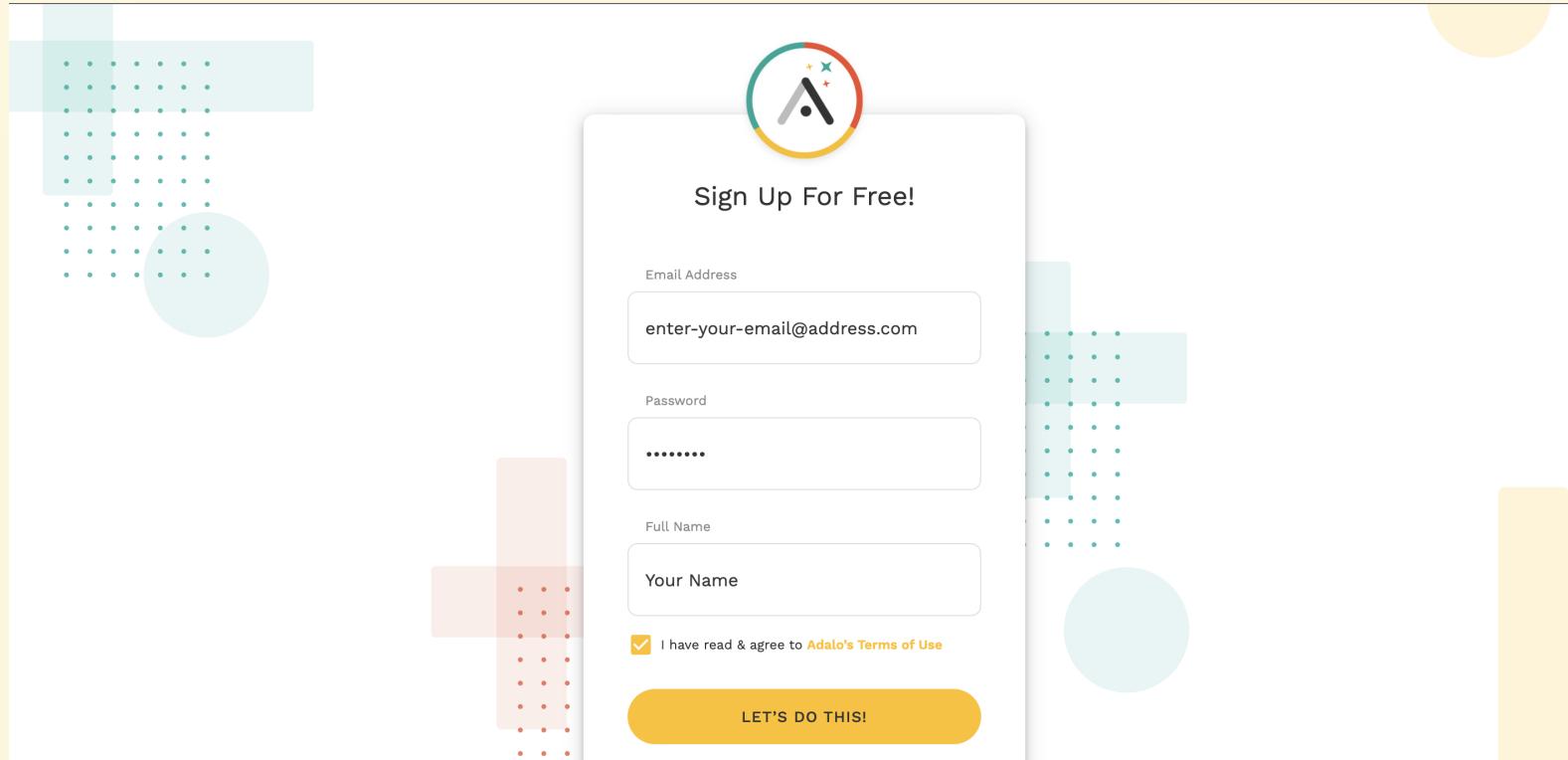
- Adaloは、アメリカ発のノーコードツールです。プログラミング不要でアプリを開発することができます。
- 用意されているパーツから使用したいものを選び、それを画面にドラッグ&ドロップしていくことで、アプリを作ることが可能です。
- ブラウザで表示するWebアプリだけでなく、AndroidやiOS向けのスマートフォンアプリも開発できます。開発したアプリのGooglePlayやAppStoreでの公開も可能です。

Adaloで作られたアプリの例

- Union: <https://union-jp.site/>
 - 大学生が開発した、大学生・大学院生・大学教員・大学職員限定のSNS
 - 2021年に1,000万円の資金調達を実施している
 - <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000001.00007669.html>
- その他にも、 #MadeInAdalo でたくさん紹介されています
 - <https://www.adalo.com/made-in-adalo>

Adaloに登録しよう

- AdaloのSignUp画面にアクセスしてください
 - <https://app.adalo.com/signup>



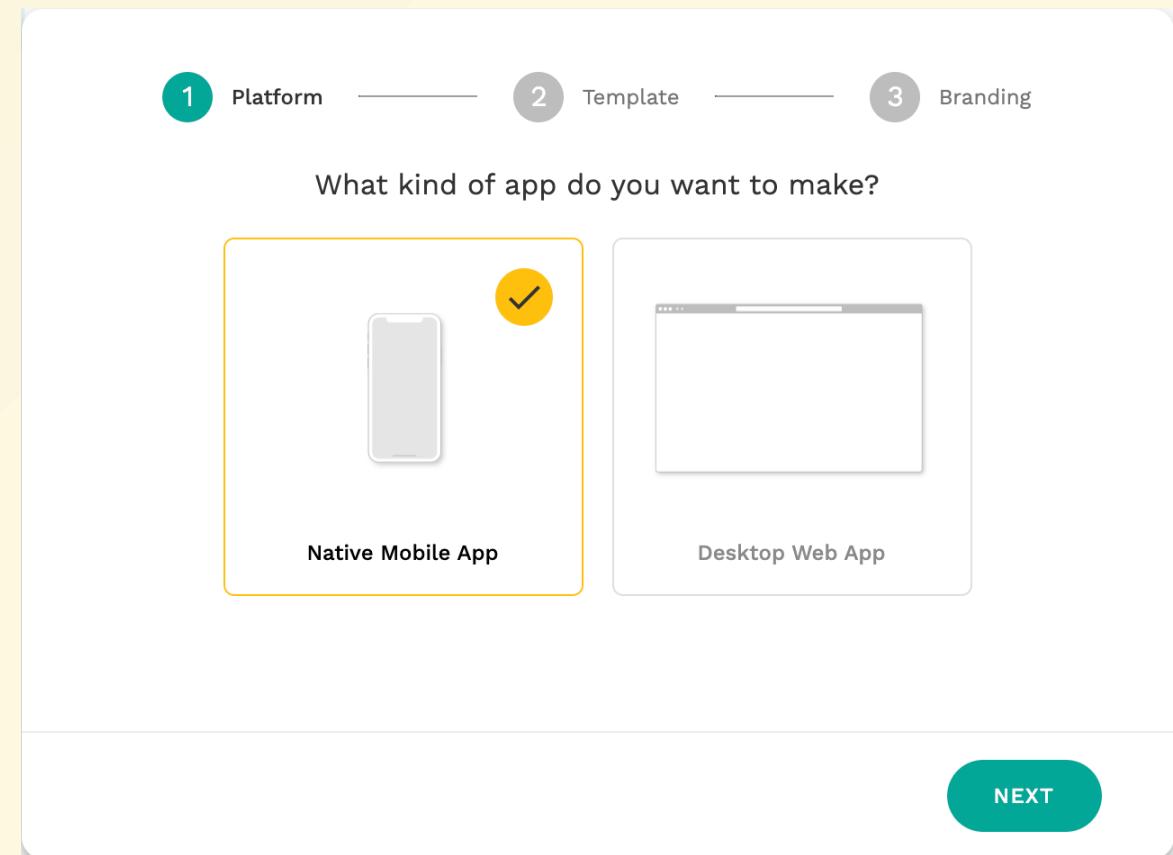
- 無料で登録できます
- ご自身のEメールアドレス、パスワード、フルネームを入力してください
- 利用規約への同意のチェックを入れてください
- LET'S DO THIS! ボタンを押して、次の画面に進んでください

参考: 無料プランの制限

- 外部アプリケーションとの連携ができない
 - ただし、14日間はトライアル利用が可能
 - ドメインを変更できない(Adaloのドメインになる)
 - ロゴの変更ができない(Adaloのロゴが表示される)
 - GooglePlayやAppStoreへの申請ができない
 - 1つのアプリで登録できるデータベースのレコード数の上限が50件
-  実際にサービスを運用していく際は、有料プランへの移行を検討してください

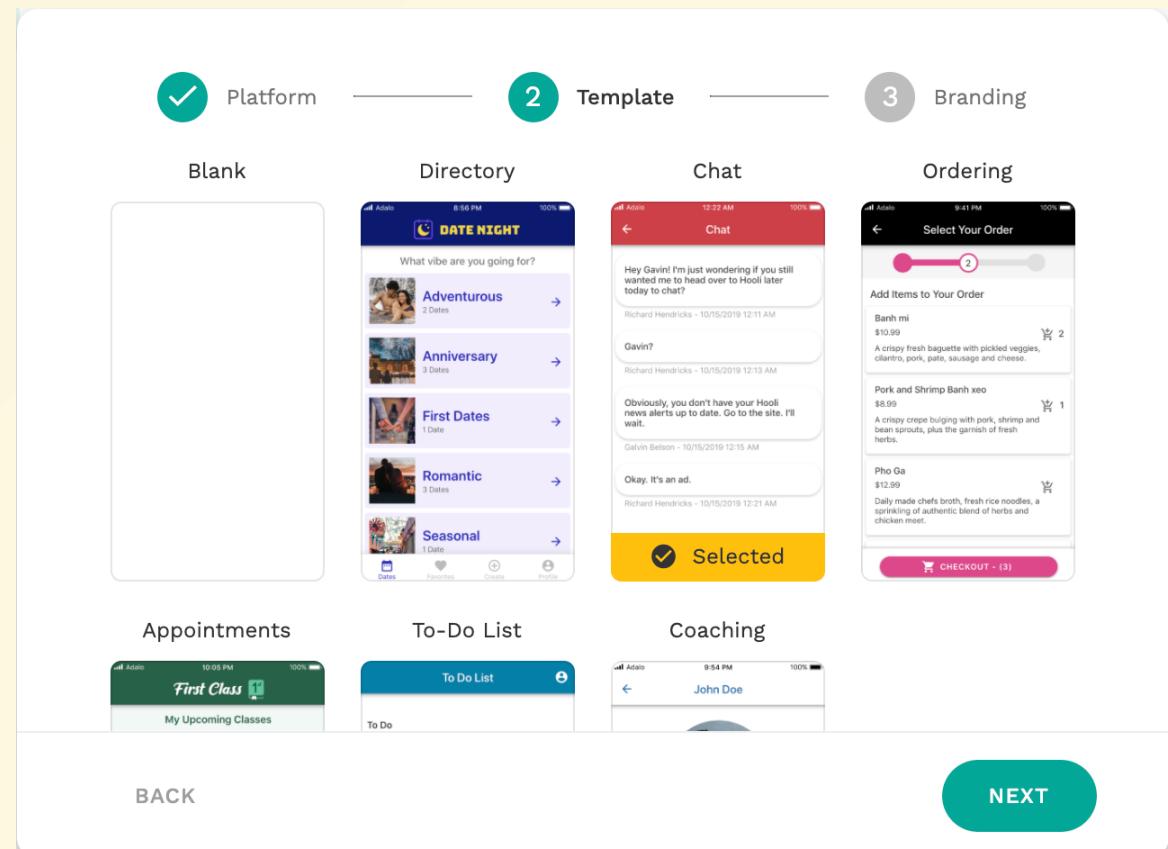
プラットフォームの選択

- Native Mobile Appと Desktop Web Appが選べます
- 今回は、Native Mobile App を選択しましょう



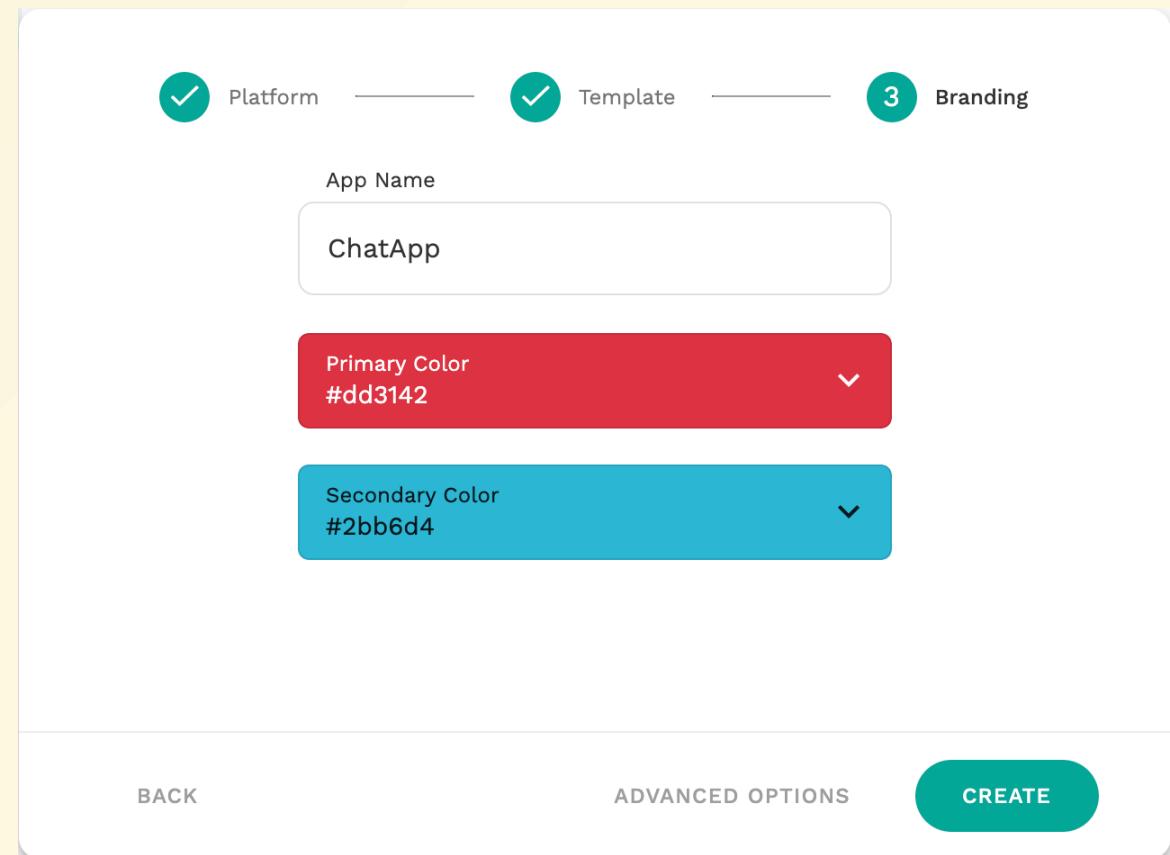
テンプレートの選択

- 完成されたアプリがテンプレートとして提供されています
- 今回は、Chatを選択しよう

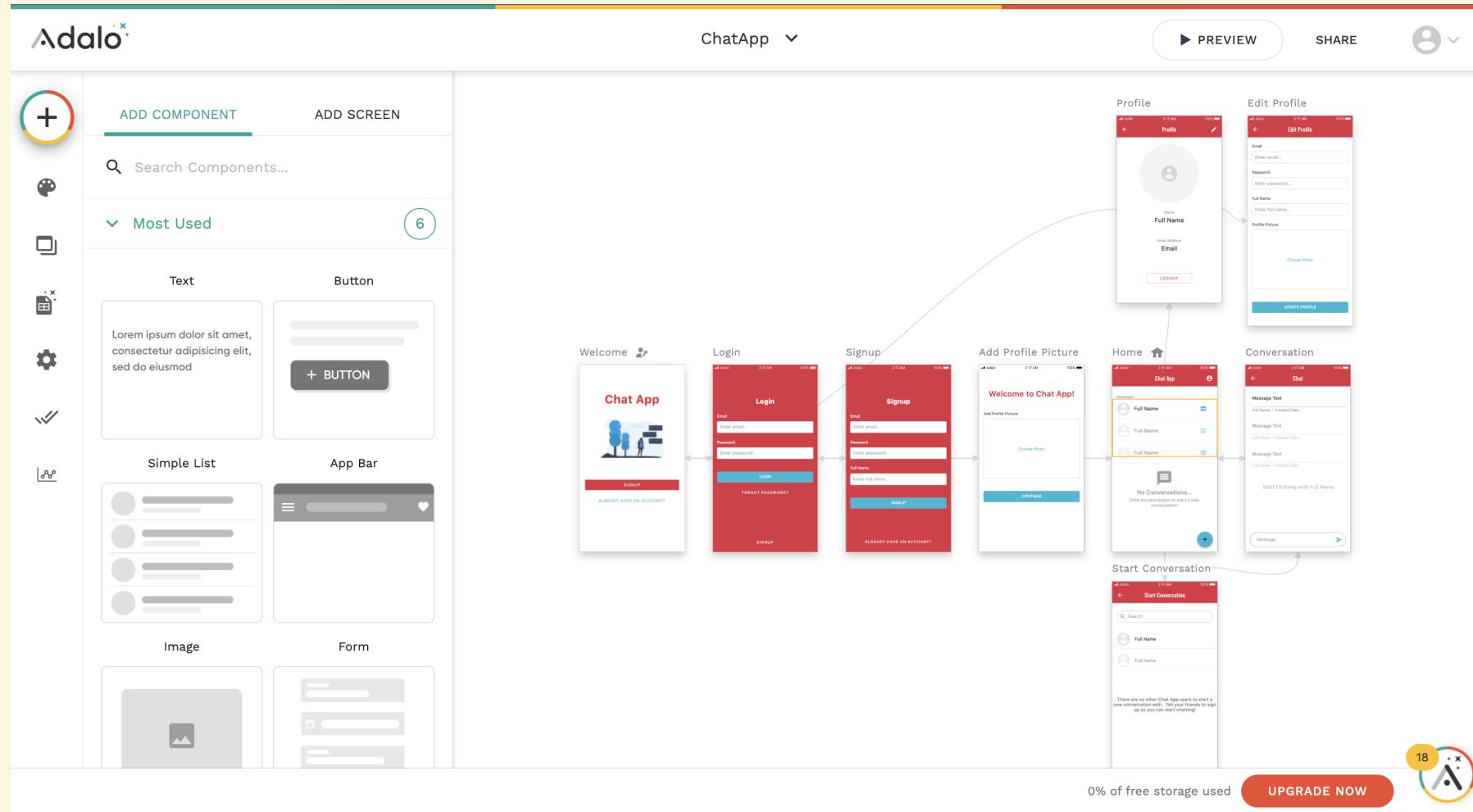


ブランディング

- App Name、Primary Color、Secondary Colorを自由に入力してください
 - Primary Colorは、アプリで最も使われるベースになる色です
 - Secondary Colorは、目立たせたい時に使う色です。重要なボタンなどに使われます。

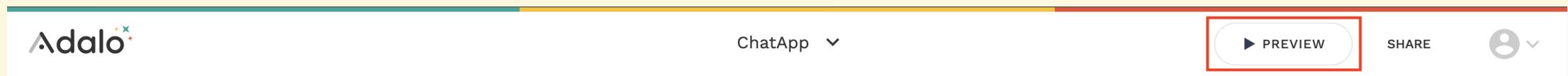


- このようなAdaloの管理画面が表示されたらOKです
- 今後はこの管理画面を使って、アプリを開発していきます

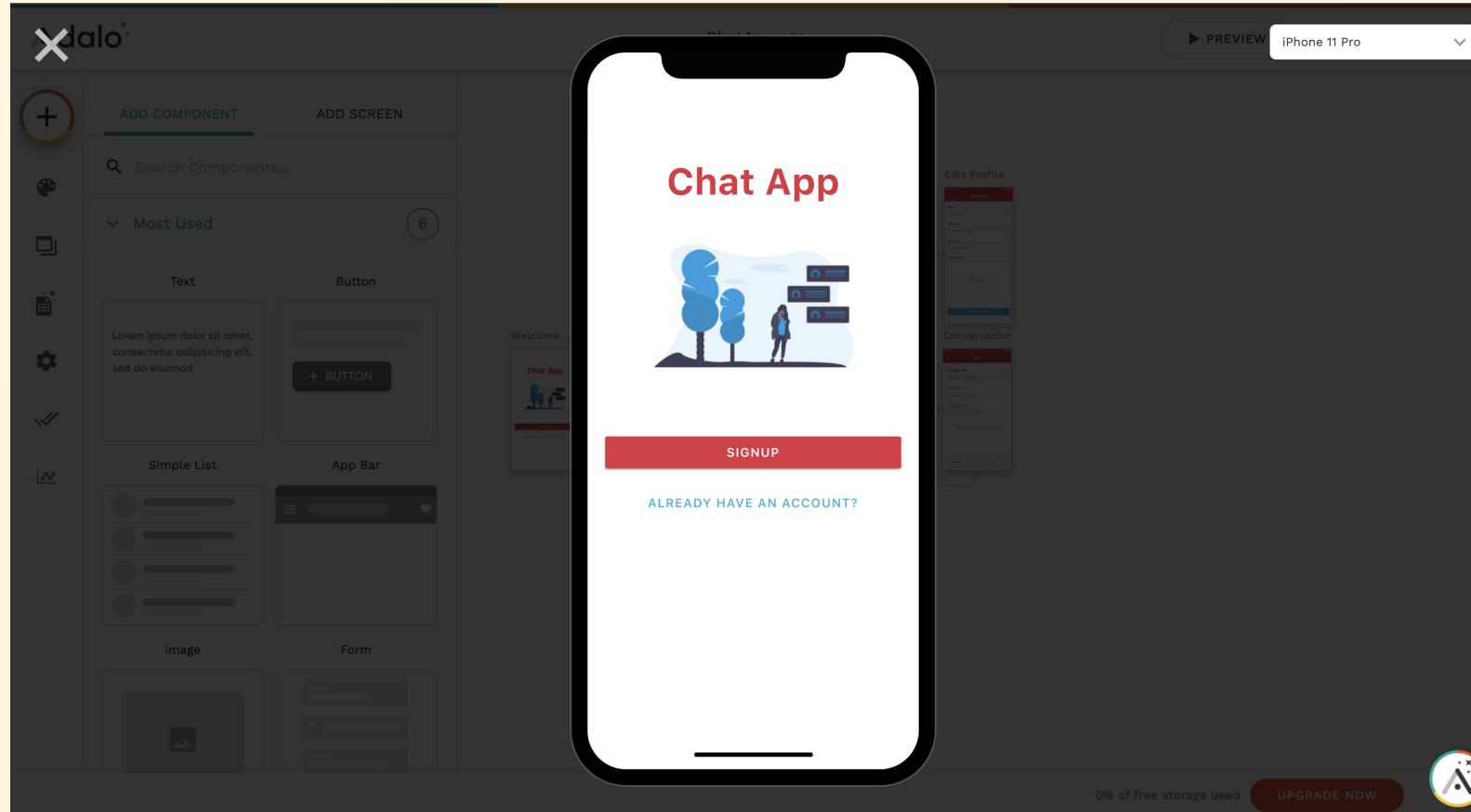


テンプレートアプリを操作してみよう

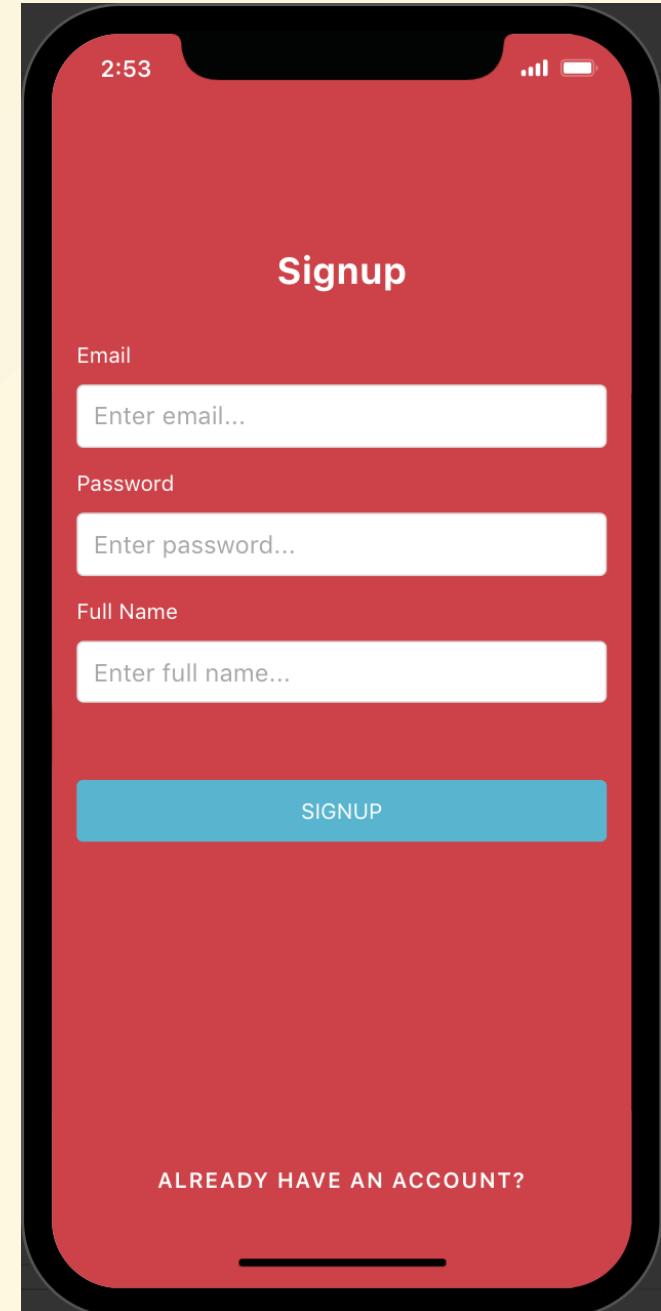
- まずはAdaloで作ったアプリがどのように動作するかを確認するために、先ほど選択したChatアプリを操作してみましょう
- 画面右上のPreviewボタンをクリックしてください



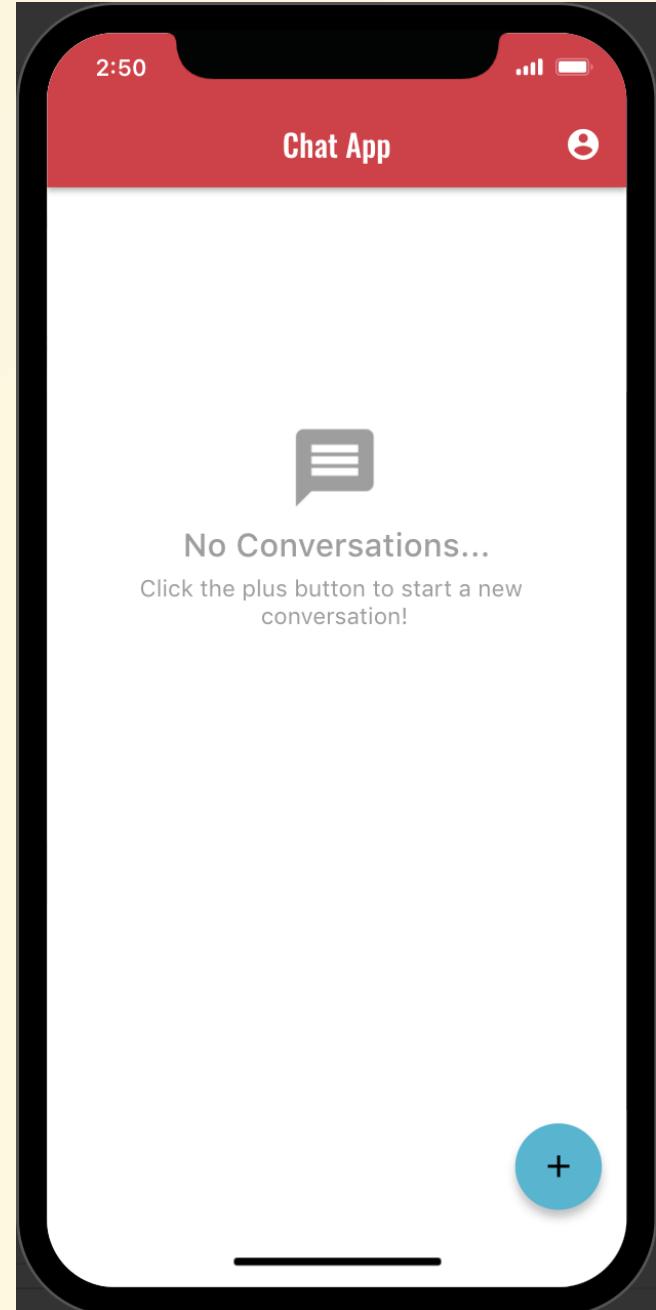
- プレビュー画面が起動します
- 一緒にChatアプリを操作してみましょう



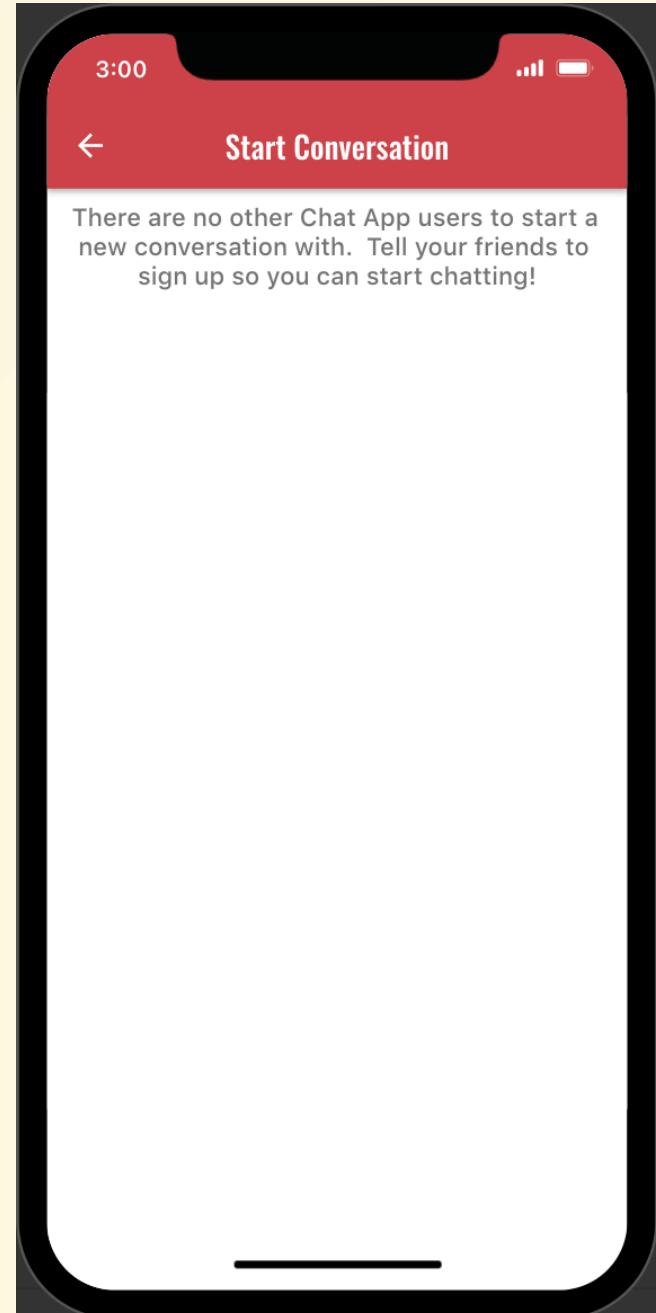
- Signupしましょう
 - EmailとPasswordはメモしておいてください(後で使います)



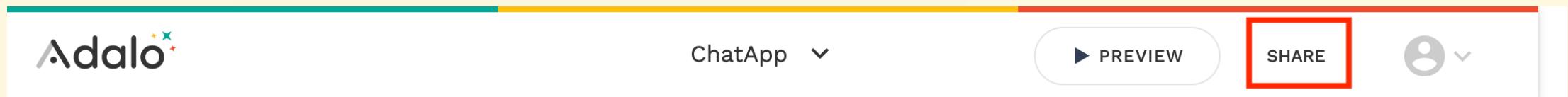
- まだ会話が行われていないため、リストが空の状態です
- 画面右下の + ボタンを押してみましょう



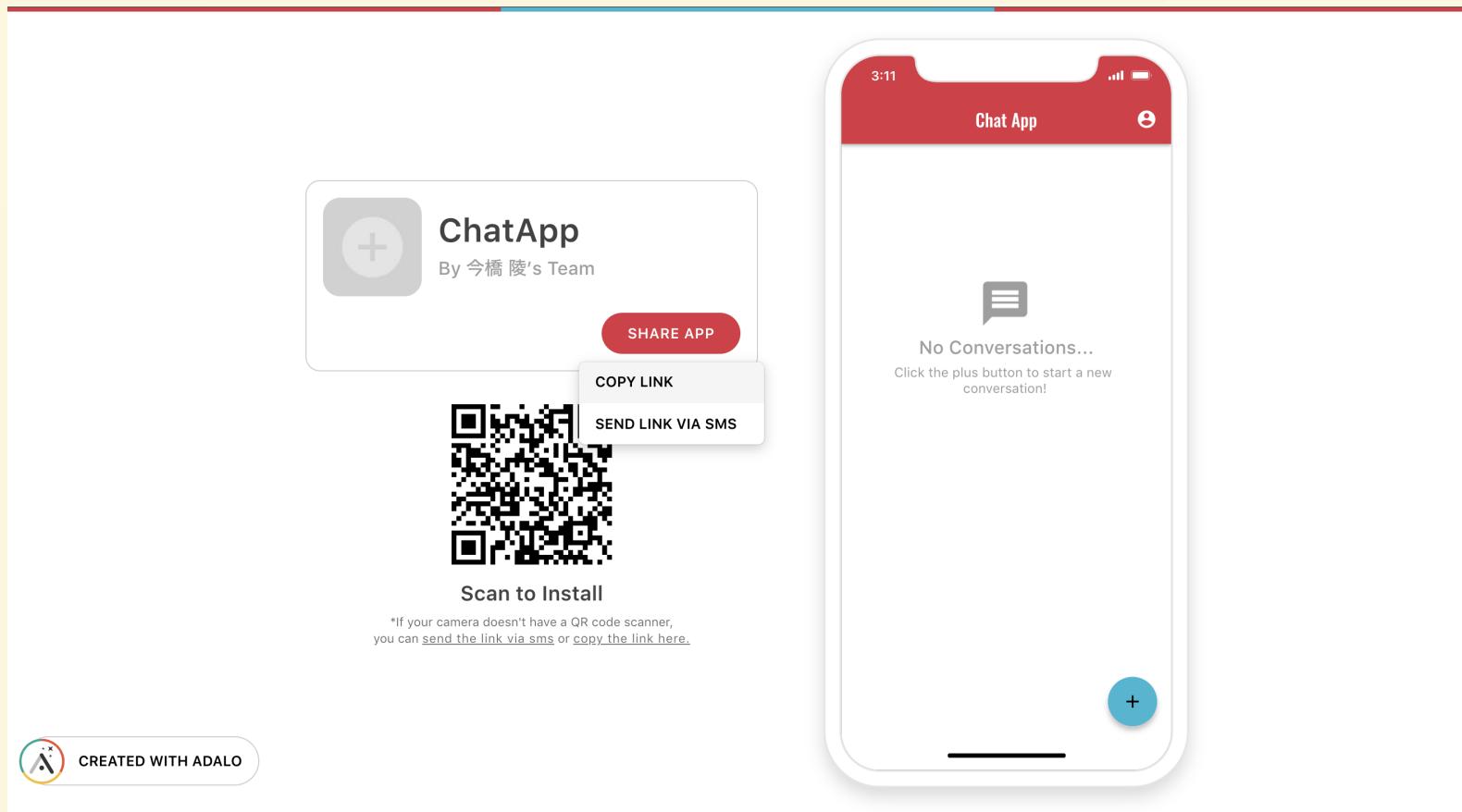
- 作成したばかりのアプリで他のユーザーがいなかっため、Chatができないようです。。



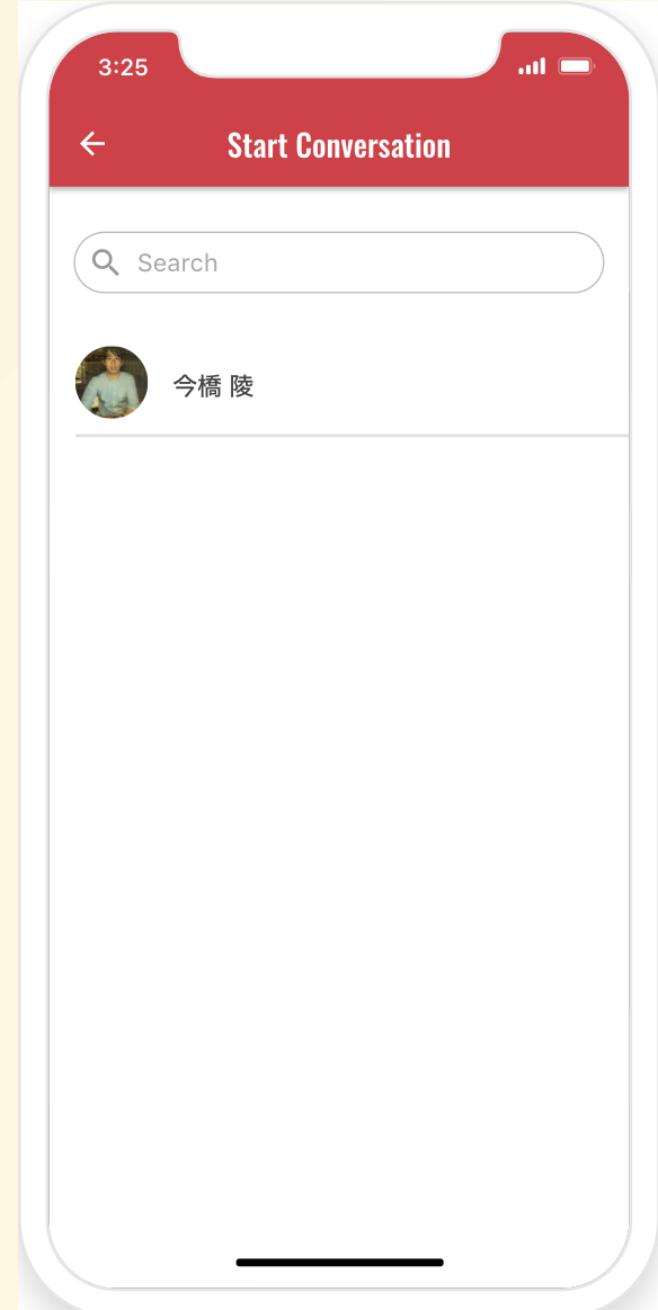
- 作ったアプリを他の人にシェアして会話してみましょう
- Previewモードを左上の×ボタンで閉じて、メニューにあるSHAREをクリックしてください



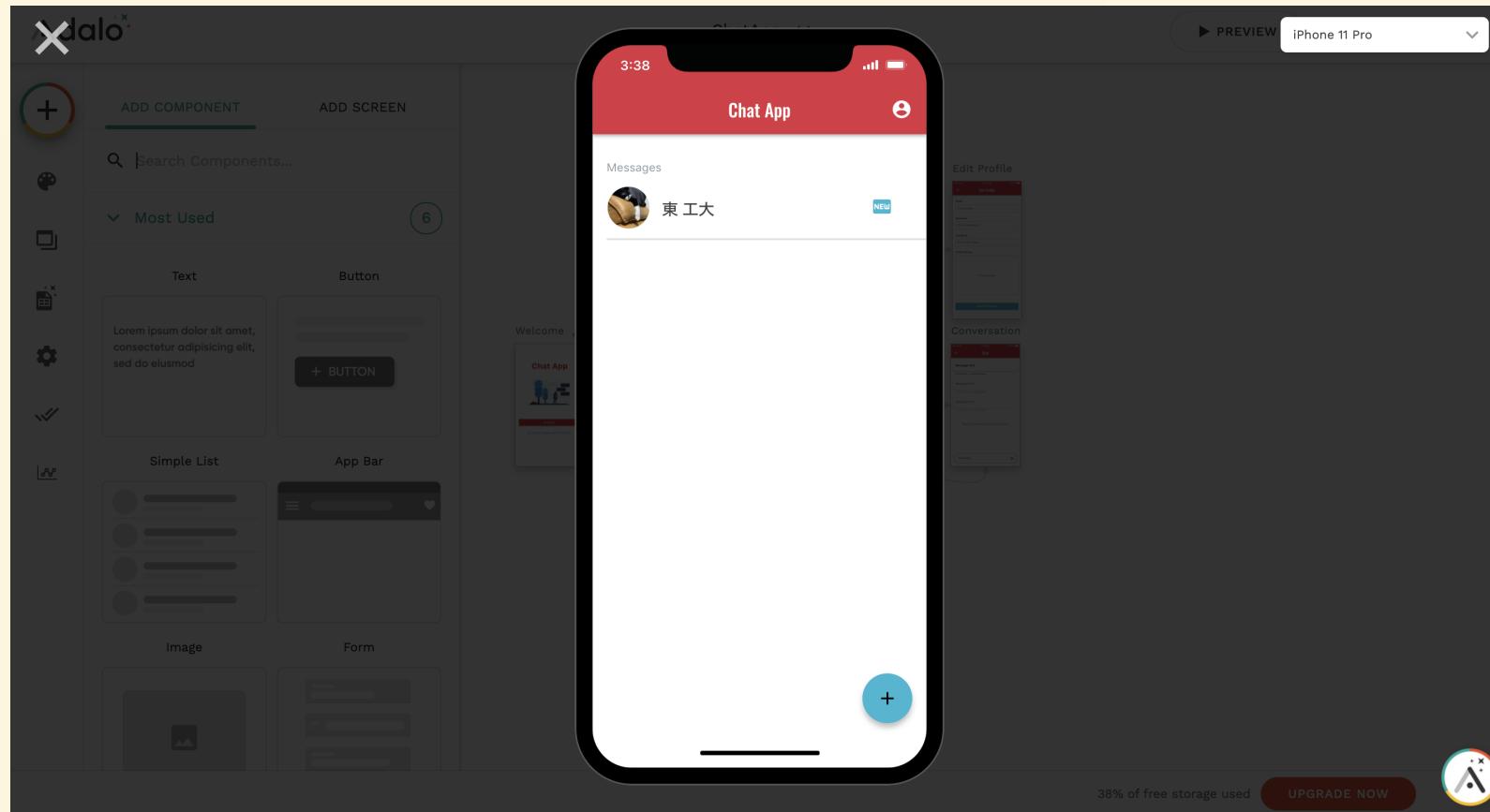
- SHARE APPボタンをクリックして、COPY LINKを選択してください
- コピーしたリンクを、参加者全員が見られるところ(Slack?Zoom?)に投稿しましょう



- 他の人の投稿したリンクをクリックしてその人のアプリにSignupし、メッセージを送りましょう
 - ユーザーのリストにアプリの作成者(と他の登録者)が表示されると思します



- (みんなのアプリにメッセージが送られたであろう頃に、)
自分のアプリのPreview画面をもう一度表示してください
 - メッセージが届いているはずなので、クリックして表示してみましょう



- メッセージが受信できました 



- 今回試したChat以外にも、いくつかのテンプレートが提供されています。
- 自分たちが作りたいアプリに近いものがあれば、そのテンプレートを流用して開発スピードをアップさせられるかもしれません。時間がある時に、他のテンプレートも試してみましょう。

Adaloでのアプリ開発の概要説明

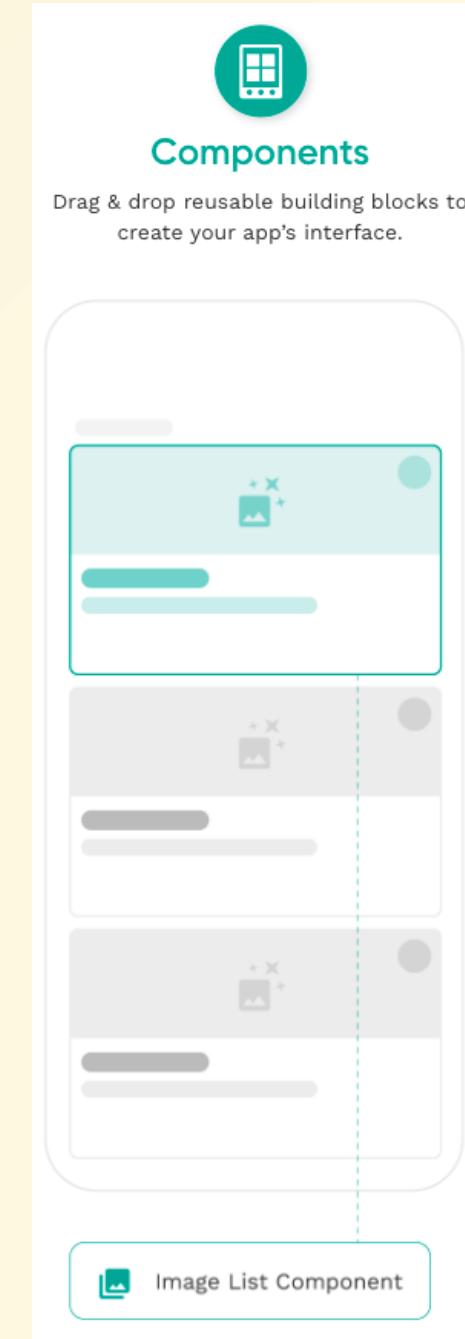
次に、Adaloでのアプリ開発の概要を説明していきます。

3つの基本コンセプト

- 基本となる以下3つのコンセプトについて紹介します
 - Components
 - Database
 - Actions

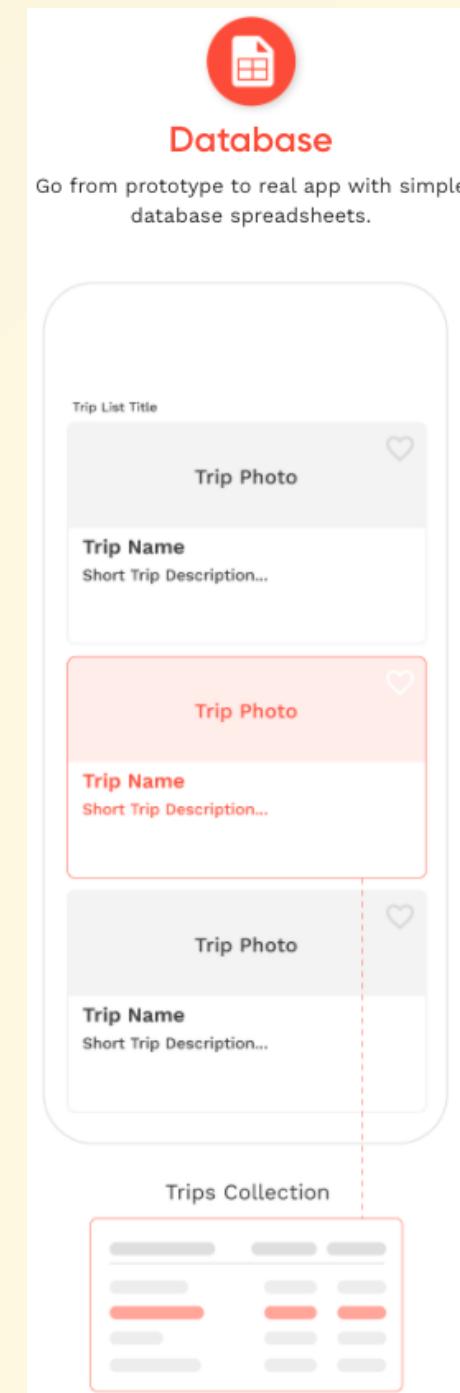
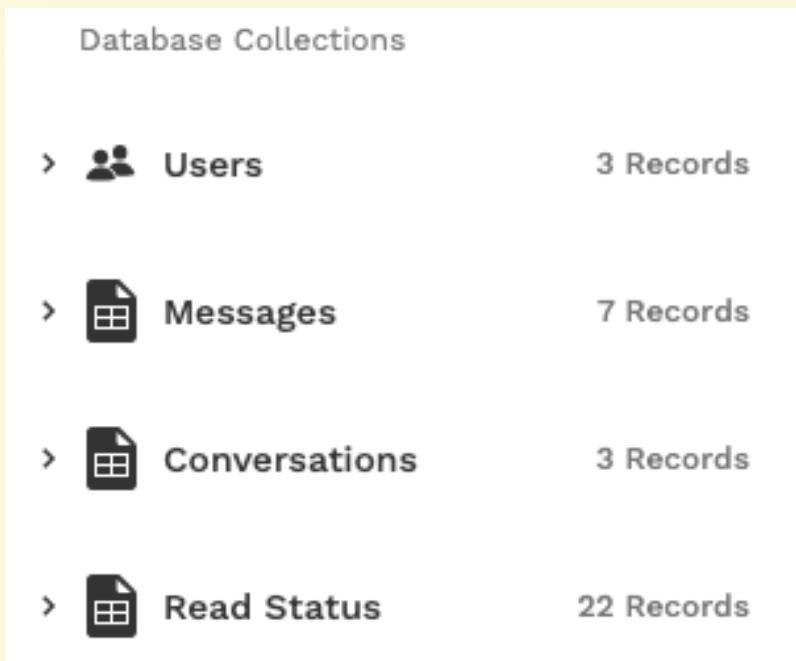
Components

- ユーザーインターフェースを作るために画面上に配置される要素。
- 例:
 - リスト
 - ボタン
 - テキスト
 - 画像



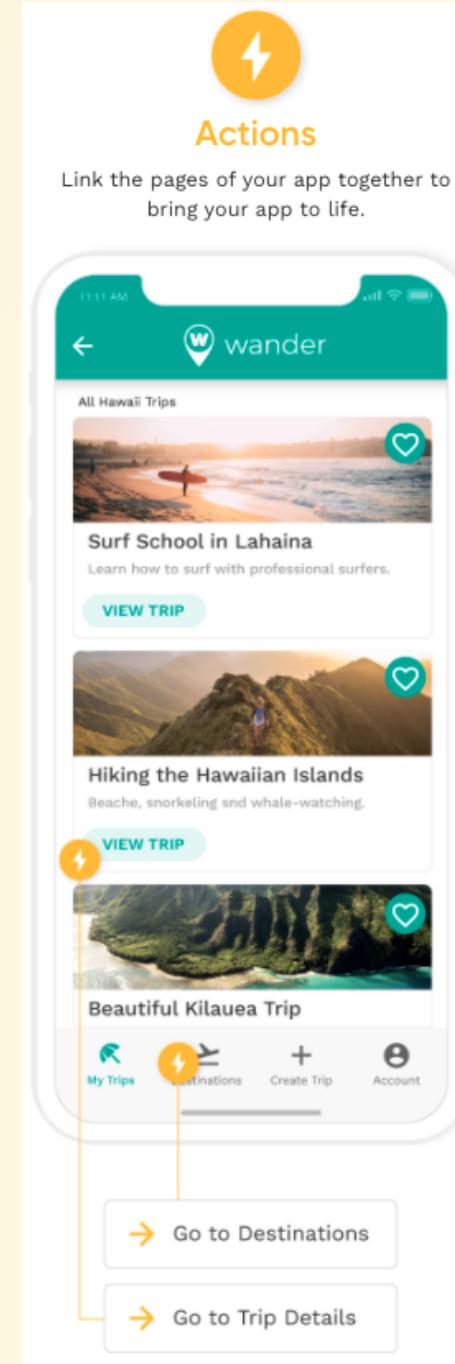
Database

- 整理されたデータの集合。
- データの登録、読み込み(表示)、更新、削除が行われる。
- 例: Chatアプリの場合



Actions

- 特定のコンポーネントをクリックした時に何を行うかを指定するために使われる。
- 例:
 - 別の画面に遷移させる
 - データベースのデータを登録、更新、削除する



Adaloの機能説明

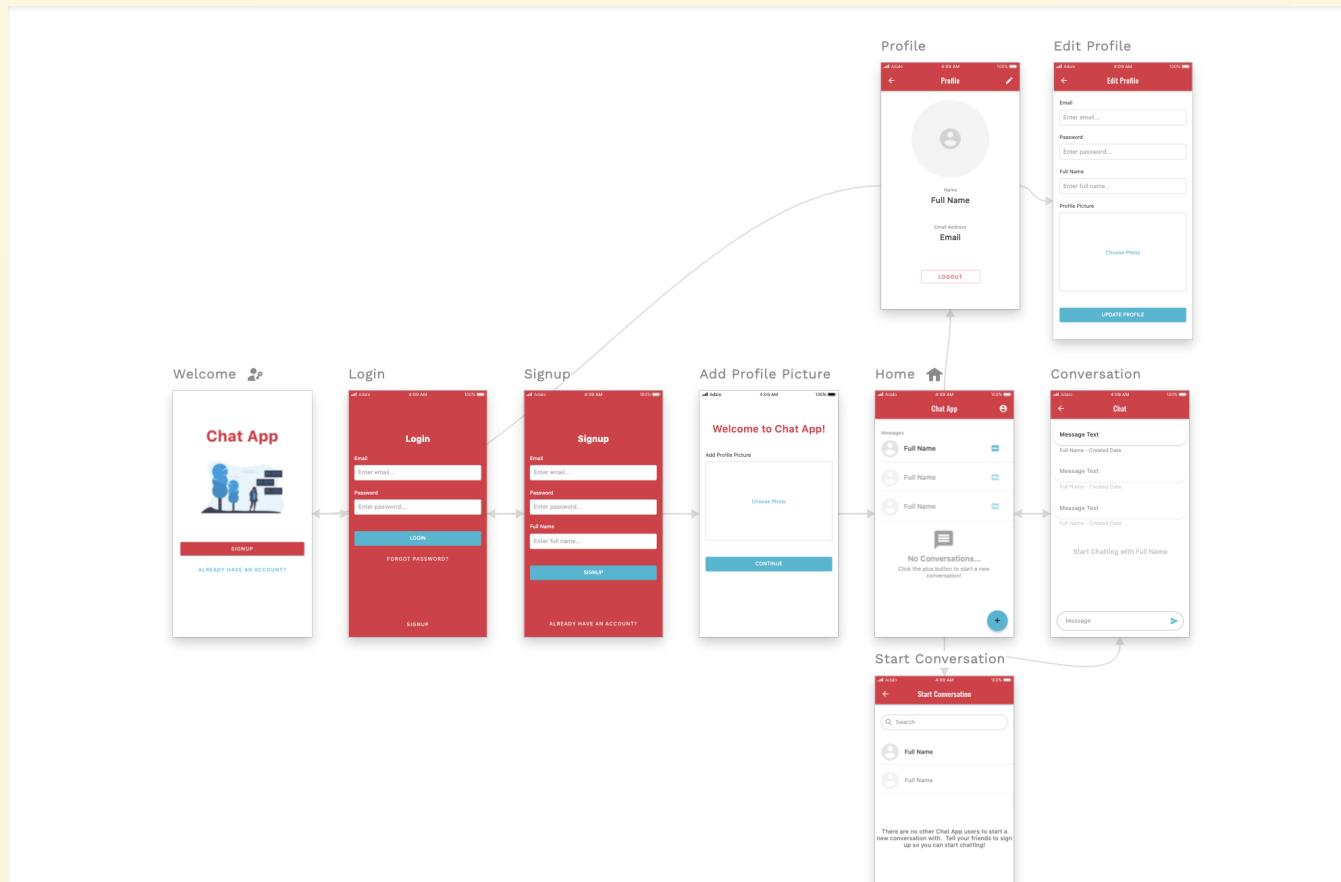
次に、Adaloの管理画面で利用できる機能を紹介していきます

The screenshot shows the Adalo app builder interface with the following components:

- Left Sidebar:** Contains icons for adding components (plus sign), screens (camera), components (paint palette), lists (list), settings (gear), and preview (checkmark). It also has sections for "ADD COMPONENT" and "ADD SCREEN" with a search bar.
- Middle Area:** A flowchart titled "ChatApp" showing the sequence of screens:
 - Welcome
 - Login
 - Signup
 - Add Profile Picture
 - Home
 - ConversationArrows indicate the flow between these screens.
- Right Area:** Displays two detailed screen designs:
 - Profile:** Shows fields for Full Name, Email Address, and a Logout button.
 - Edit Profile:** Shows fields for Email, Password, Full Name, and a Profile Picture section with a "Choose Photo" button and an "UPDATE PROFILE" button.
- Bottom Right:** Includes a "PREVIEW" button, a "SHARE" button, a user icon, and a yellow circular badge with the number "18".
- Bottom:** Shows "0% of free storage used" and an "UPGRADE NOW" button.

Canvas

- 画面を作る作業領域
- 要素を選択したり、ドラッグアンドドロップで動かしたりできる



Left Toolbar

左側のツールバーの各機能を紹介します。





Add Panel

- コンポーネントや画面を選択してアプリに追加できる

The screenshot shows the Figma interface with the 'Add Component' panel open. The panel has tabs for 'ADD COMPONENT' and 'ADD SCREEN'. A search bar at the top says 'Search Components...'. Below it is a section titled 'Most Used' with six items: Text, Button, Simple List, App Bar, Image, and Form. Each item has a preview and a '+' button. At the bottom of the list are 'Navigation' (2 items) and 'Lists' (7 items). To the right of the component panel, a 'Blank Screen' is displayed with a dashed rectangular frame, and an 'App Bar' is shown above it.



Branding

- 色やフォントを変えられる

The screenshot displays a branding configuration interface with two main sections: Colors and Fonts.

Colors:

- Primary Color: #dd3142 (Red)
- Secondary Color: #2bb6d4 (Teal)
- Default Background Color: #FFFFFF (White)
- Default Text Color: #424242 (Dark Gray)

Fonts:

- Headings: Oswald
- Body: Standard System Font

A sidebar on the left contains icons for adding (+), colors, documents, settings, and checkmarks.

A promotional message at the bottom right encourages upgrading to access over 1,000 Google Fonts, with a "UPGRADE NOW" button.



Screens

- 画面の一覧や、その画面の構成を表示できる

The screenshot shows a user interface for a design or development tool. On the left, there's a vertical toolbar with icons for adding a screen, painting, deleting, settings, and a 'Login' button. The main area is titled 'Screens' and lists various screen components:

- Add Profile Picture
- Conversation
- Edit Profile
- Hoge
- Home
- Login** (This item is highlighted with a gray background)
- Profile
- Signup
- Start Conversation
- Welcome

At the bottom of this list is a green '+' button labeled 'ADD SCREEN'. To the right of the main list is a sidebar titled 'ALL SCREENS' which shows the current screen structure:

- Login** (Selected screen)
- Components**
 - Button
 - Form
 - Group
 - Text
- Actions
- Available Data

At the bottom right of the sidebar is a green '+' button labeled 'ADD COMPONENT' and a 'EDIT STYLES' button.



Database

- データベースの構成や保存されているデータを表示できる
- Collection: 同じ属性(プロパティ)を持ったデータの集まり

The screenshot shows a database application interface. On the left, there's a sidebar with various icons and sections like 'Database Collections', 'Users' (selected), 'Email', 'Password', etc. The main area is titled 'Users' and shows a table with three records:

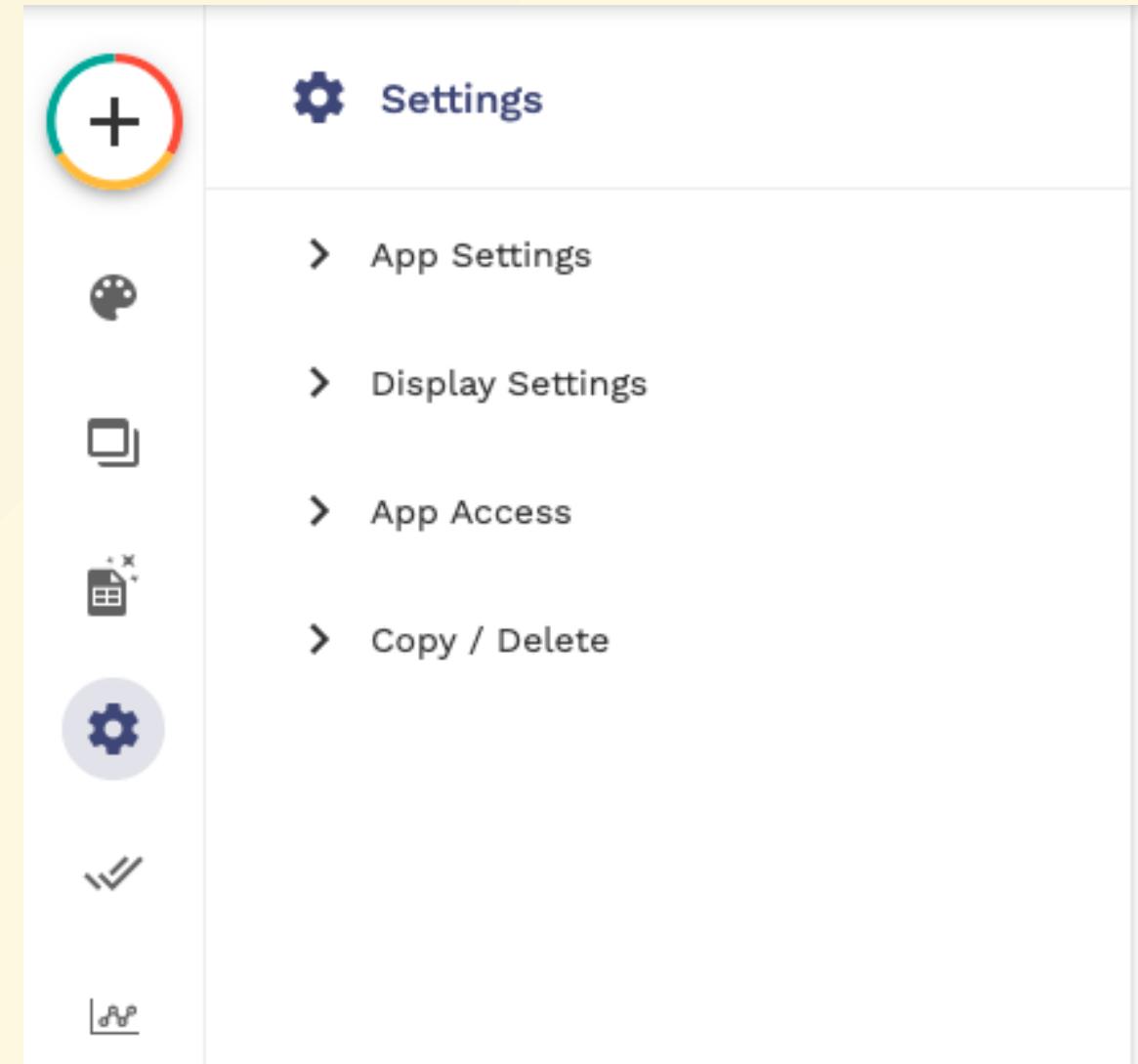
	Email	Password	Username	Full Name	Profile Picture
<input type="checkbox"/>	fuga@hoge.com	[hidden]		三人目のユーザー	
<input type="checkbox"/>	hoge@fuga.com	[hidden]		東 工大	
<input type="checkbox"/>	imahashi@example.com	[hidden]		今橋 陵	

At the top right, there are buttons for '+ ADD USER', file operations (Upload, Download, Copy, Paste), and a search icon. At the bottom right, there's a 'DONE' button.



Settings

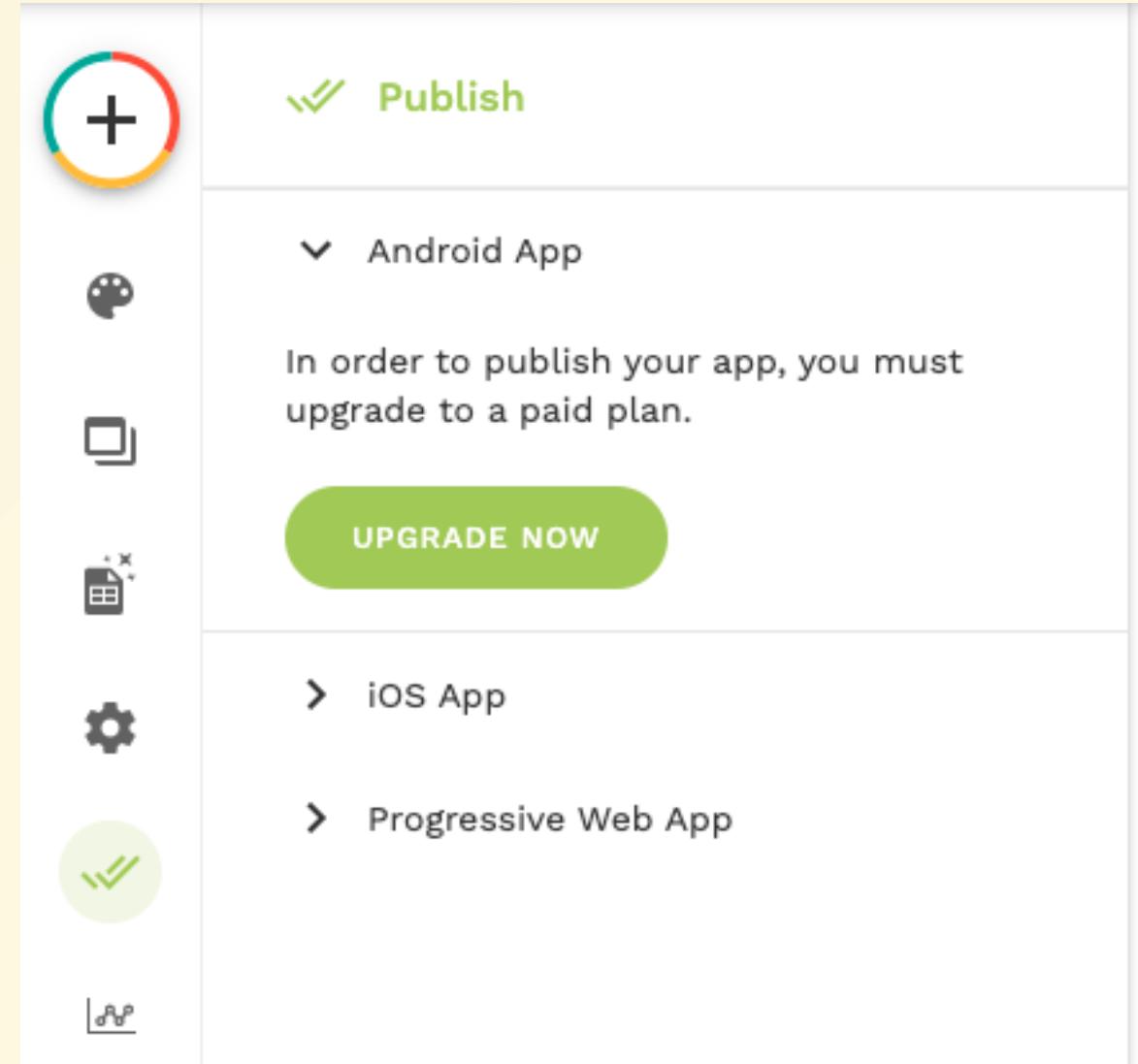
- アプリの名前を変えたり、アプリのアイコンを設定したりできる
- キャンバスに関する表示設定ができる
- アプリへのアクセス権限の設定ができる
- アプリの複製や削除ができる





Publish

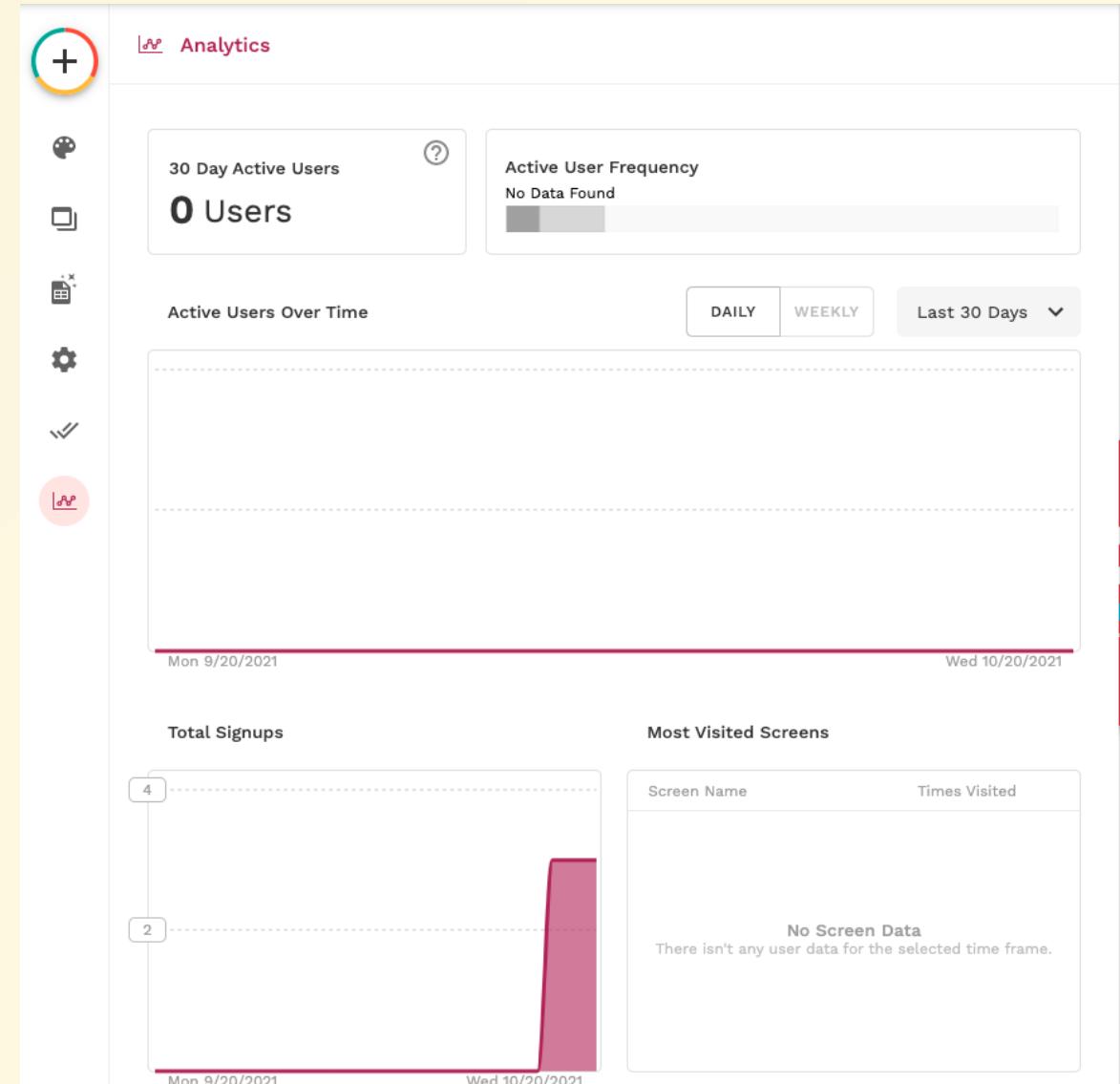
- 作ったアプリを公開できる
(有料プランのみ)





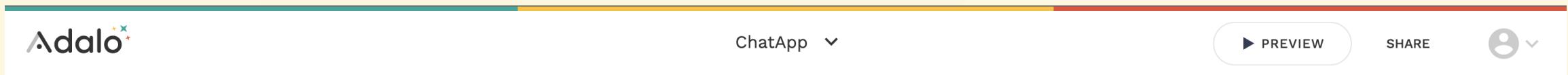
Analytics

- 利用状況を分析したレポートを見ることができる



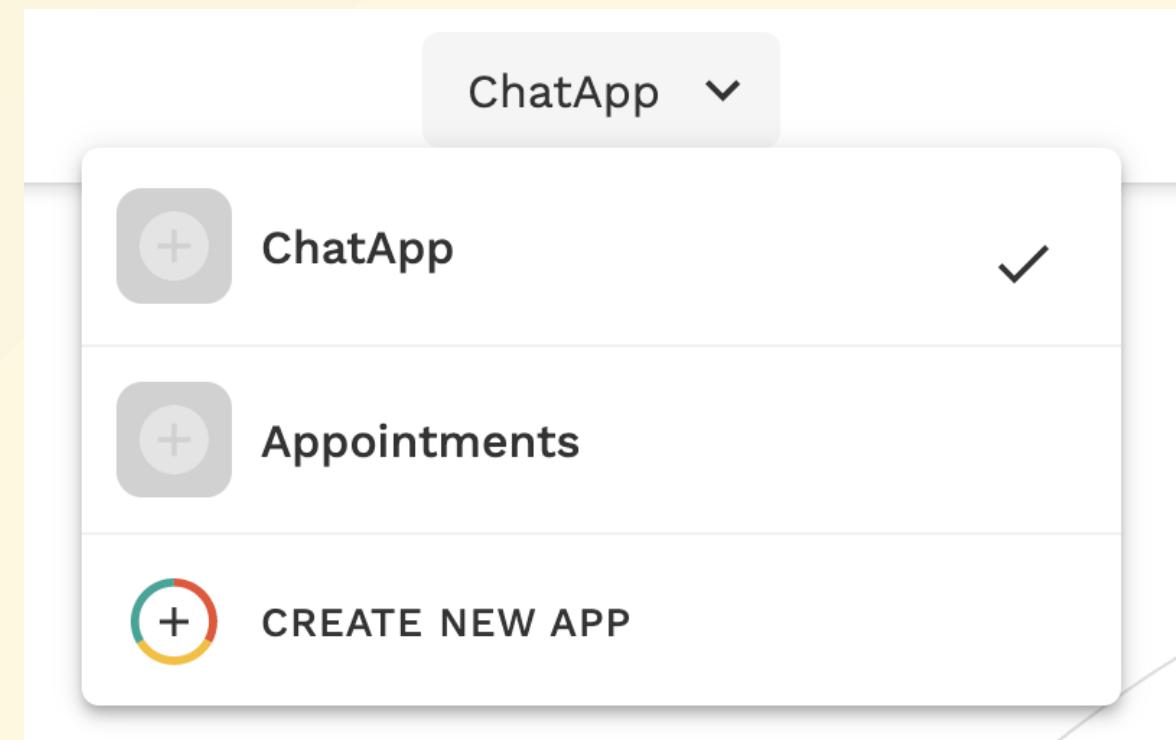
Top Bar

上部のツールバーの各機能を紹介します。



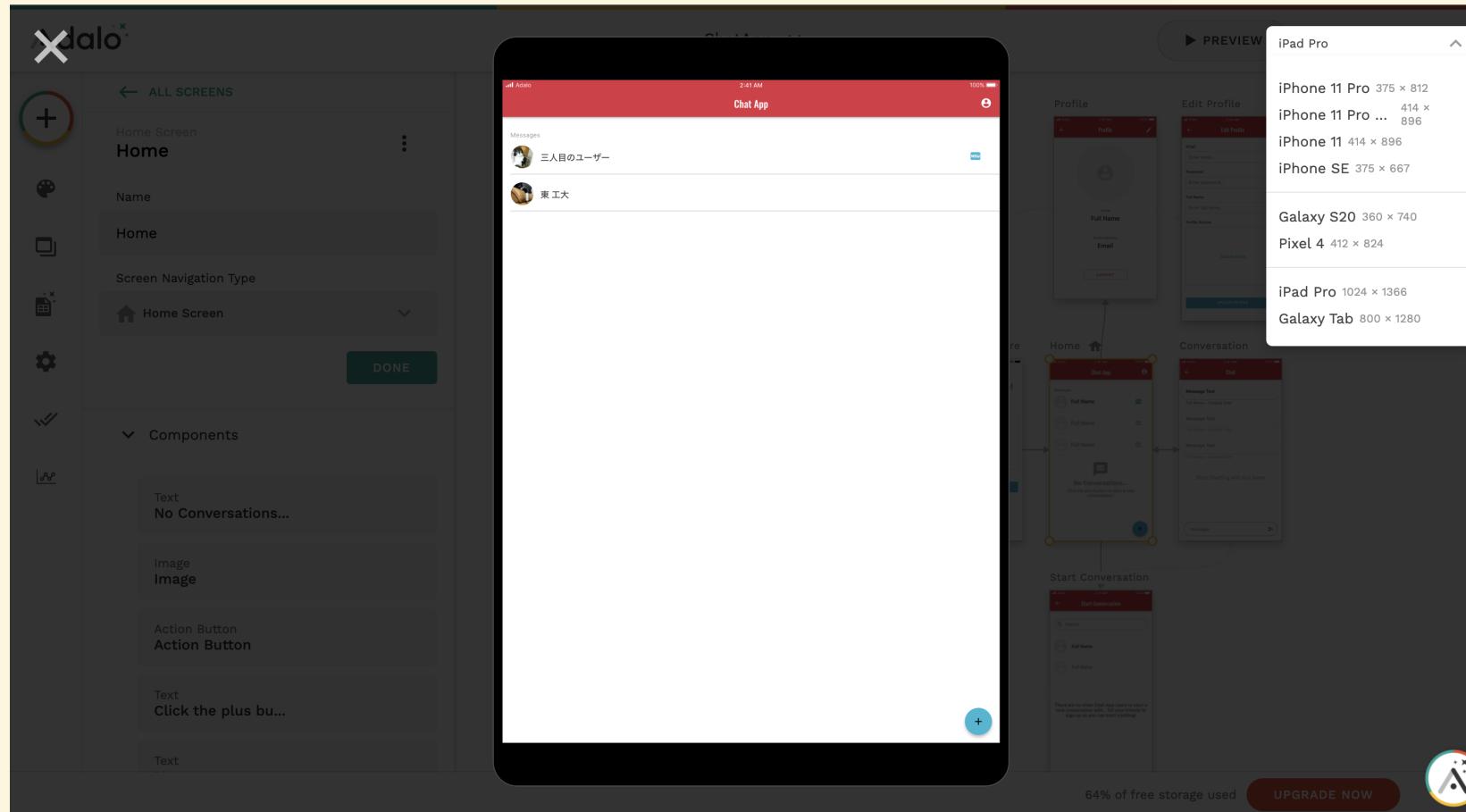
App Switcher

- 開いているアプリの名前が表示される
- アプリを切り替えられる
- 新しいアプリを追加できる



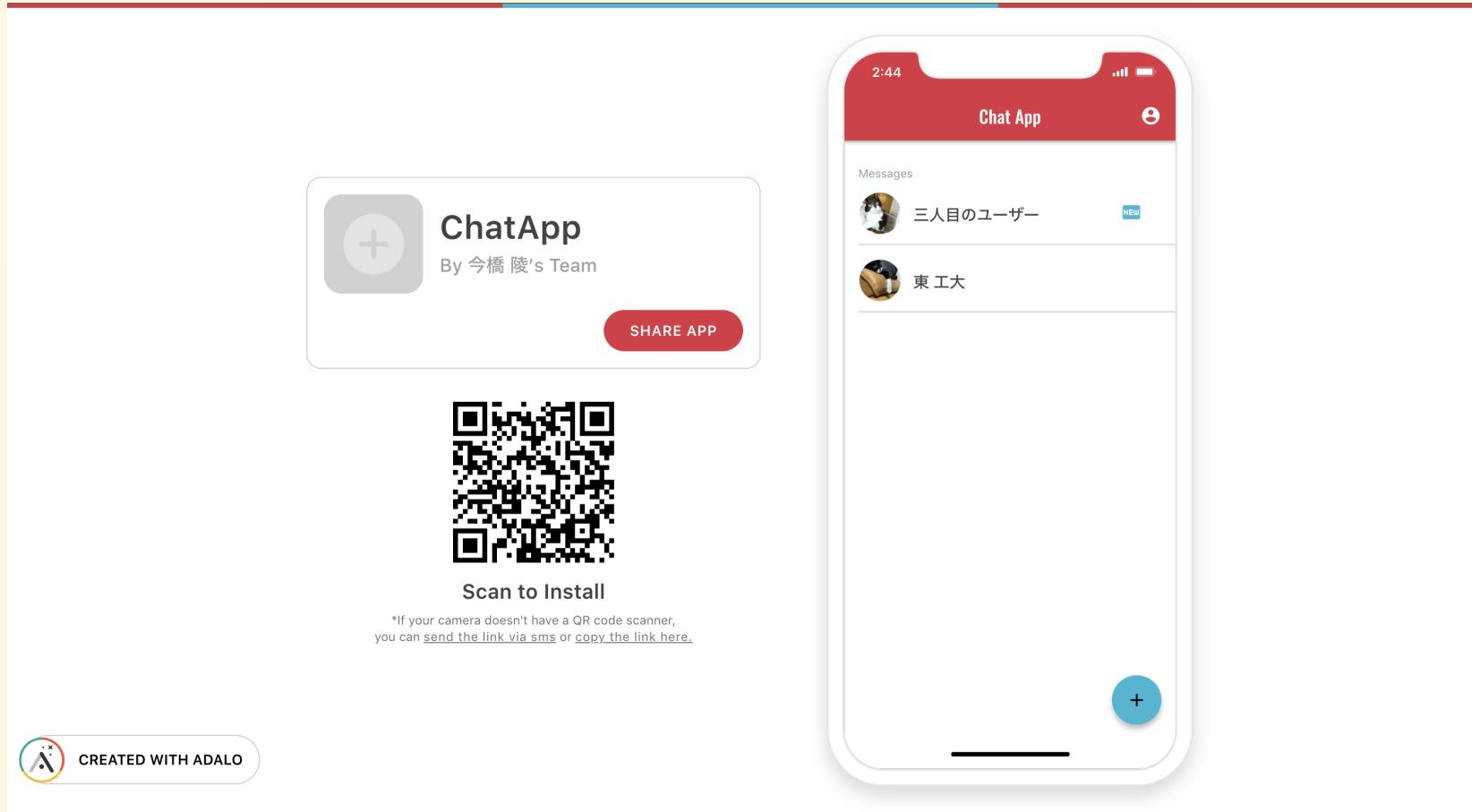
Preview

- アプリを実行して試すことができる
- 画面サイズの異なるデバイスに切り替えて表示の確認ができる



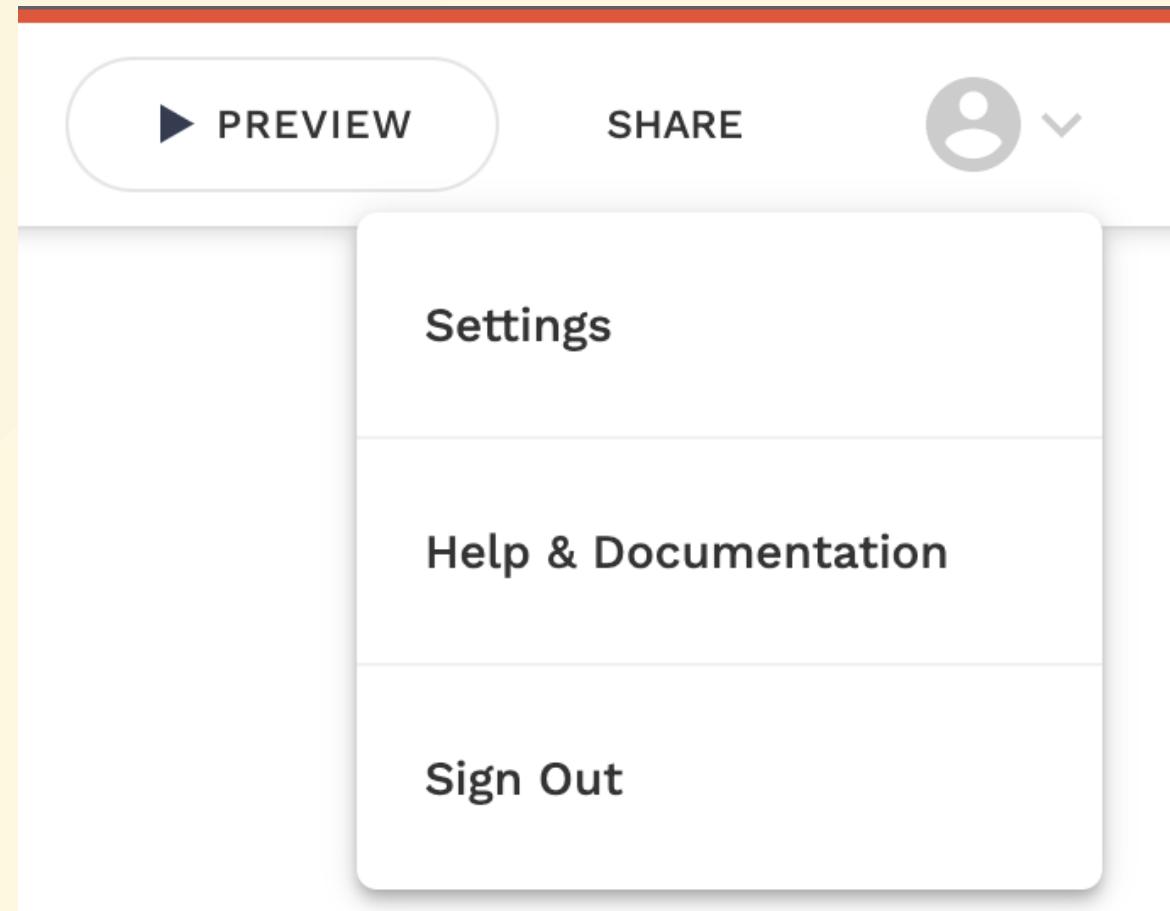
Share

- アプリをシェアして他の人に使ってもらうことができる。
Adaloのアカウントを持っていない人でも利用可能。



Account Menu

- 各種設定ができる
- ヘルプやドキュメントを開ける
- ログアウトできる



開発に役立つTipsを覚えておこう

- 間違って編集してしまった時は、Windowsなら `Ctrl + Z`、Macなら `Command + Z` で元に戻せます
- Adaloの開発ツールでは、日本語の直接入力がうまくいかないことがあります。日本語のテキスト入力はコピー＆ペーストで行ってください。

TODO: 他にもあれば追加

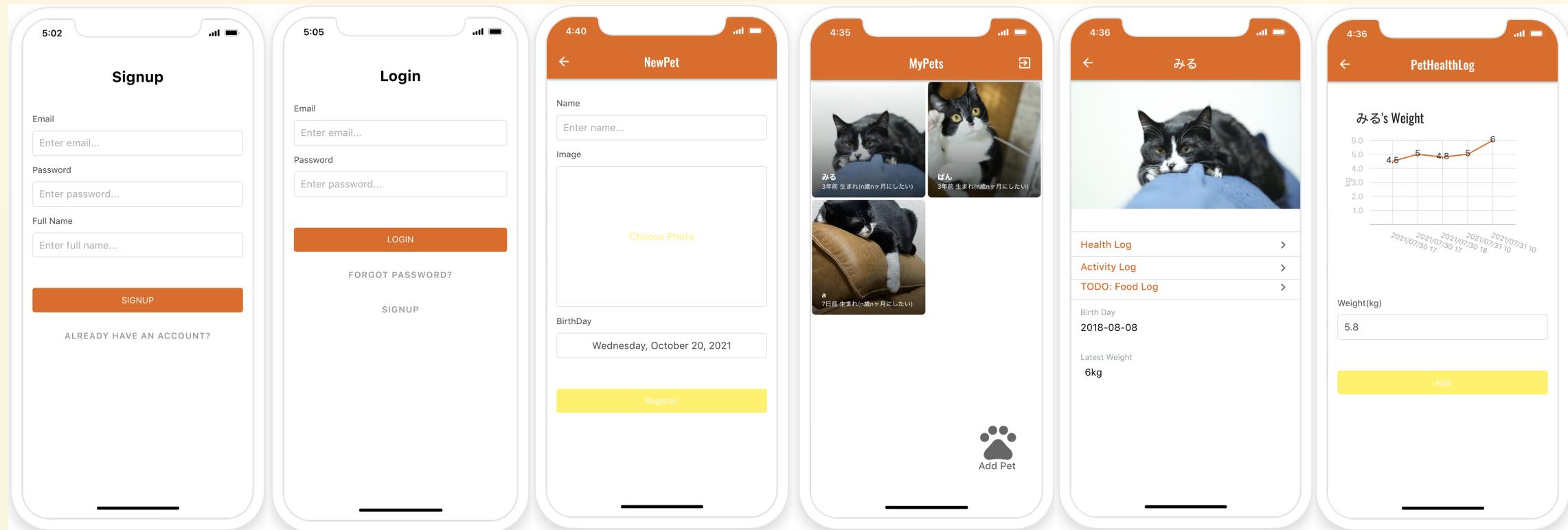
アプリを作ってみよう

次に、新しくアプリを作ってみましょう。

- ・ 今回のレクチャーでは、データベースを使わない静的な(いつどのユーザーがアクセスしても表示される内容が変わらない)画面を作成します。
- ・ 次回のレクチャーで、データベースを使った動的な(ユーザー毎に表示される内容が変わる)画面に仕上げていきます。

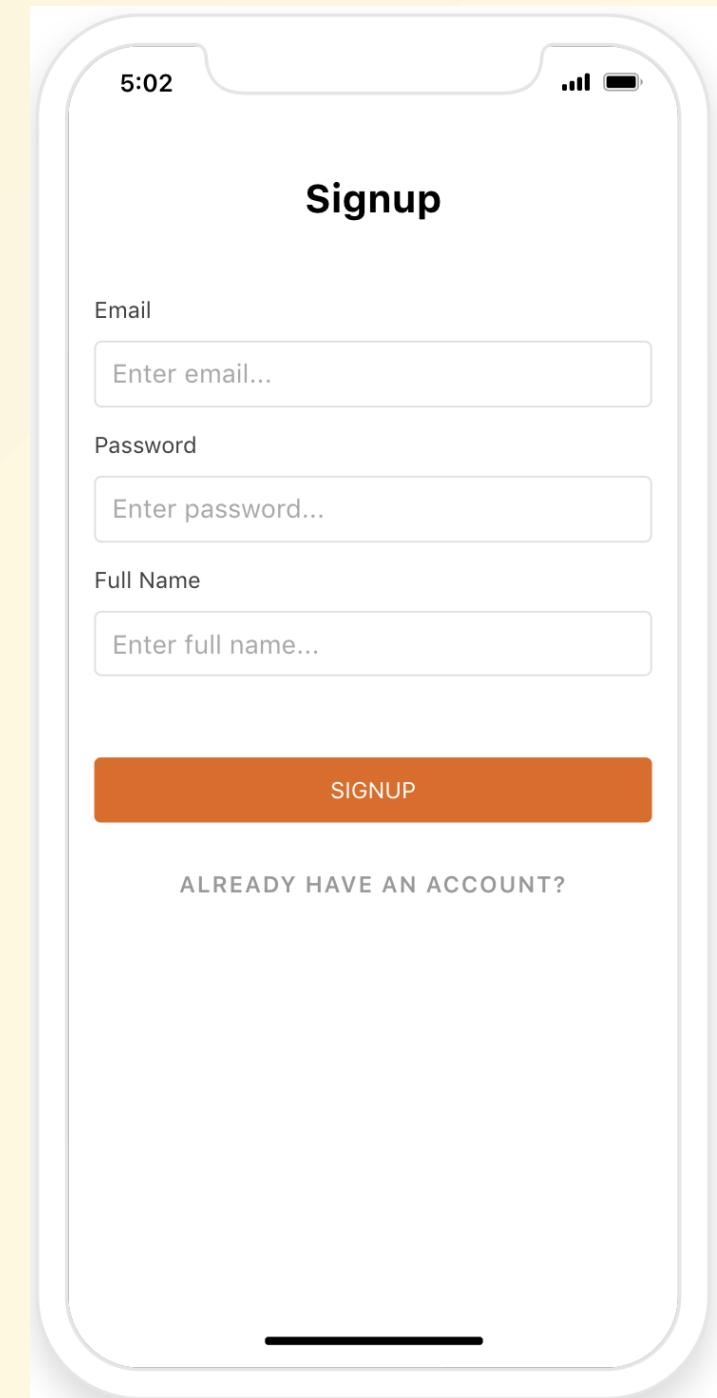
作りたいアプリのUI

ペットの健康管理アプリを作ってみましょう。
まずはUIを確認していきます。



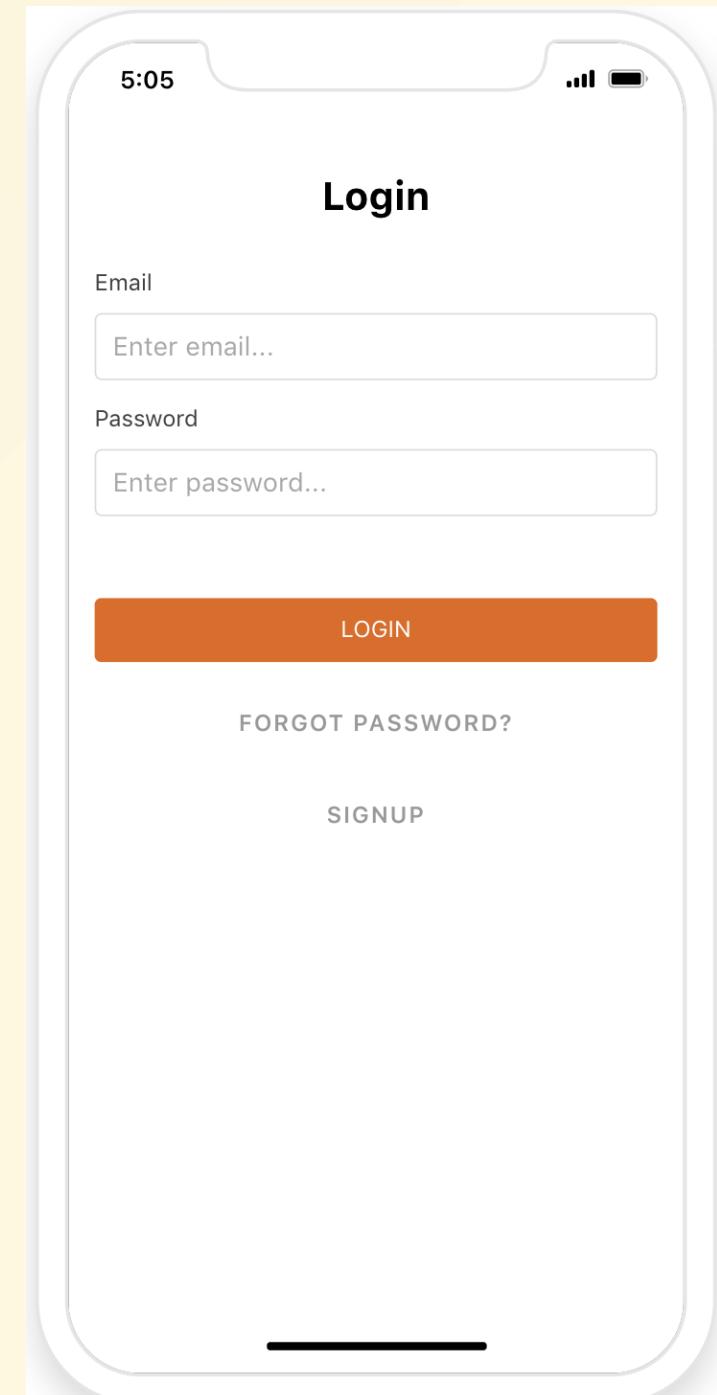
会員登録画面

- 以下の項目を入力して会員登録できる
 - Email
 - Password
 - Full Name
- 会員登録済の人向けに、ログイン画面へのリンクがある



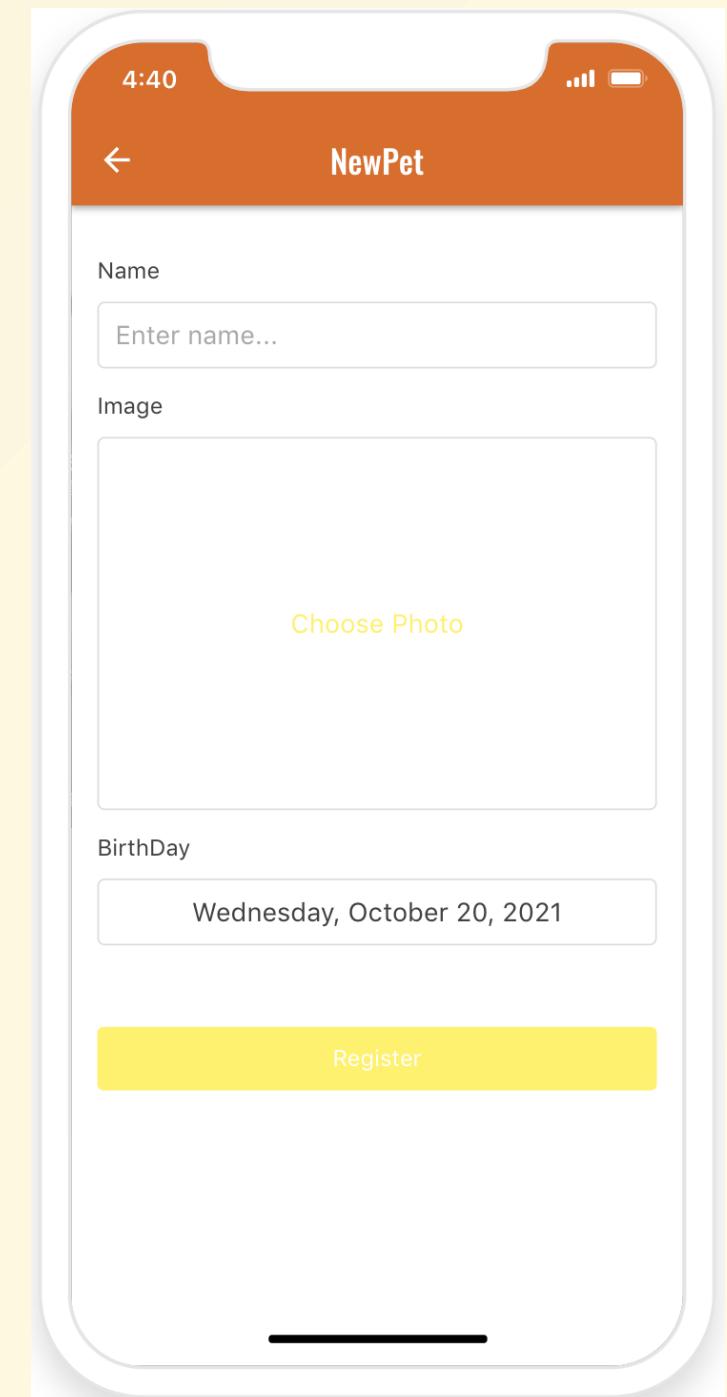
ログイン画面

- 以下の項目を入力してログインできる
 - Email
 - Password
- パスワードを忘れた人向けのリンクがある
- 会員登録画面へのリンクがある



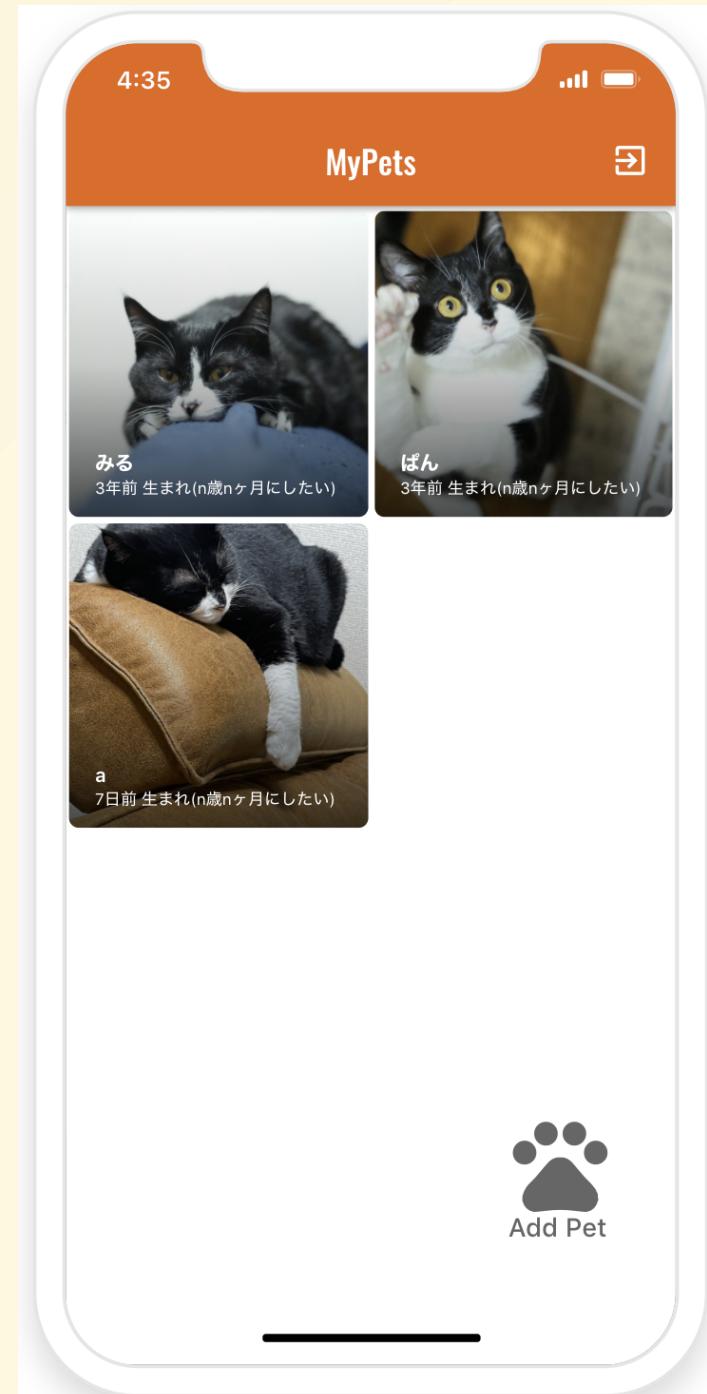
ペット登録画面

- 名前を入力できる
- 写真を選択できる
- 誕生日を入力できる
- 登録ボタンで確定できる



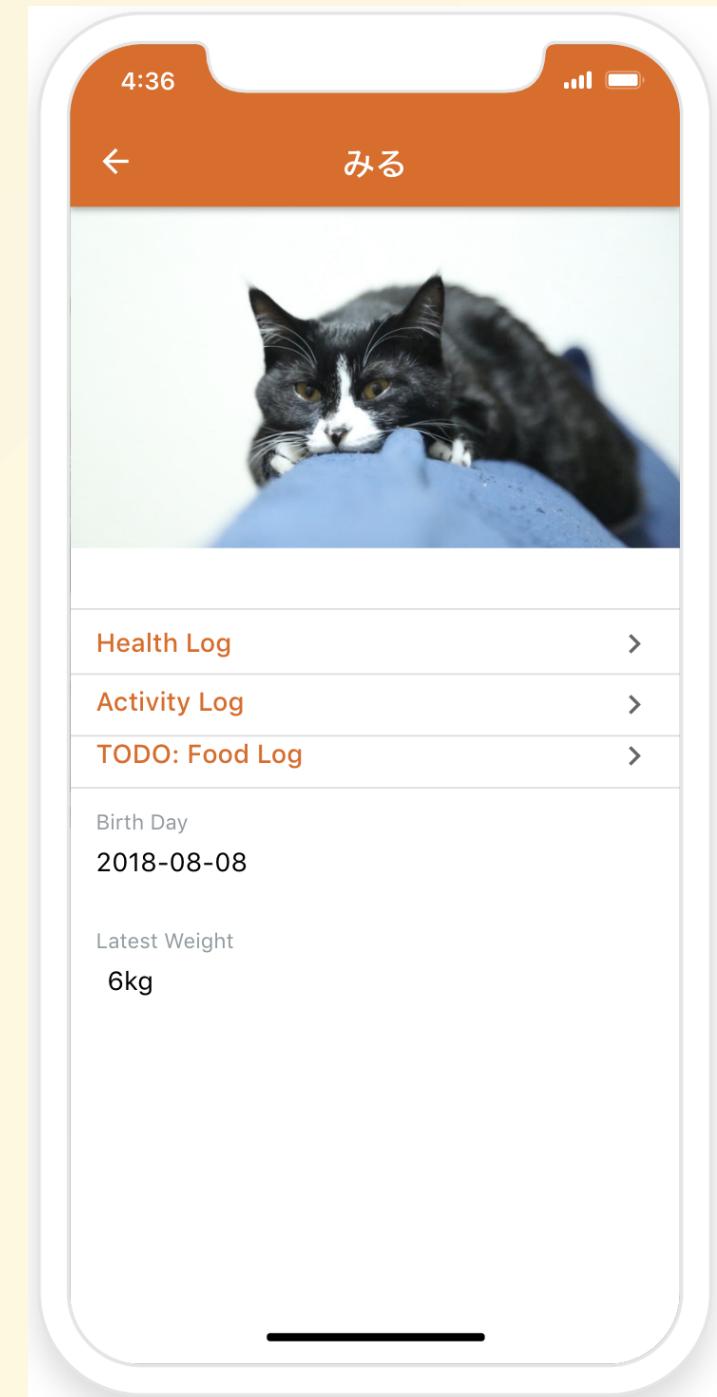
ペット一覧画面

- 登録したペットが一覧で表示できる
- 右下のアイコンを押すと、ペット登録画面に遷移できる



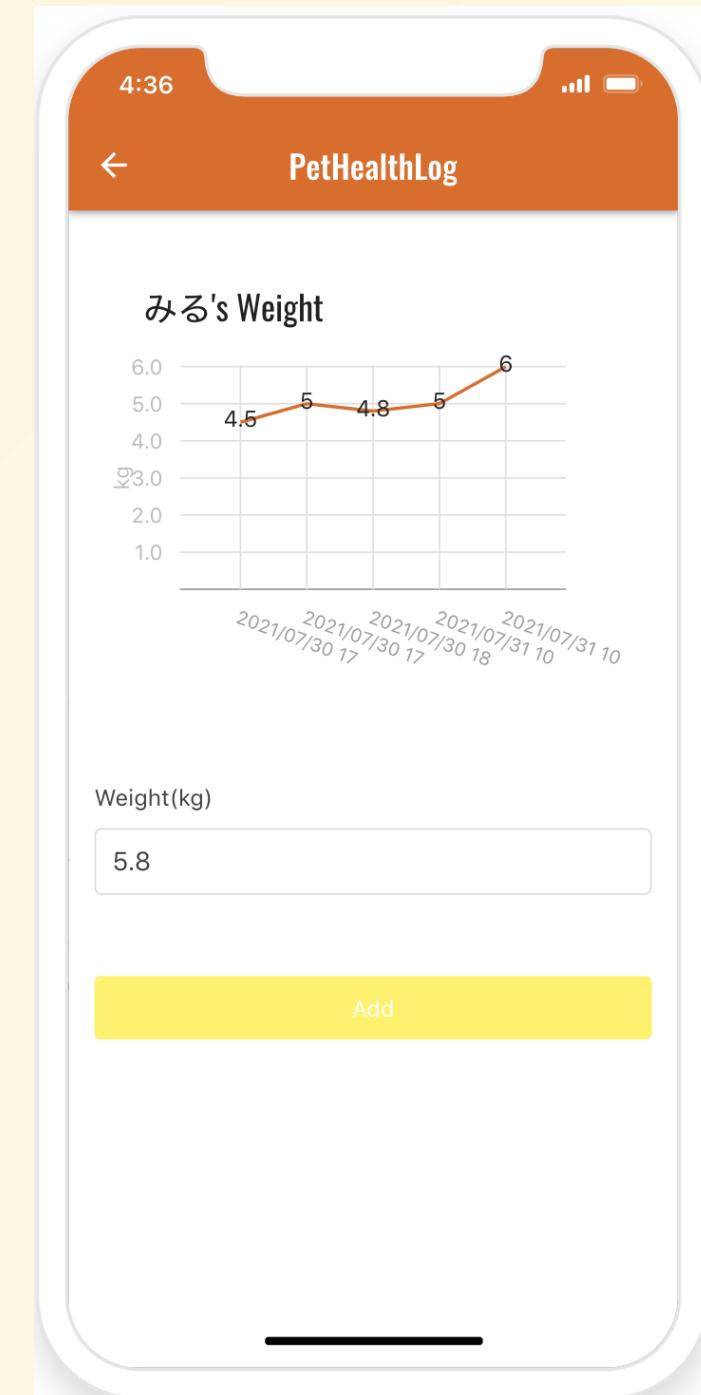
ペット詳細画面

- 健康記録画面へのリンクがある
- 活動記録画面へのリンクがある
- 誕生日が表示される
- (最新の)体重が表示される



健康記録画面

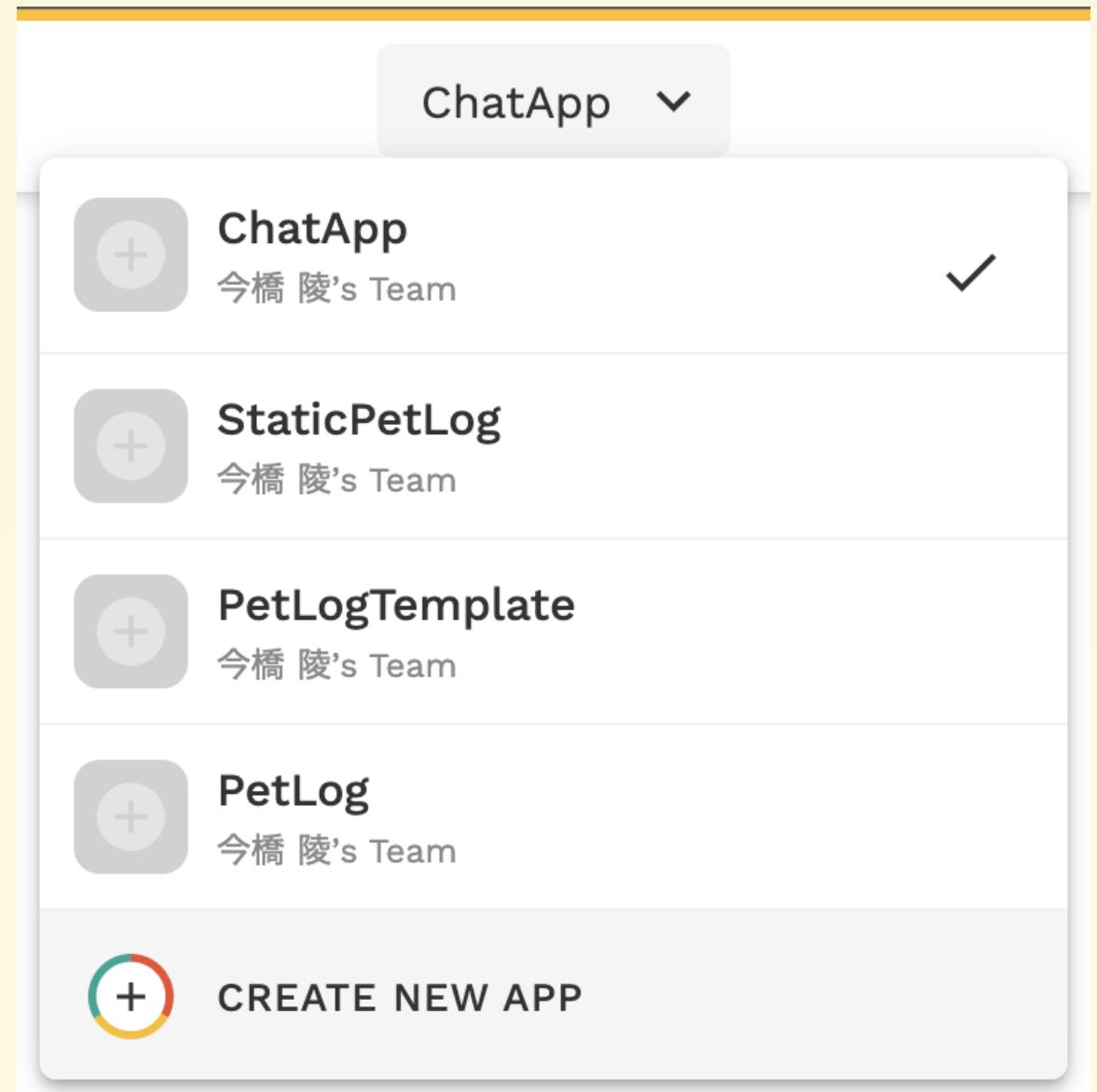
- 体重の遷移を示すグラフが表示される
- 現在の体重を登録できる



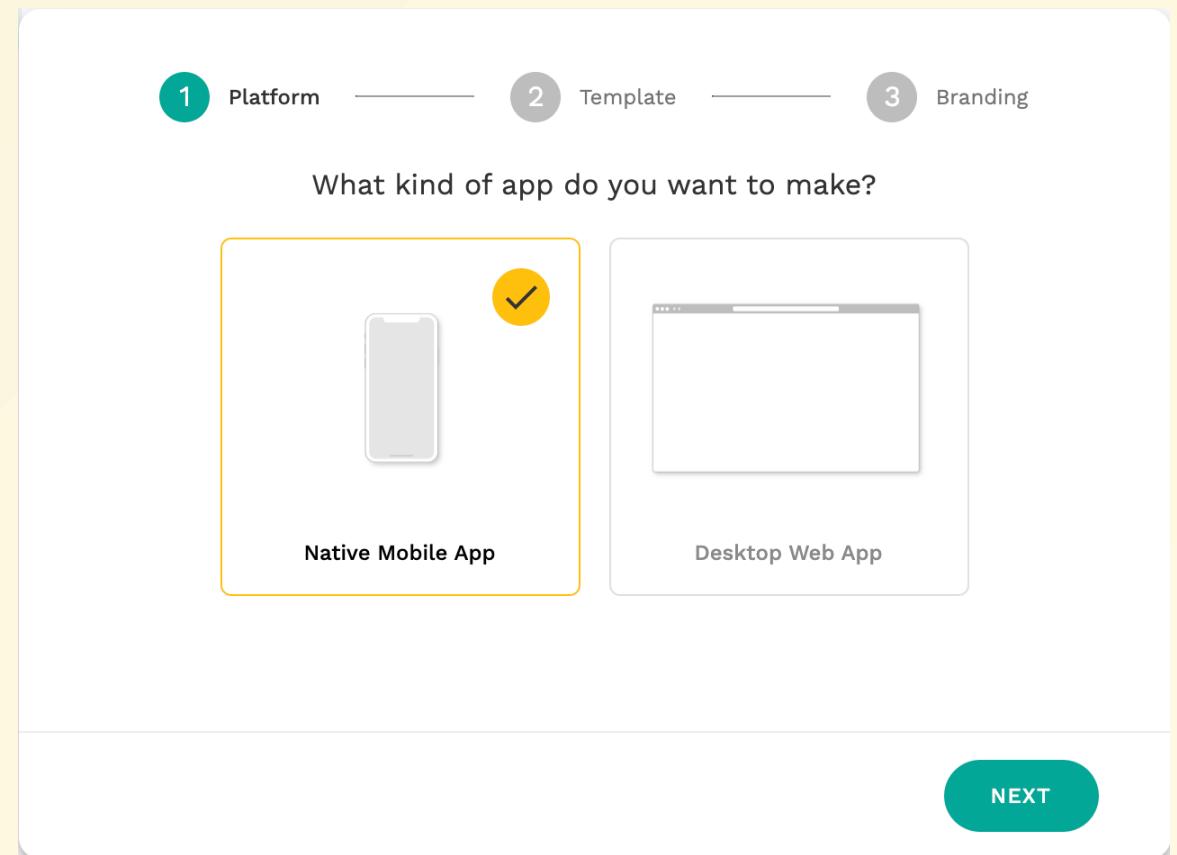
アプリを新規作成

それでは、実際にアプリを作
っていきます。

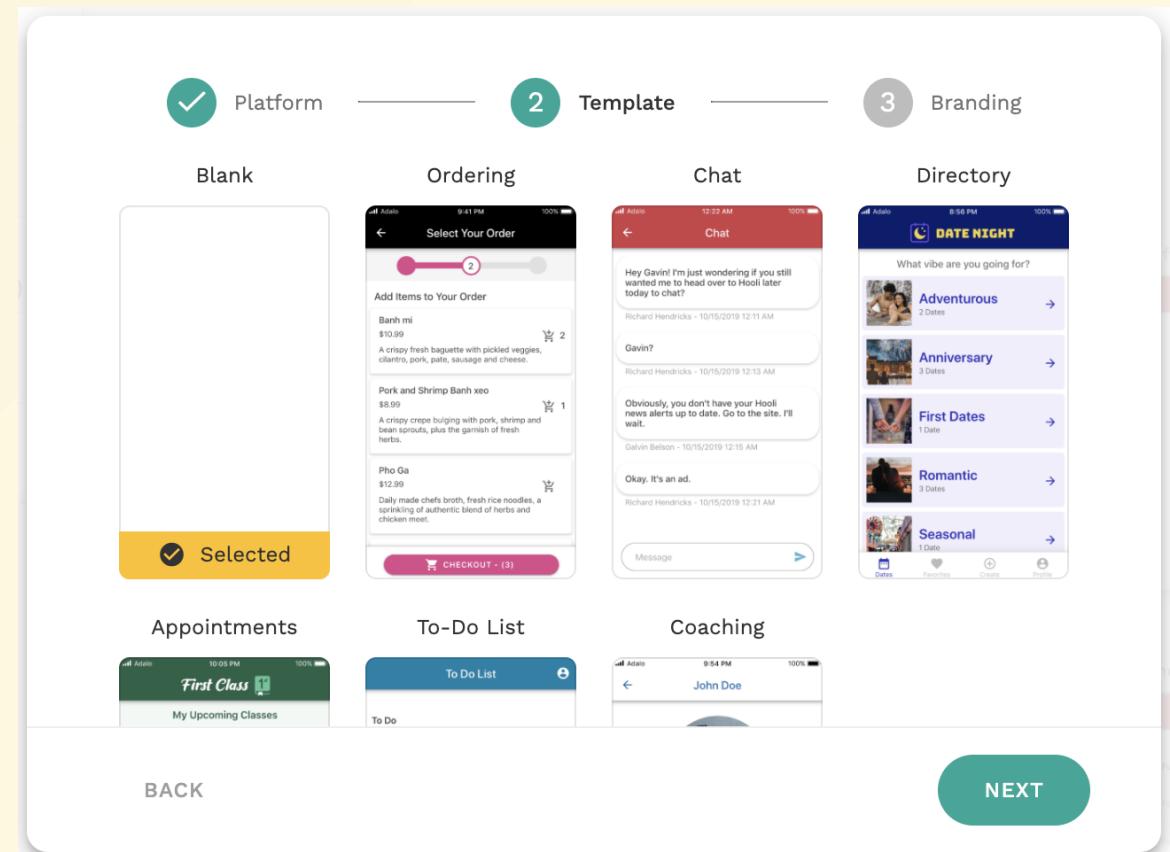
- CREATE NEW APPを選択してください



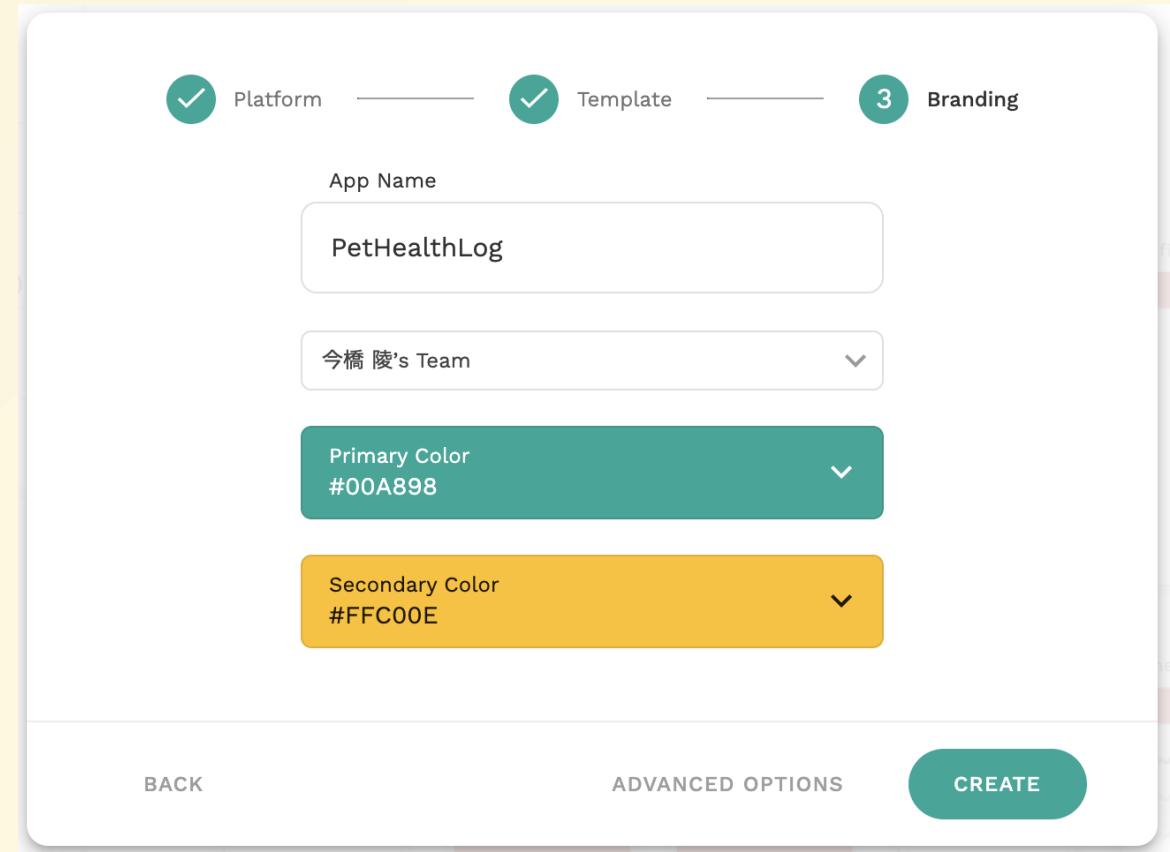
- Native Mobile Appを選択してください



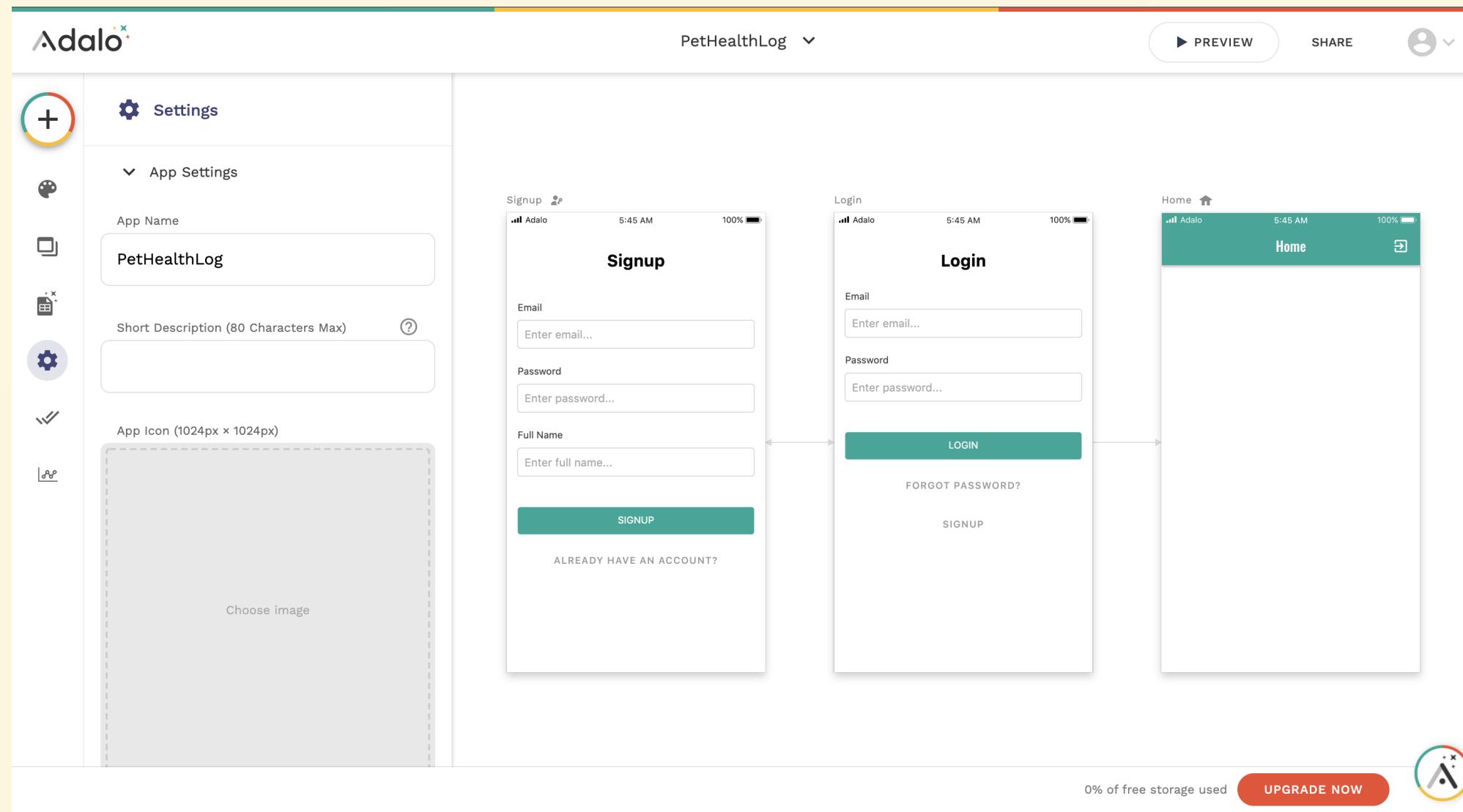
- テンプレート: Blankを選択してください



- App Name、Colorを自由に決めてください
- Teamはデフォルトのままで良いです
(Teamを設定していない人には表示されません)



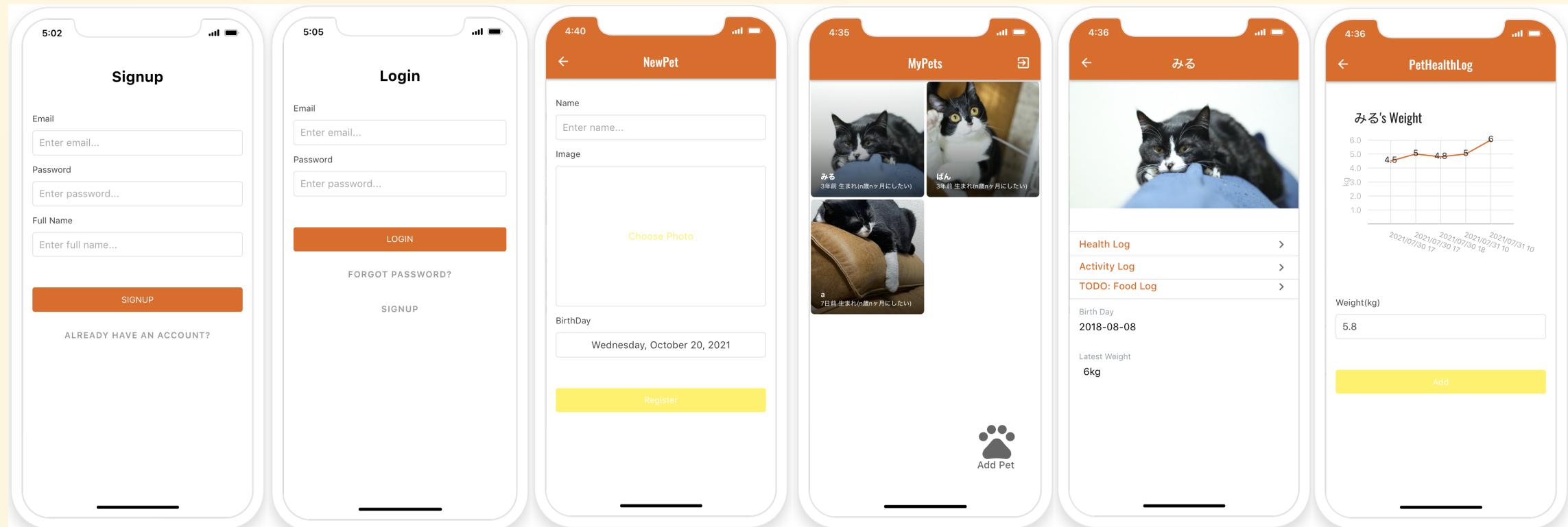
- アプリができました



画面を作ろう

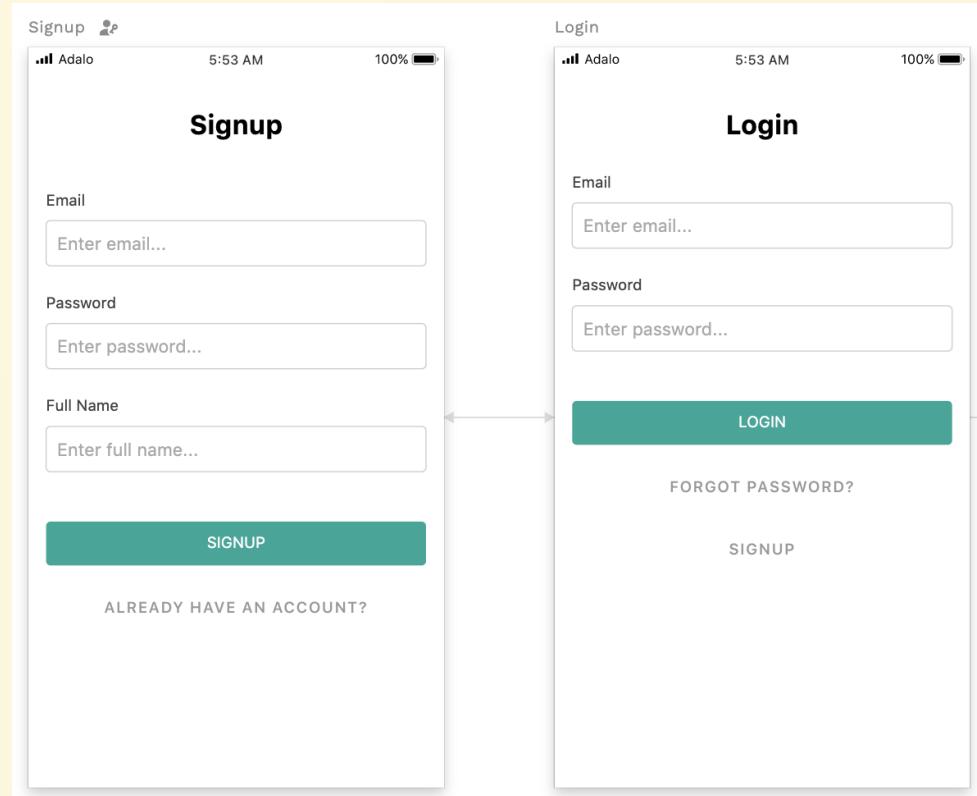
- 以下6つの必要な画面を作成していきます。

会員登録画面、ログイン画面、ペット登録画面、ペット一覧画面、ペット詳細画面、健康管理画面



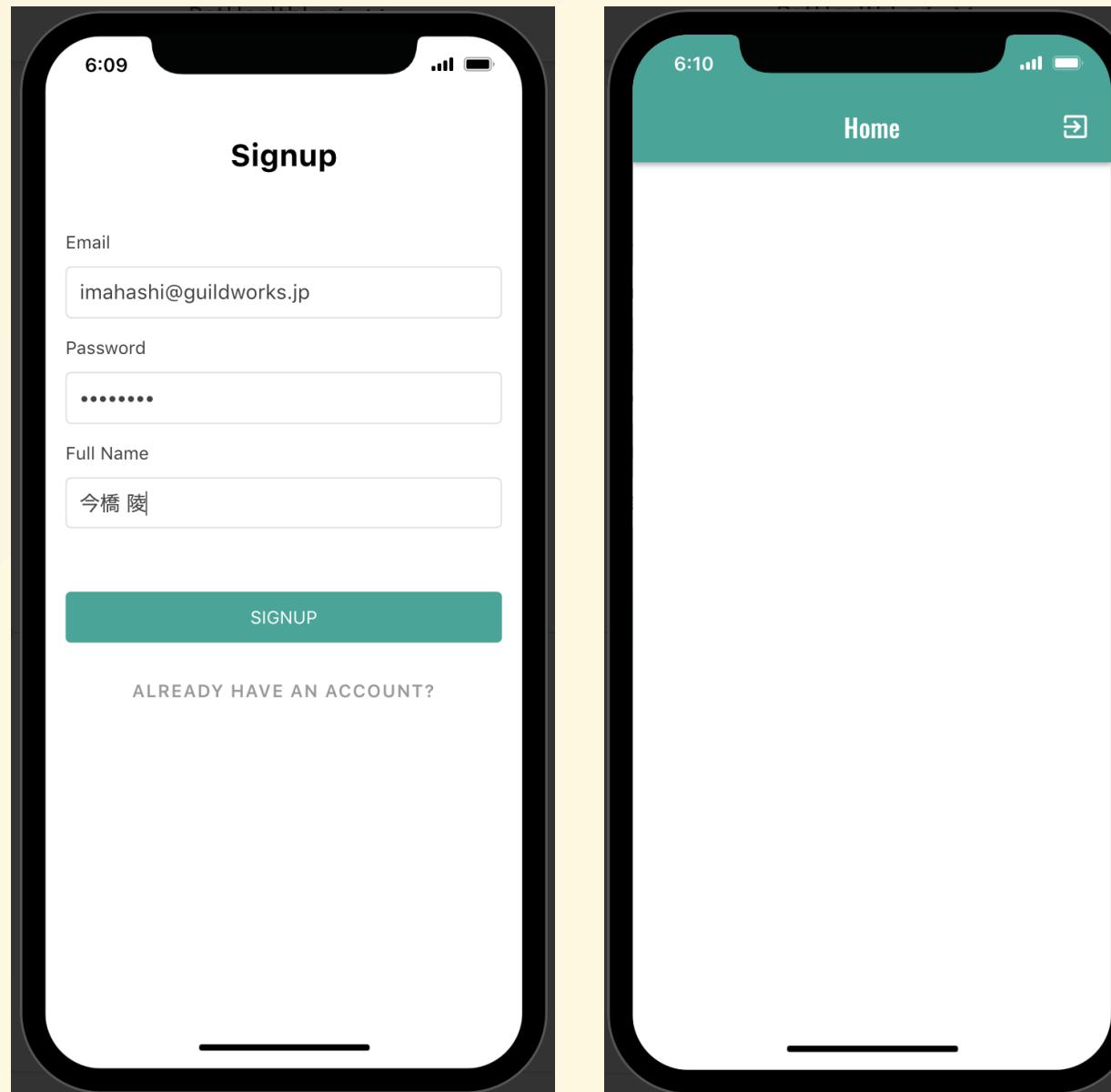
会員登録画面、ログイン画面

✓ 会員登録画面、ログイン画面はデフォルトで生成されるようになっています。



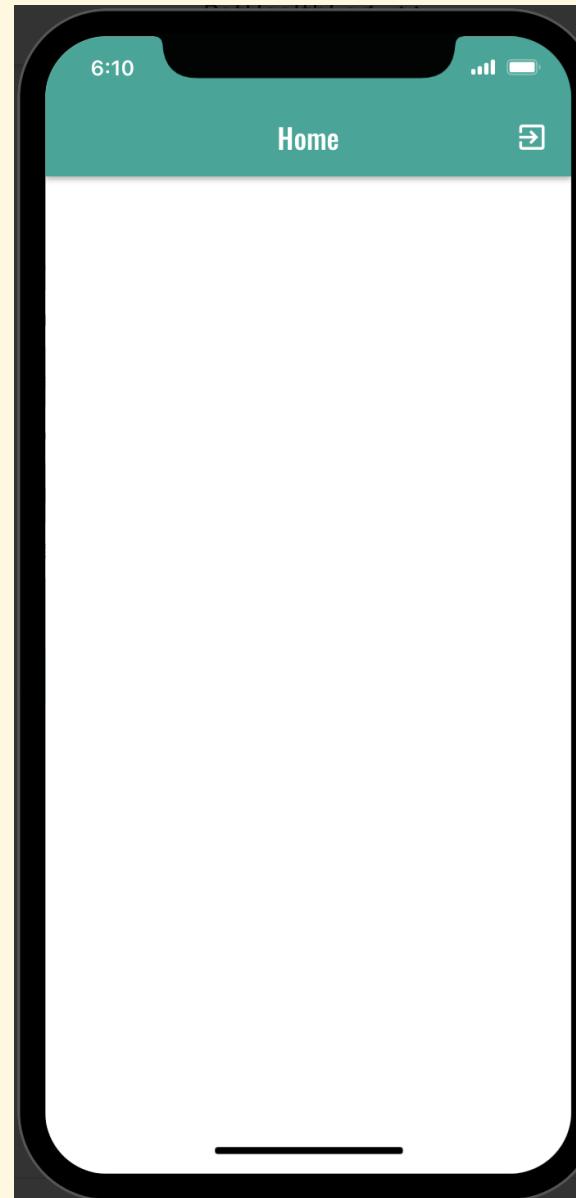
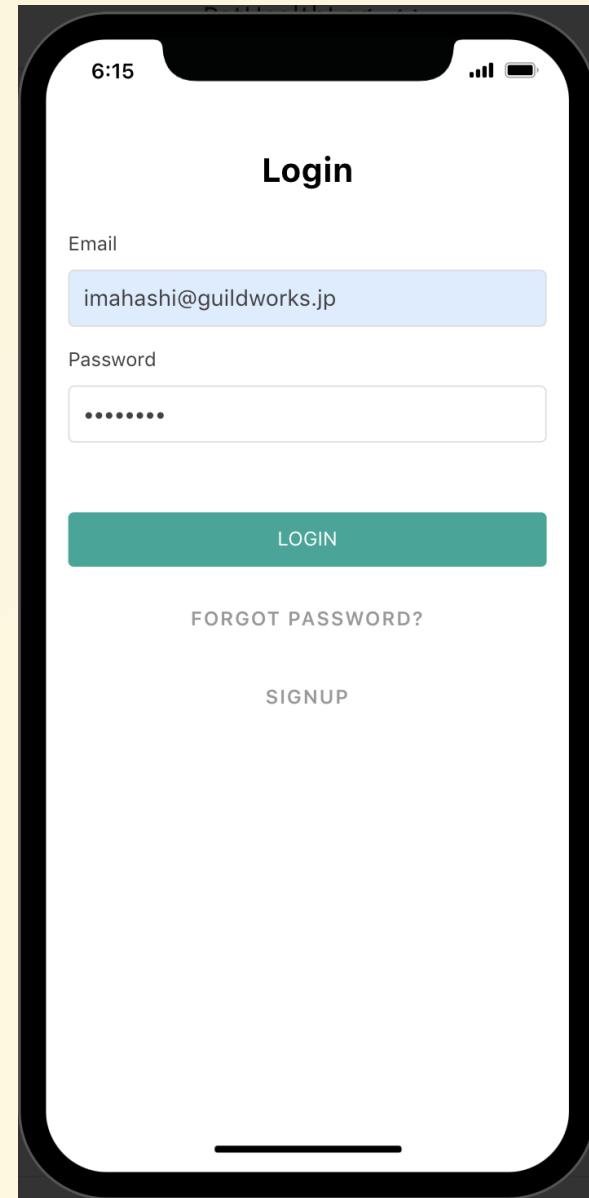
プレビュー機能で動作を確認してみましょう。

- 会員登録画面
 - 会員登録をすると、Home画面に遷移します
 - Home画面右上のアイコンからログアウトしましょう



- ログイン画面

- 先程会員登録したのと同じEmail、Passwordでログインすると、Home画面に遷移します

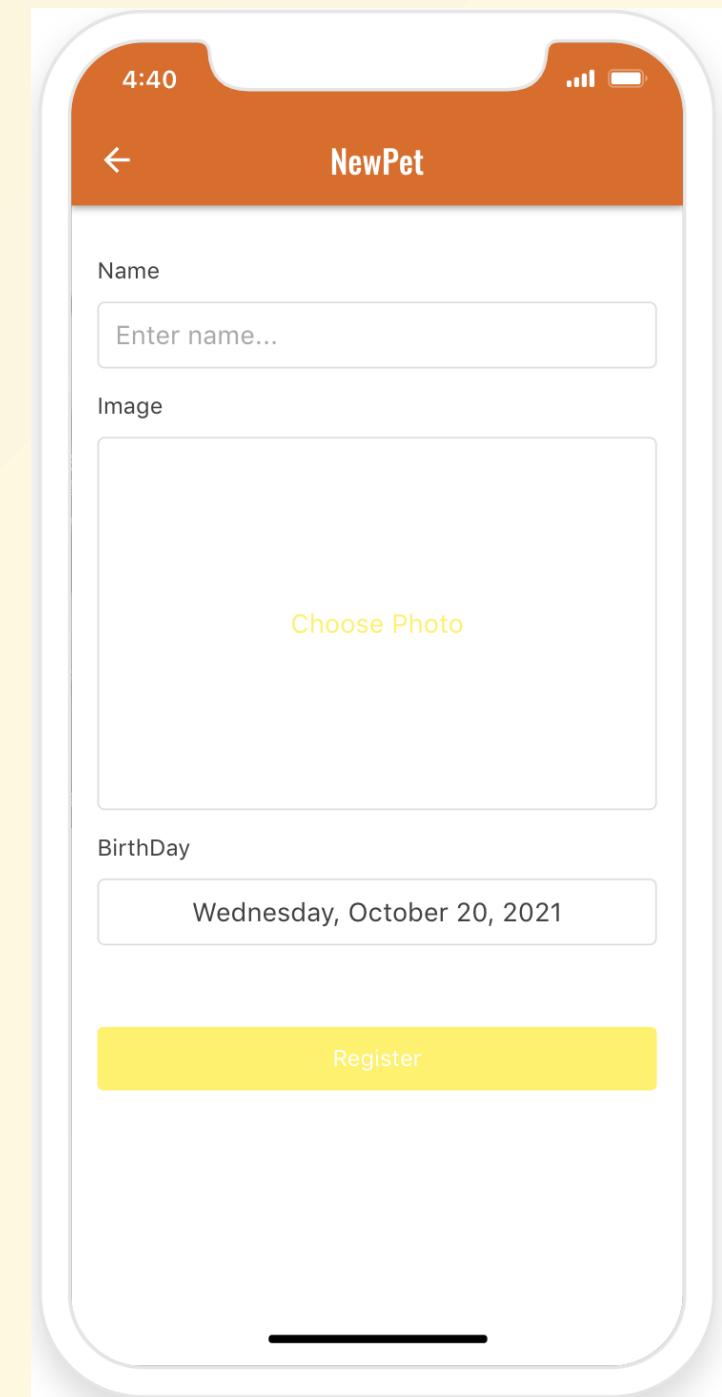


会員登録画面、ログイン画面はそのまま問題ないことがわかりました。
その他の4画面を作成していきましょう。

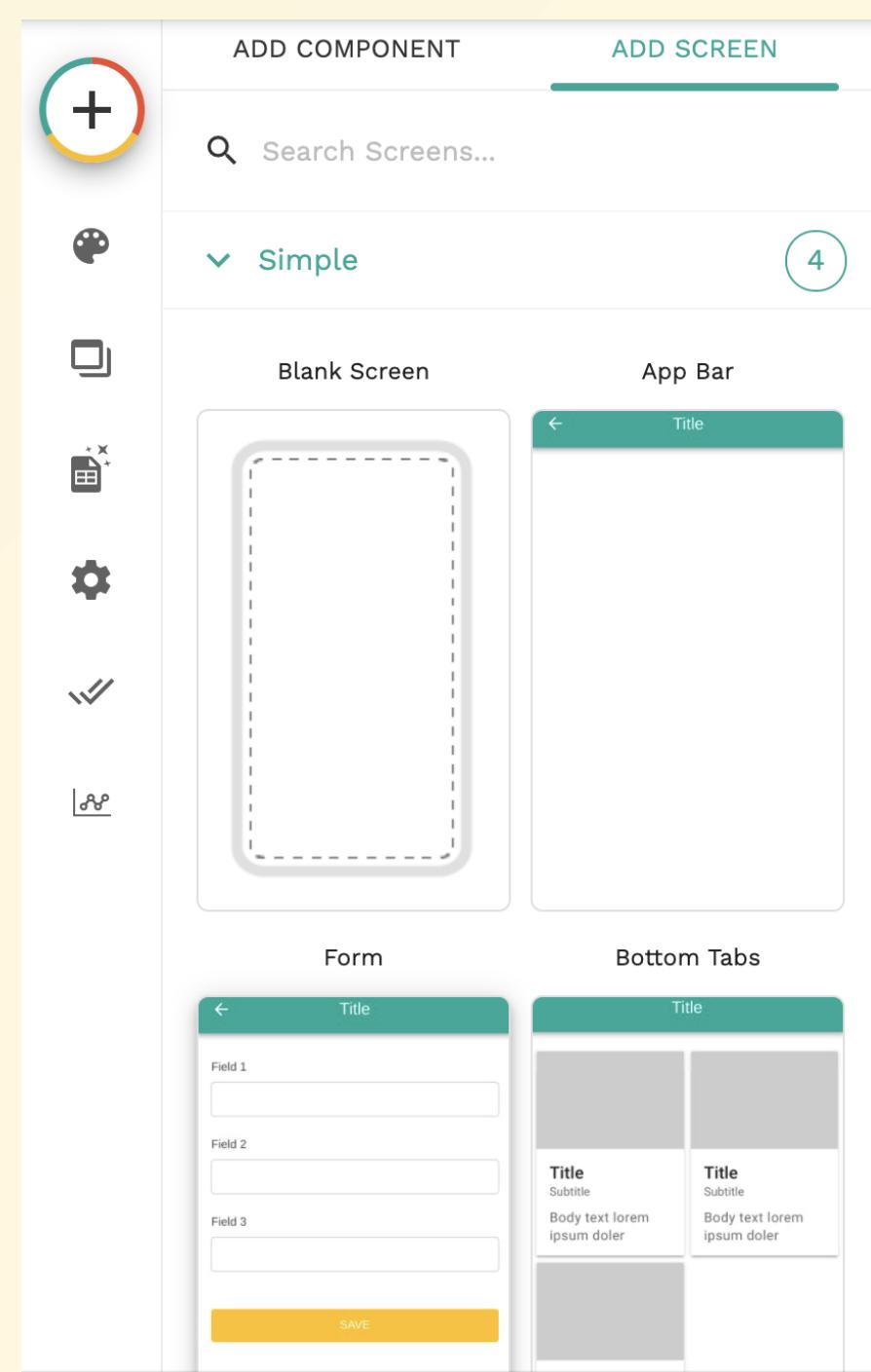
ペット登録画面

- 名前を入力できる
- 写真を選択できる
- 誕生日を入力できる
- 登録ボタンで確定できる

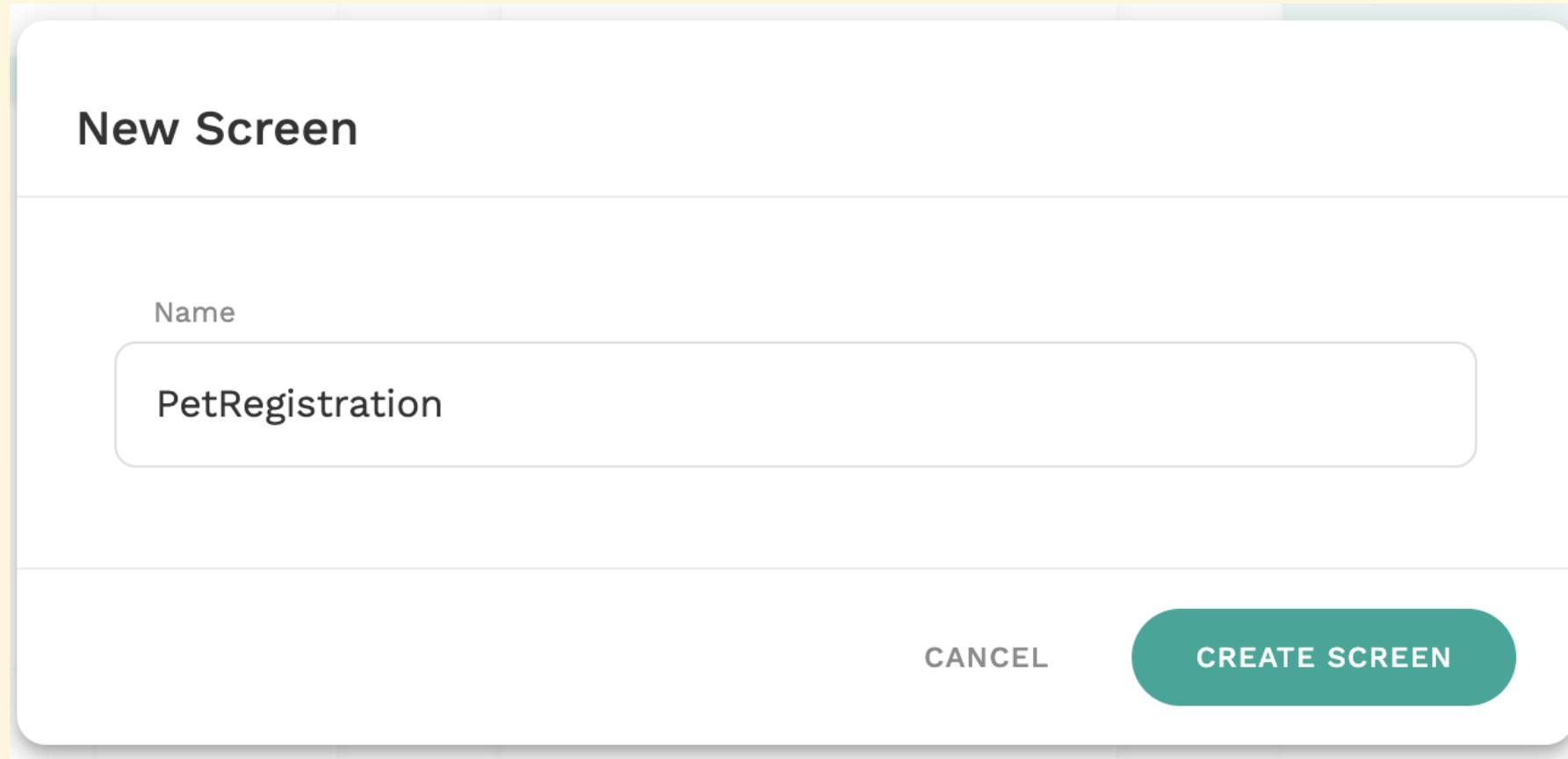
こちらの画面を作りましょう



- ADD SCREENからApp Barを選択します

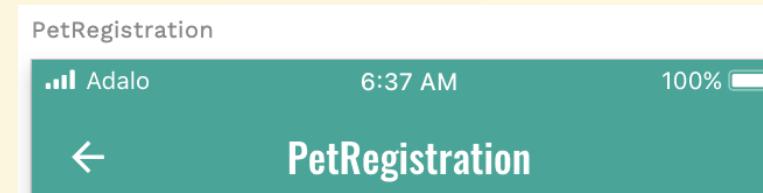


- Screen Nameを入力します

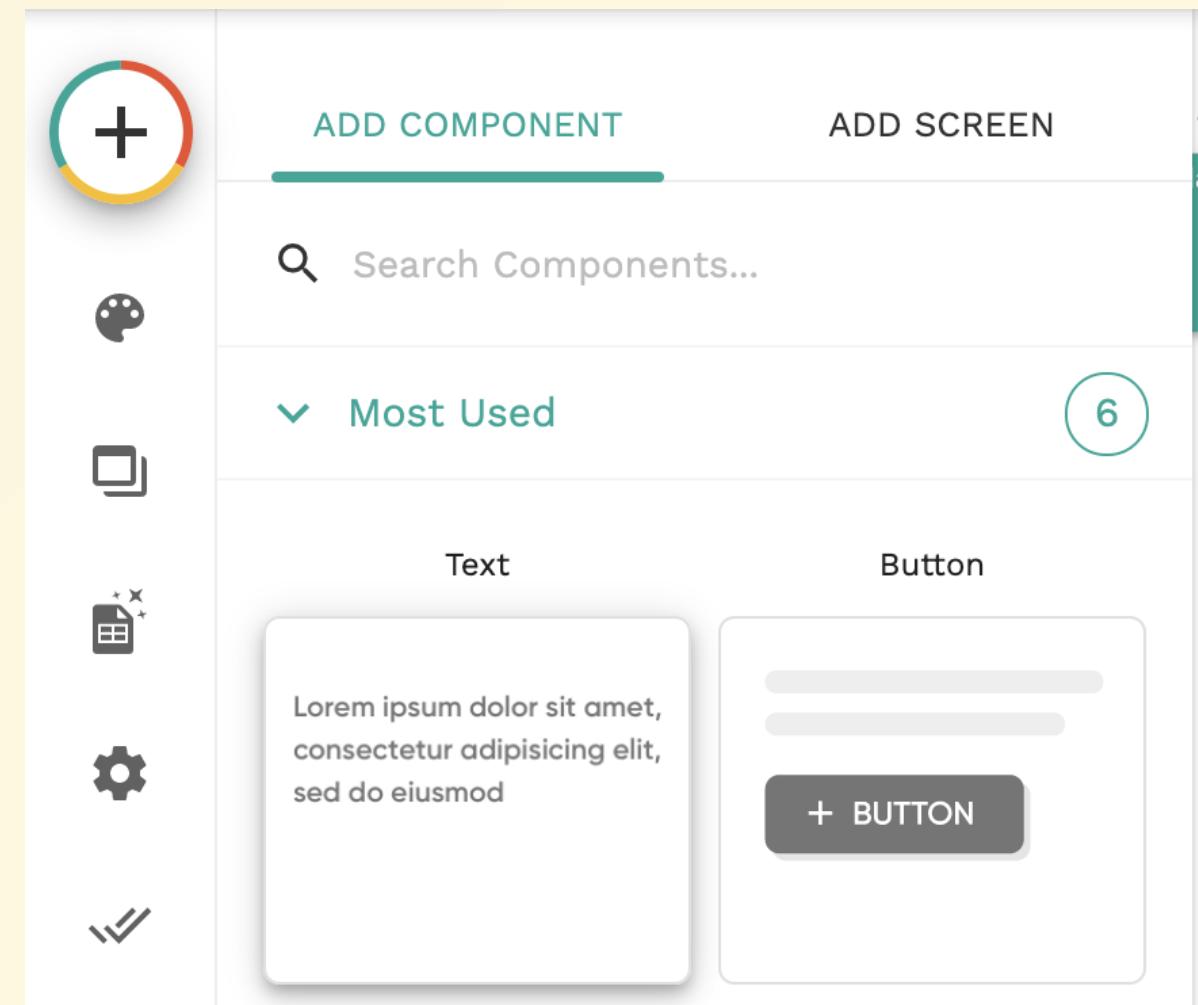


Screenが追加されました。

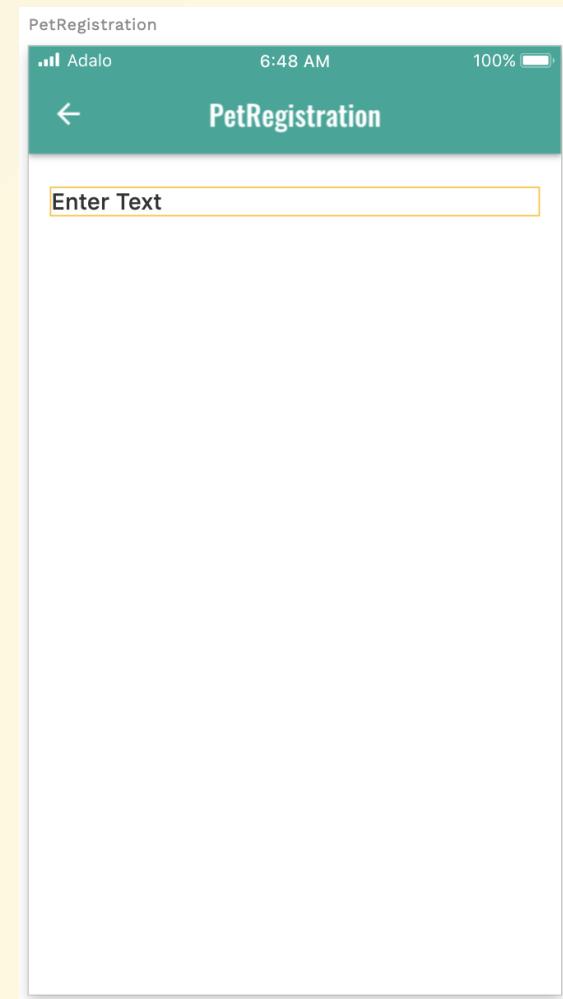
この上に必要なコンポーネントを追加していきます。



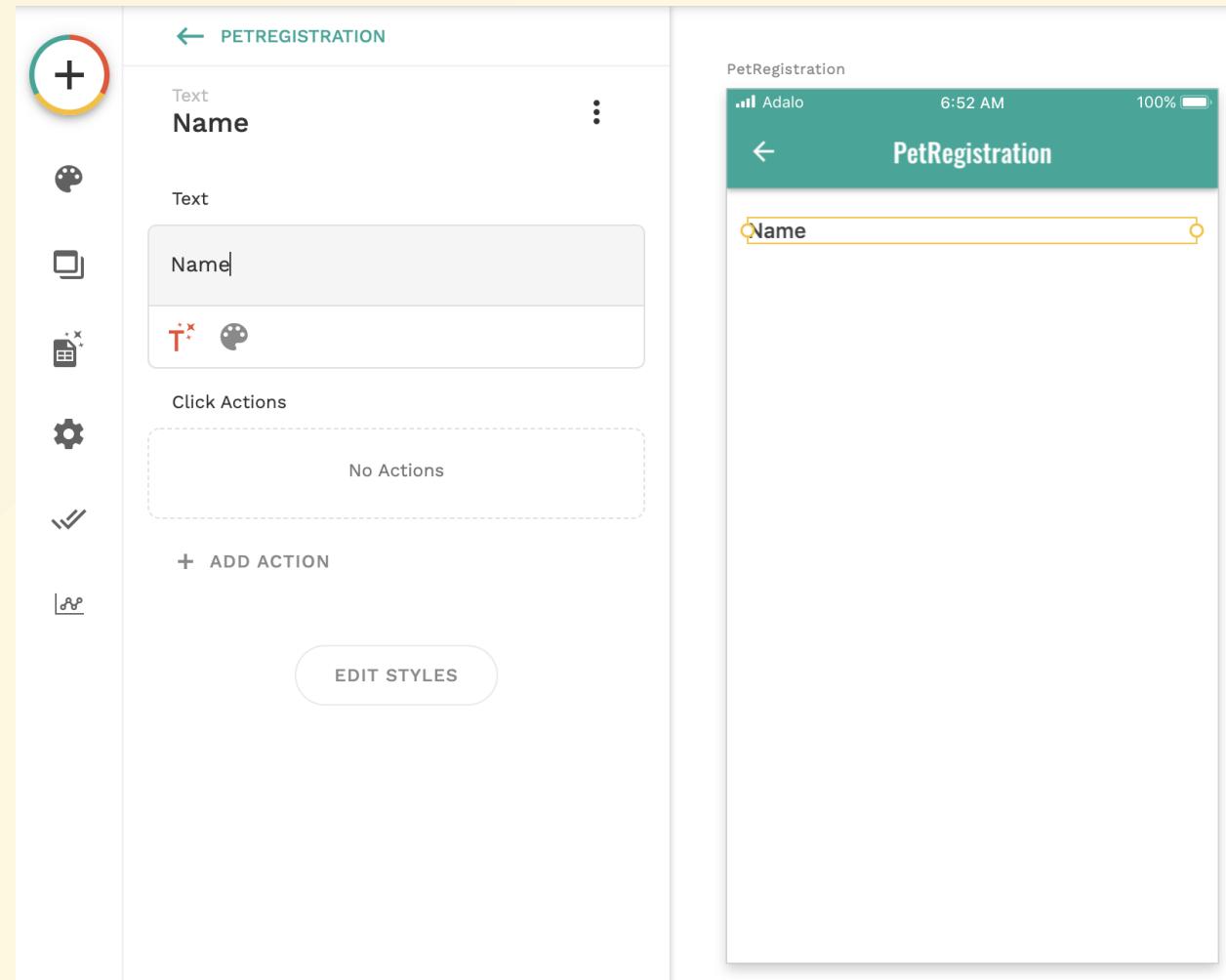
- ADD COMPONENTからTextを選択します



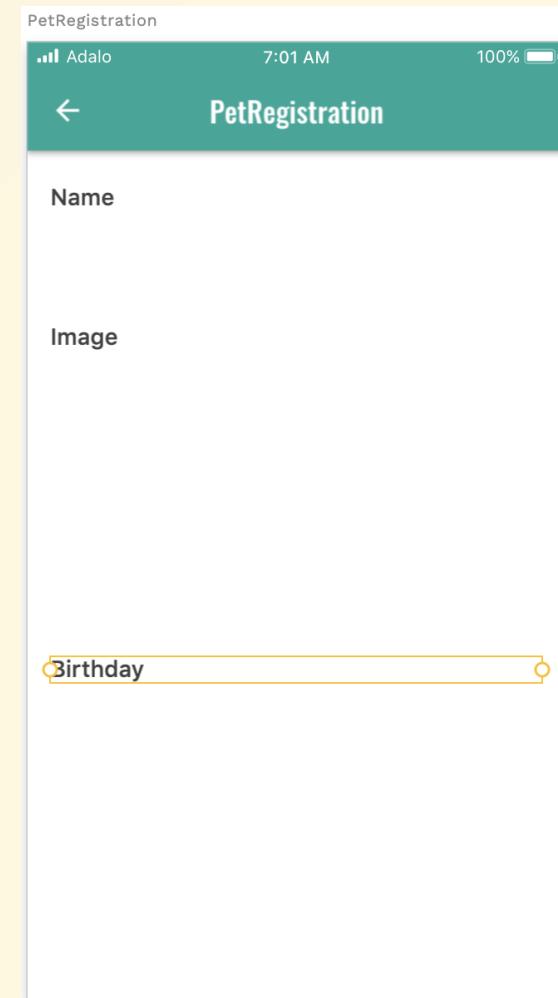
- 画面上に配置します



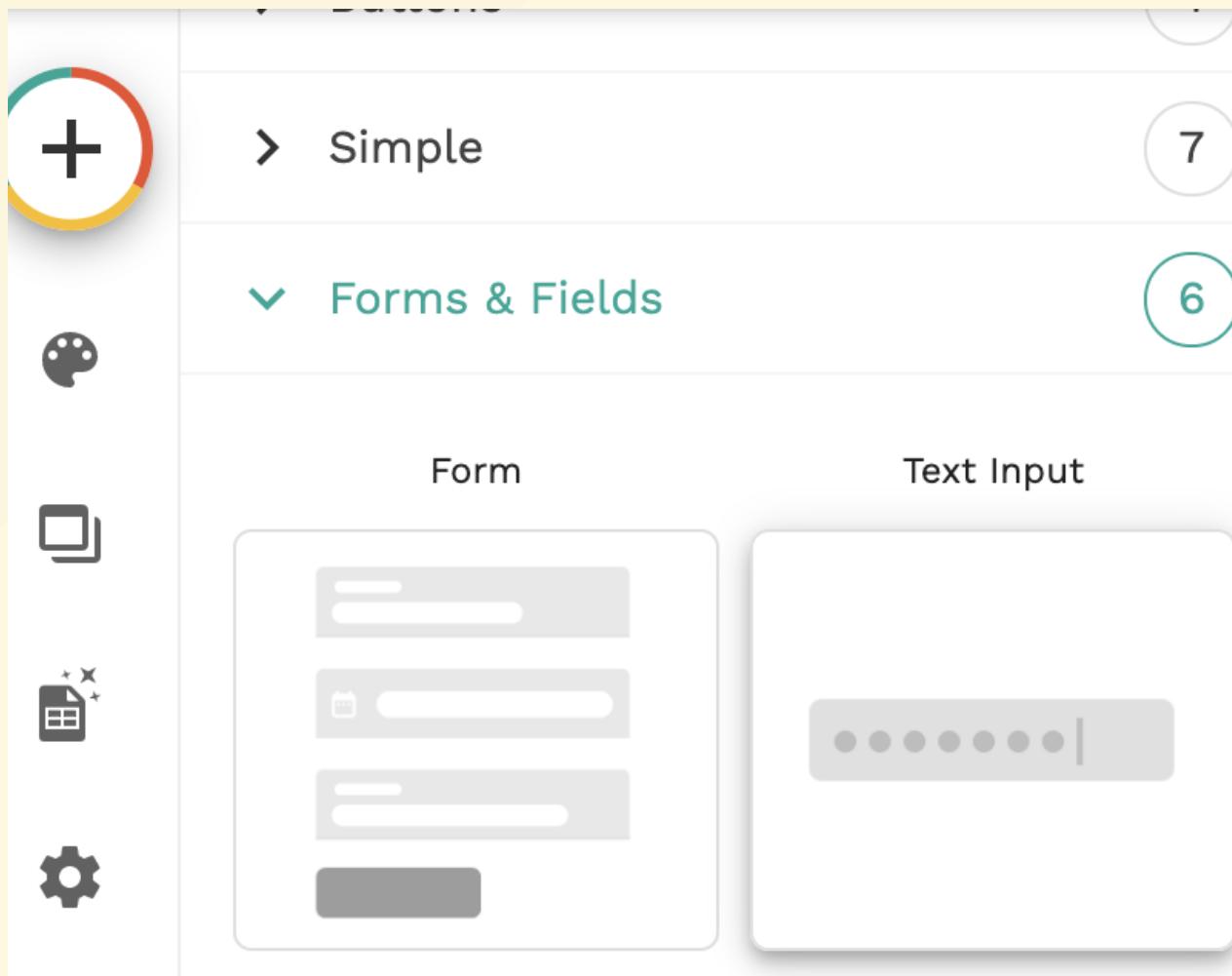
- Textの値をNameに変えます



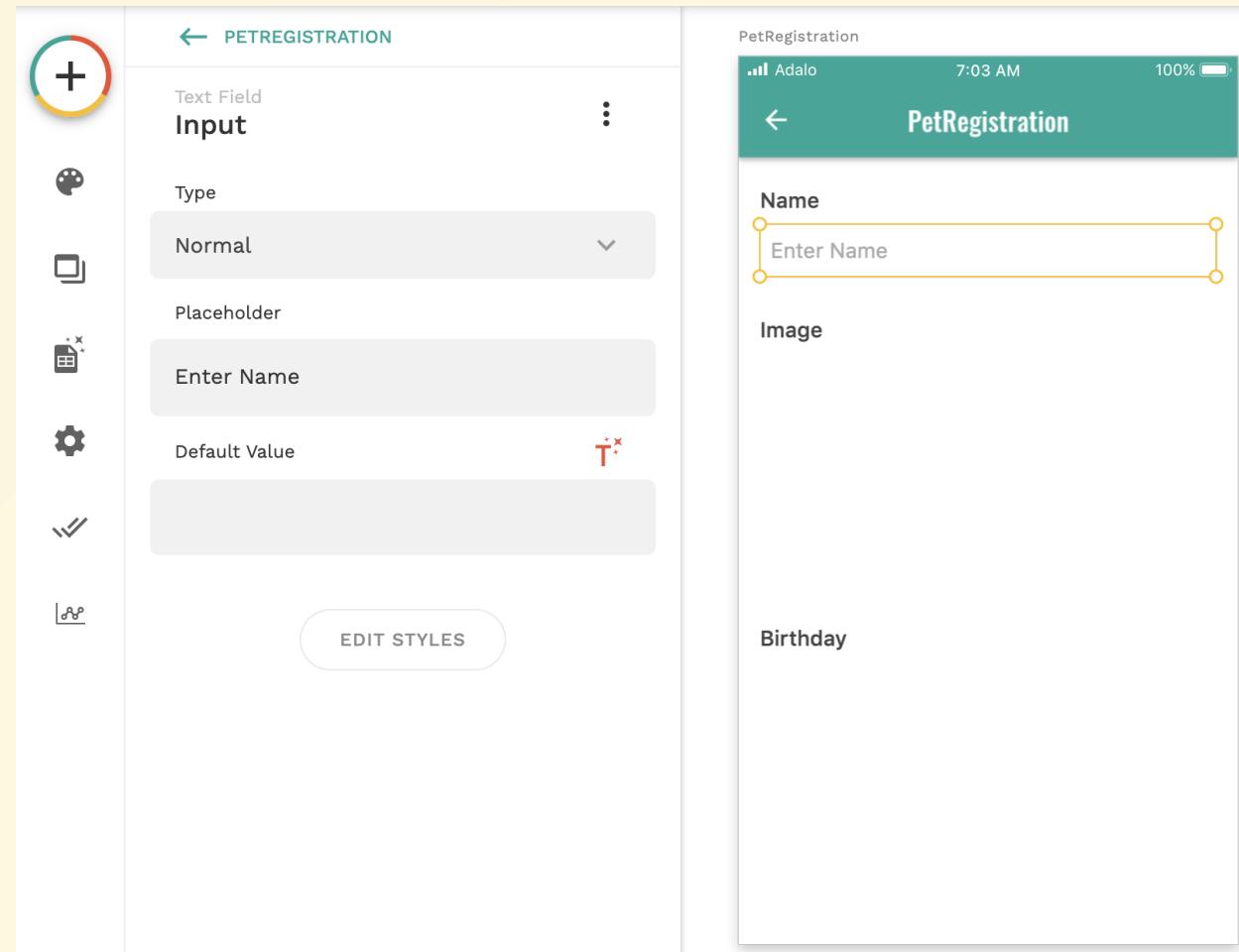
- 同様に、ImageとBirthday
というTextも追加します。



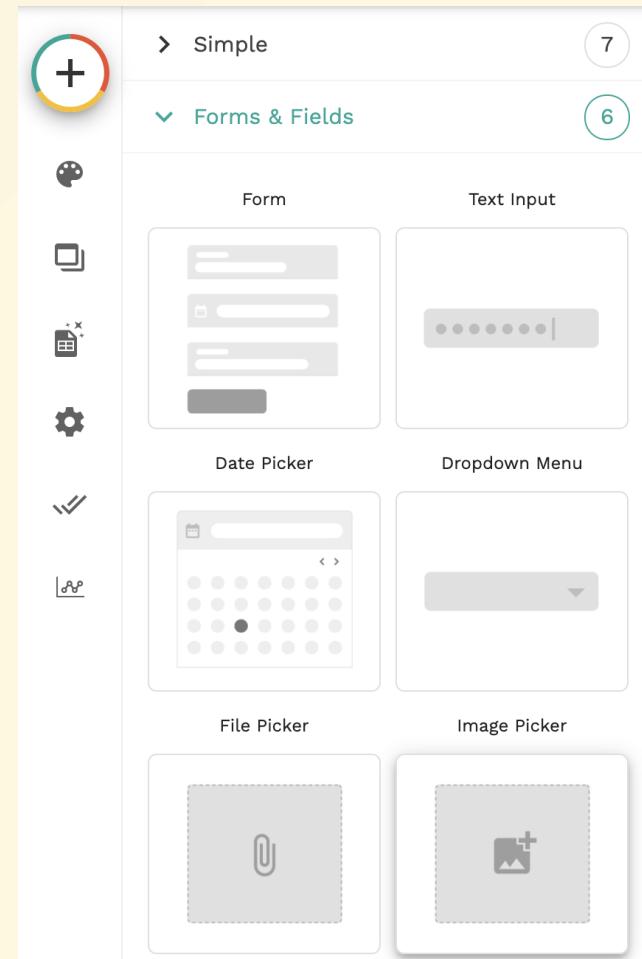
- ADD COMPONENTからText Inputを選択します



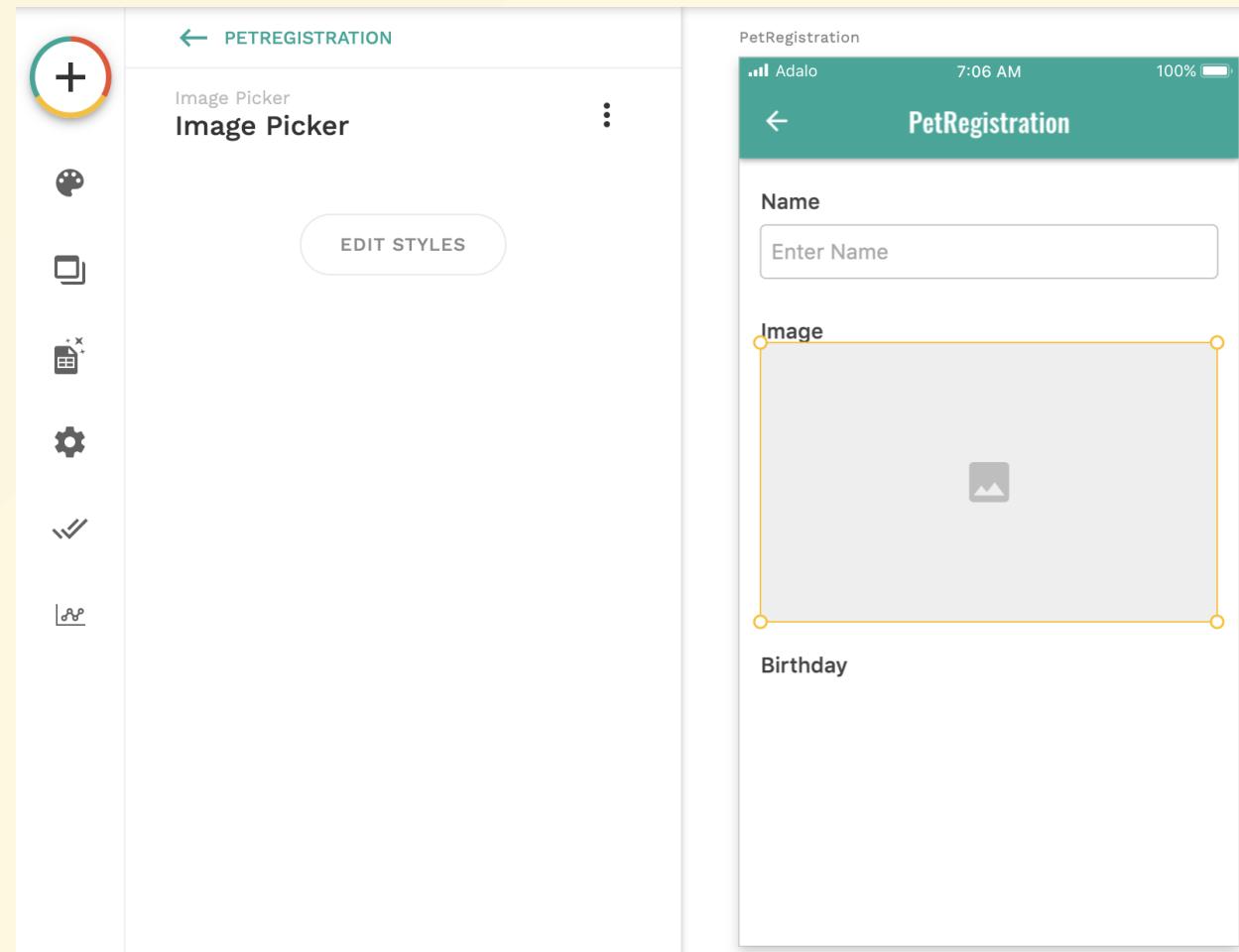
- 画面上に配置し、Placeholderの値をEnter Nameに変更します



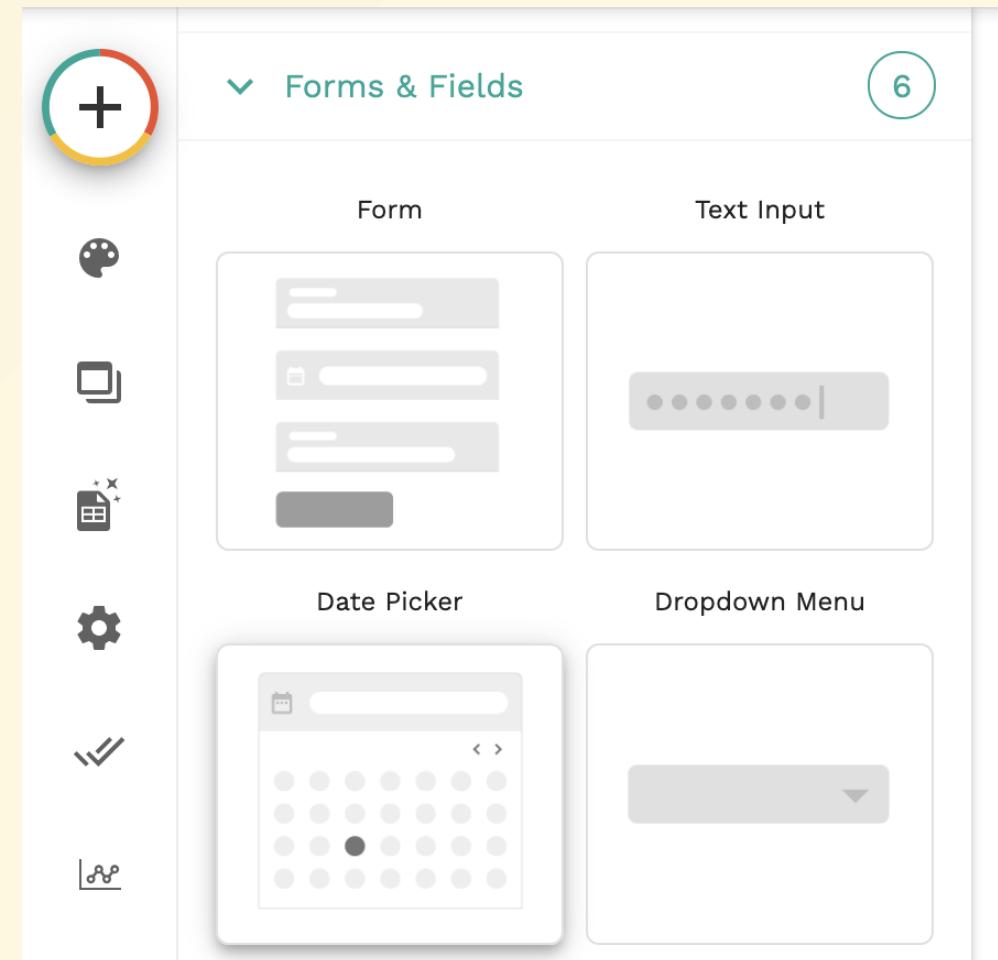
- ADD COMPONENTから
Image Pickerを選択します



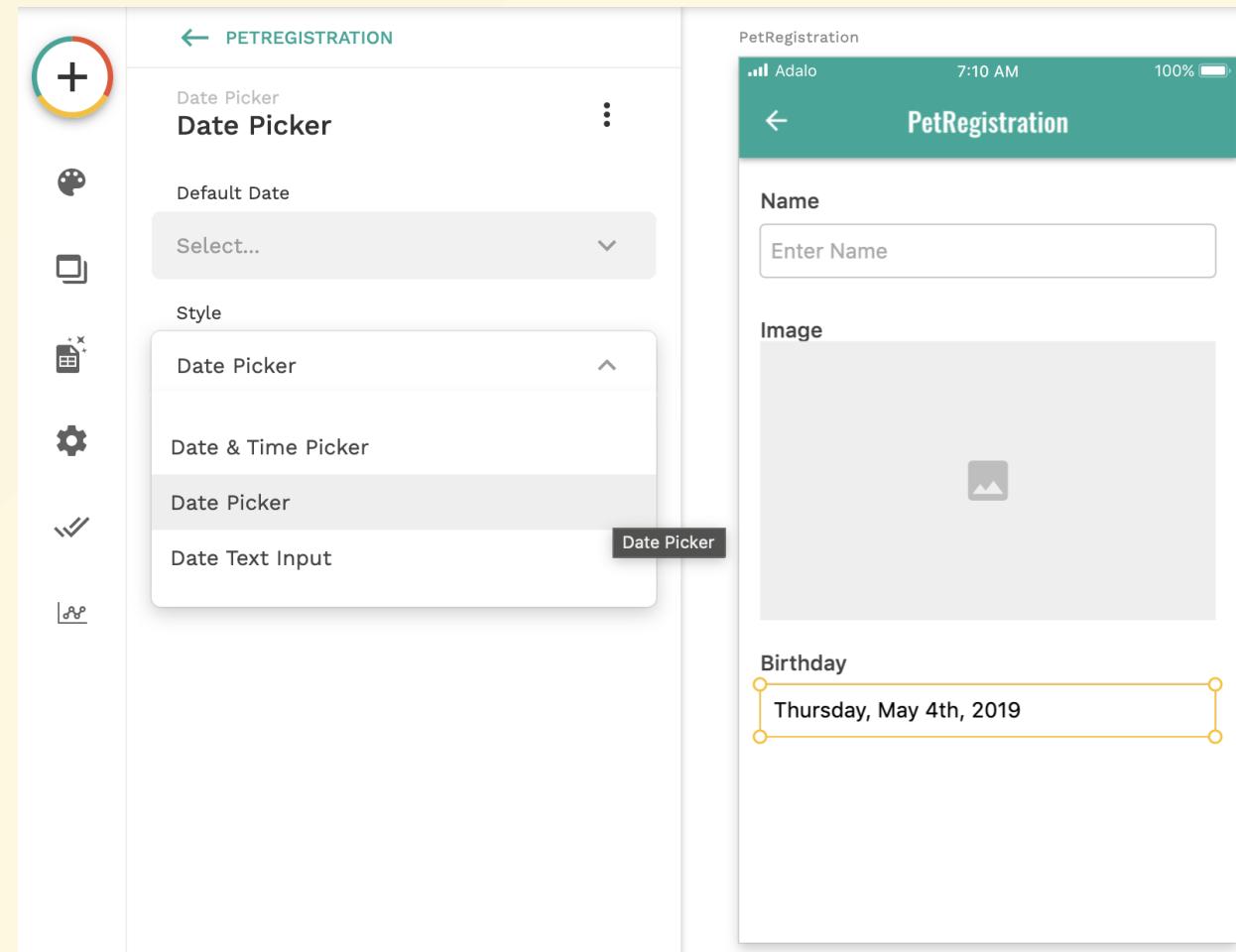
- 画面上に配置します



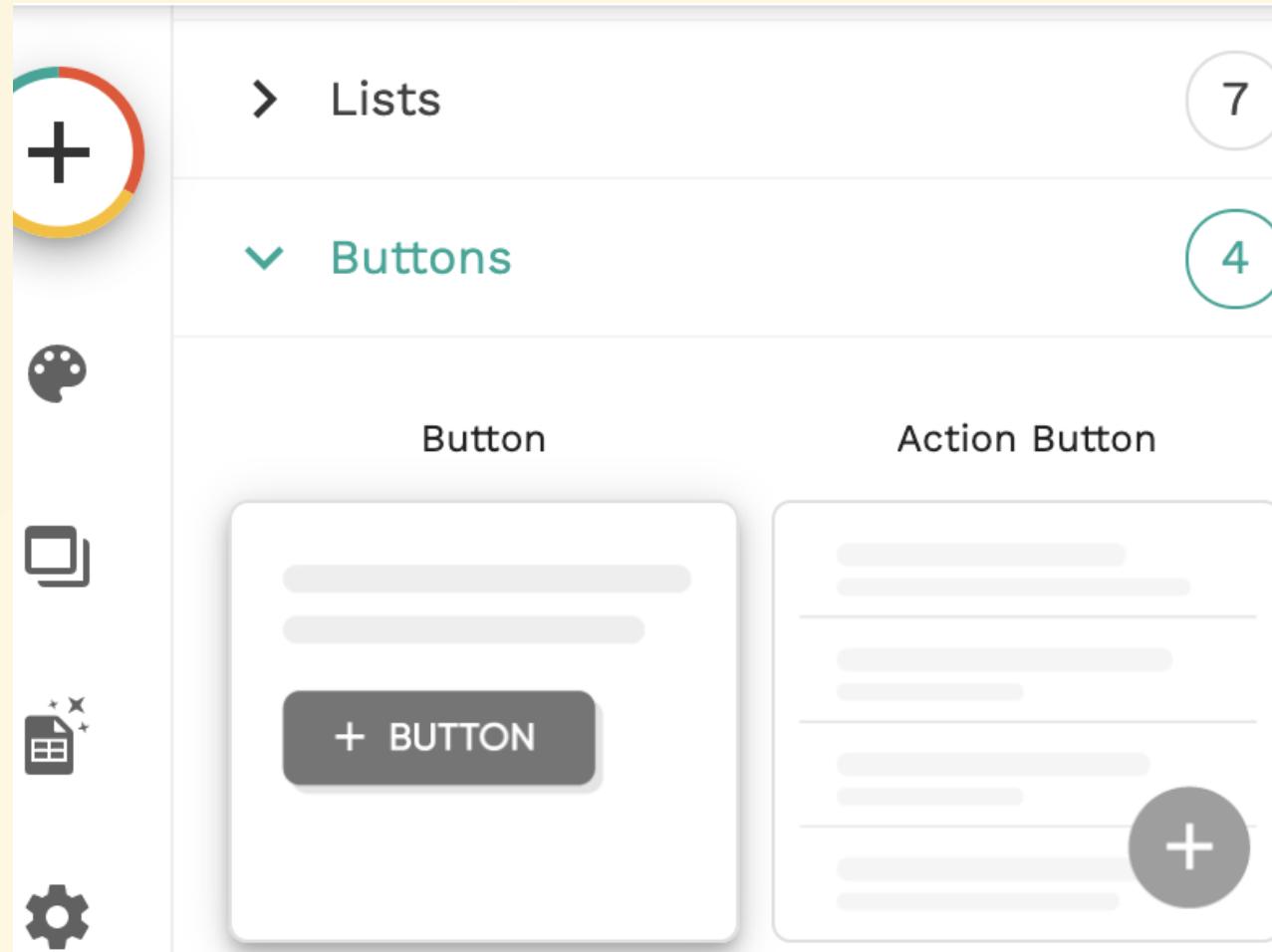
- ADD COMPONENTから
Date Pickerを選択します



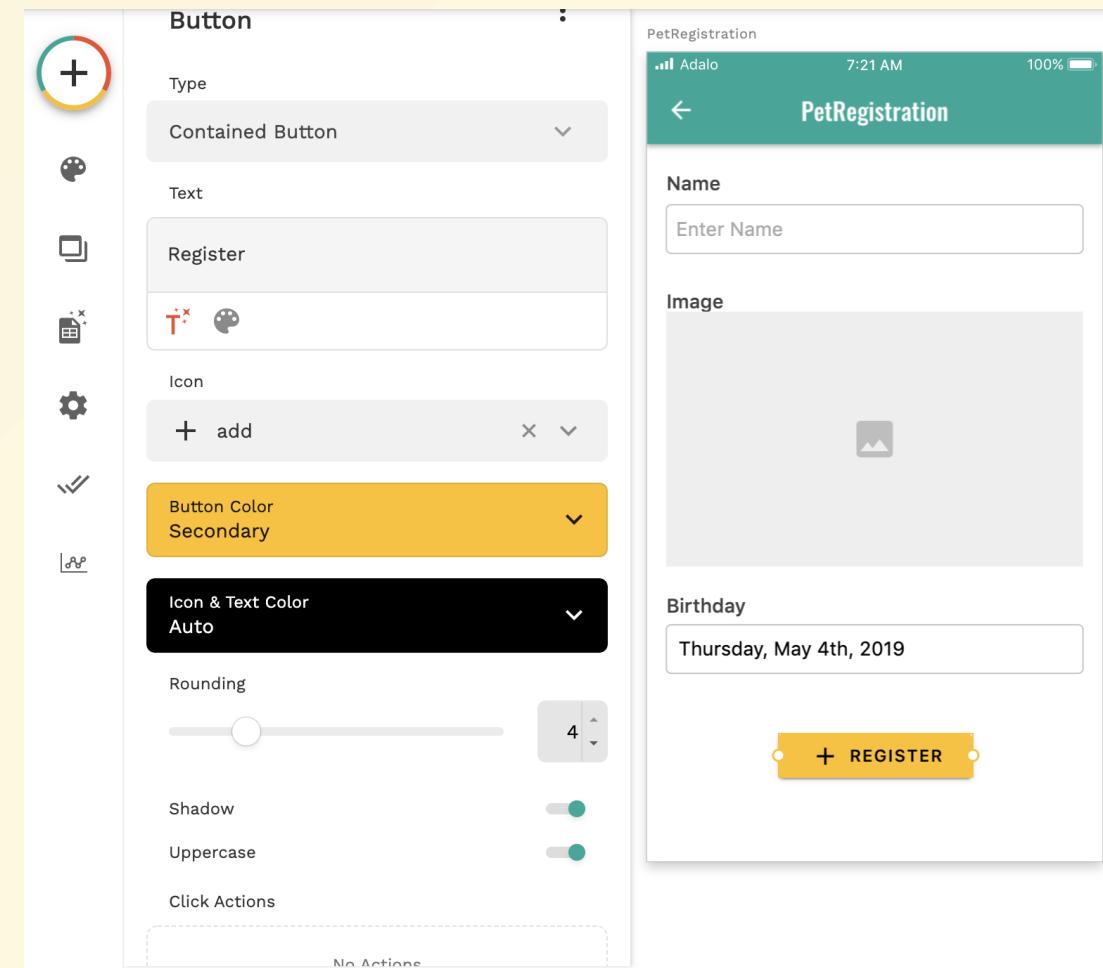
- 画面上に配置し、StyleをDate Pickerに変更します



- ADD COMPONENTから
Buttonを選択します

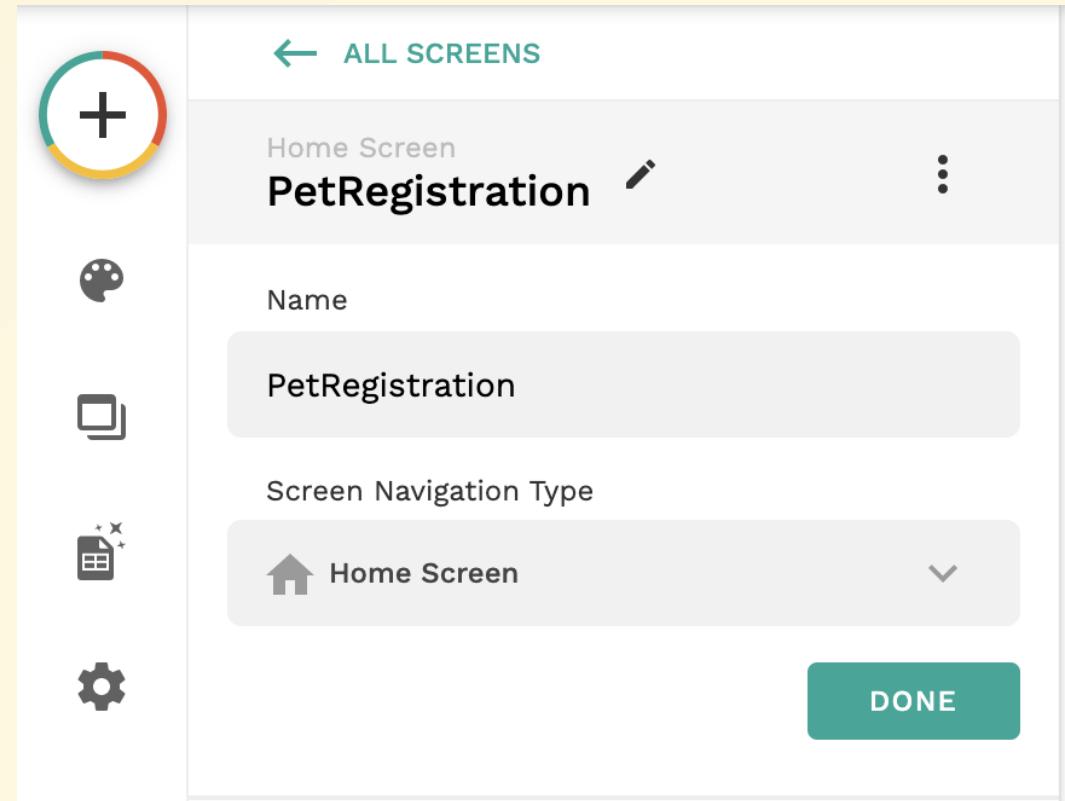


- 画面上に配置します
- Textの値をRegisterに変更します
- Button ColorをSecondaryに変更します



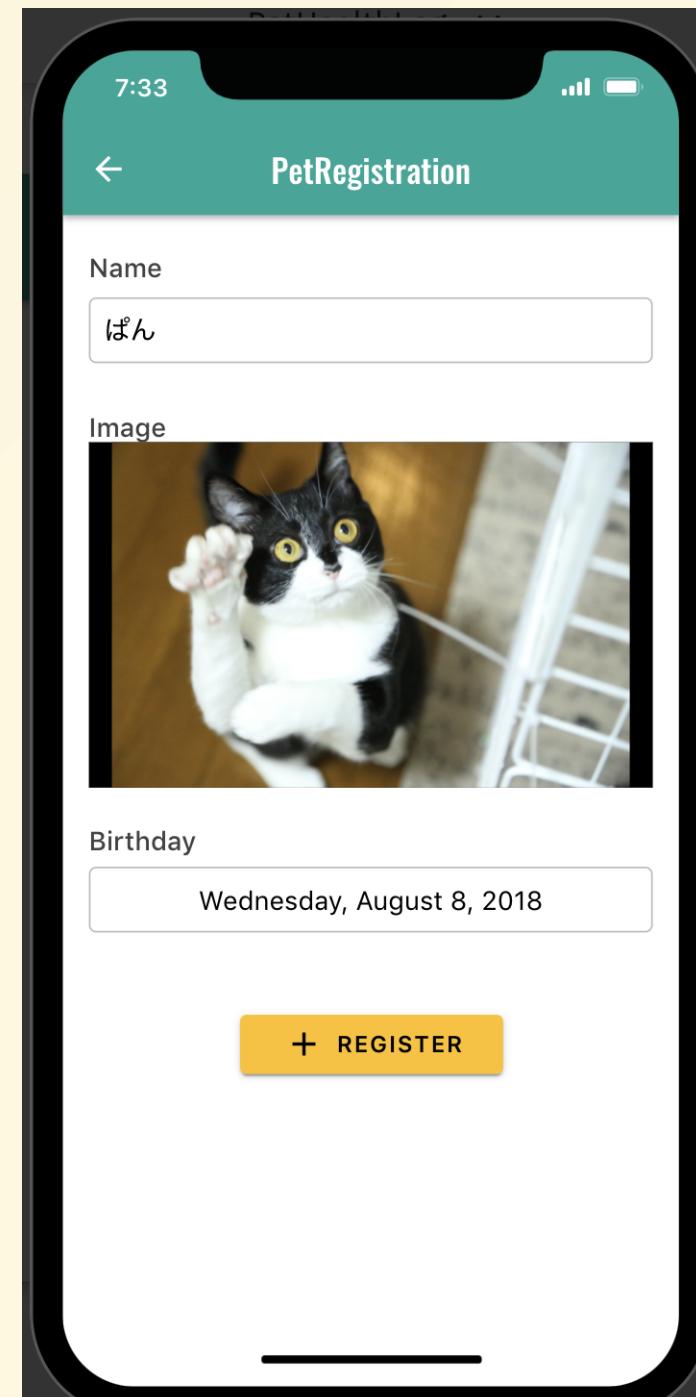
ペット登録画面の見た目を確認してみましょう。

- まだ導線がなく、画面遷移をして表示することができないので、ログイン後の遷移先であるHome Screenに設定します
- Screensからペット登録画面を選び、Screen Navigation TypeをHome Screenに変更しましょう



- プレビュー機能でログインをすると、ペット登録画面が表示できます。
- 名前の入力、画像の選択、誕生日の選択ができます。

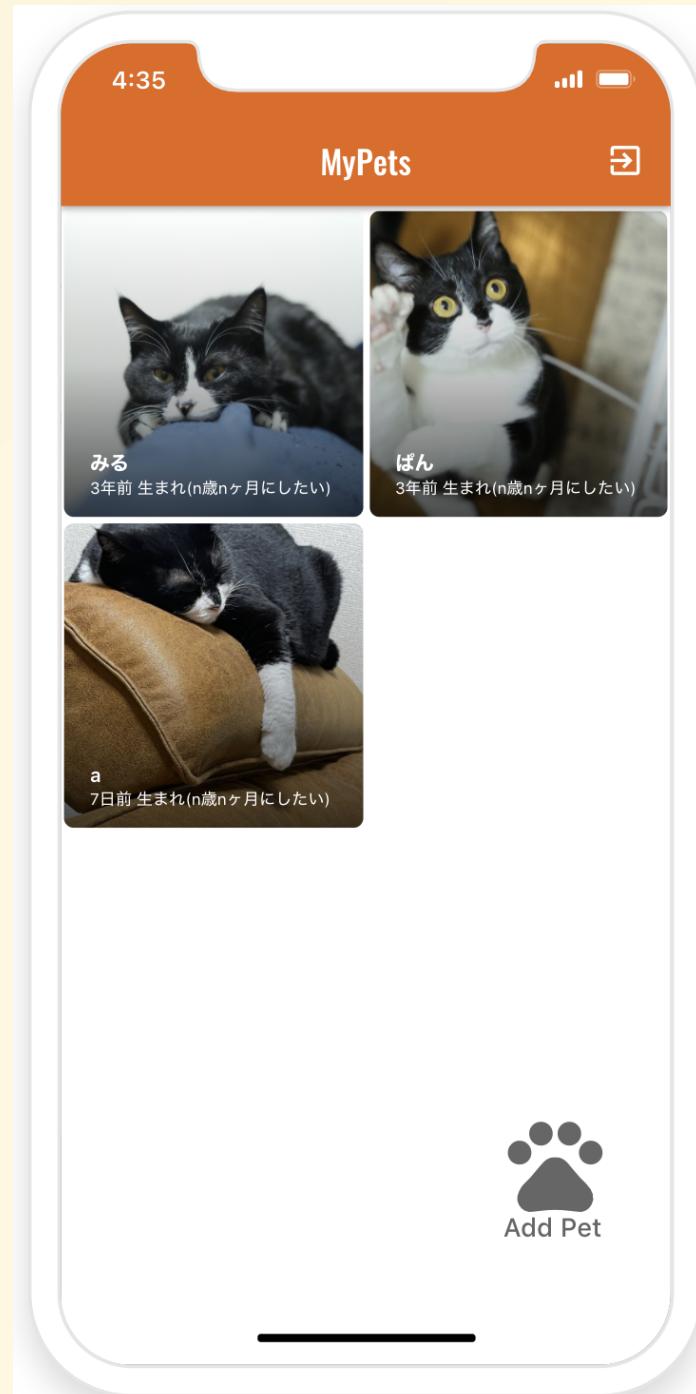
これで、ペット登録画面のUIは完成です。



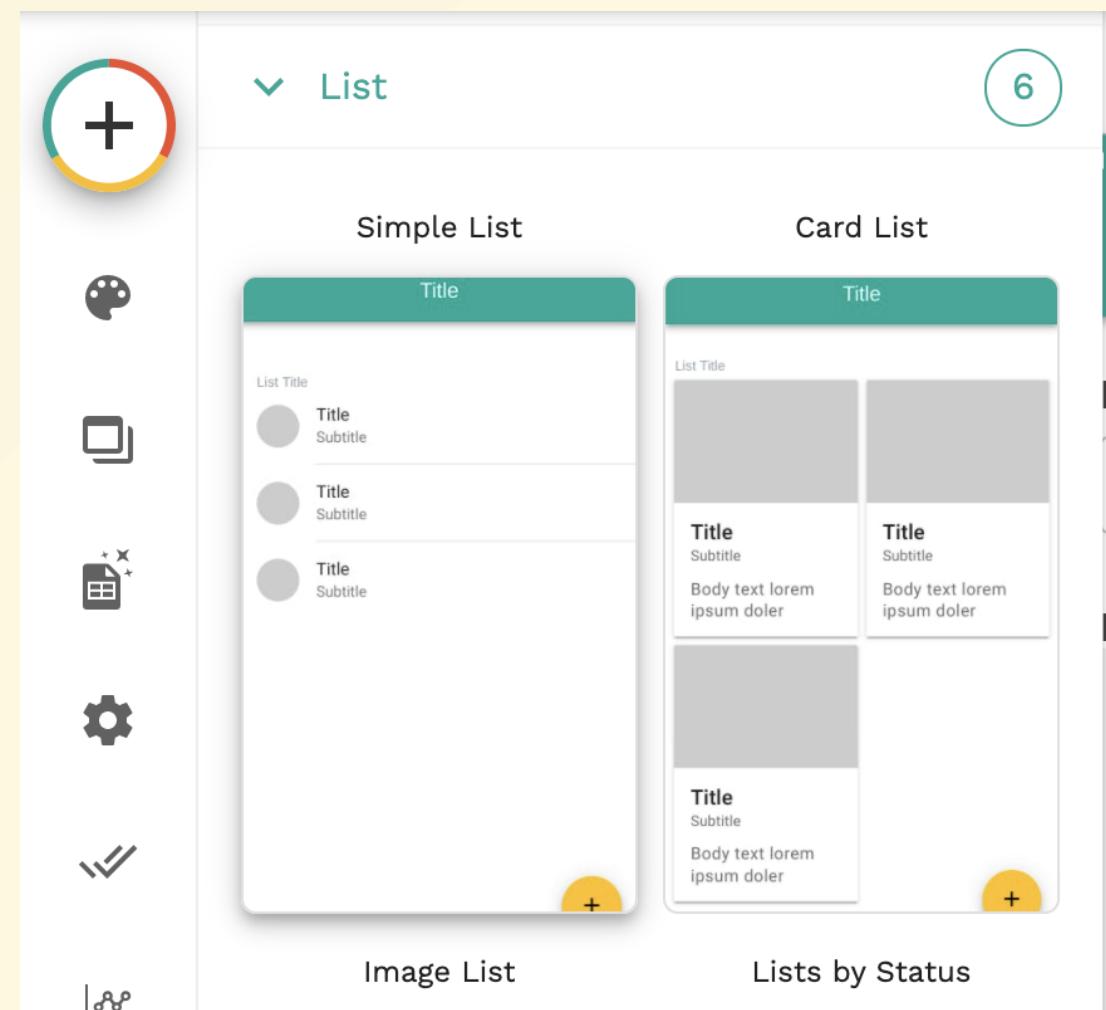
ペット一覧画面

- 登録したペットが一覧で表示できる
- 右下のアイコンを押すと、ペット登録画面に遷移できる

次は、こちらの画面を作りましょう



- ADD SCREENからImage Listを選択して、Screen Nameを入力してください



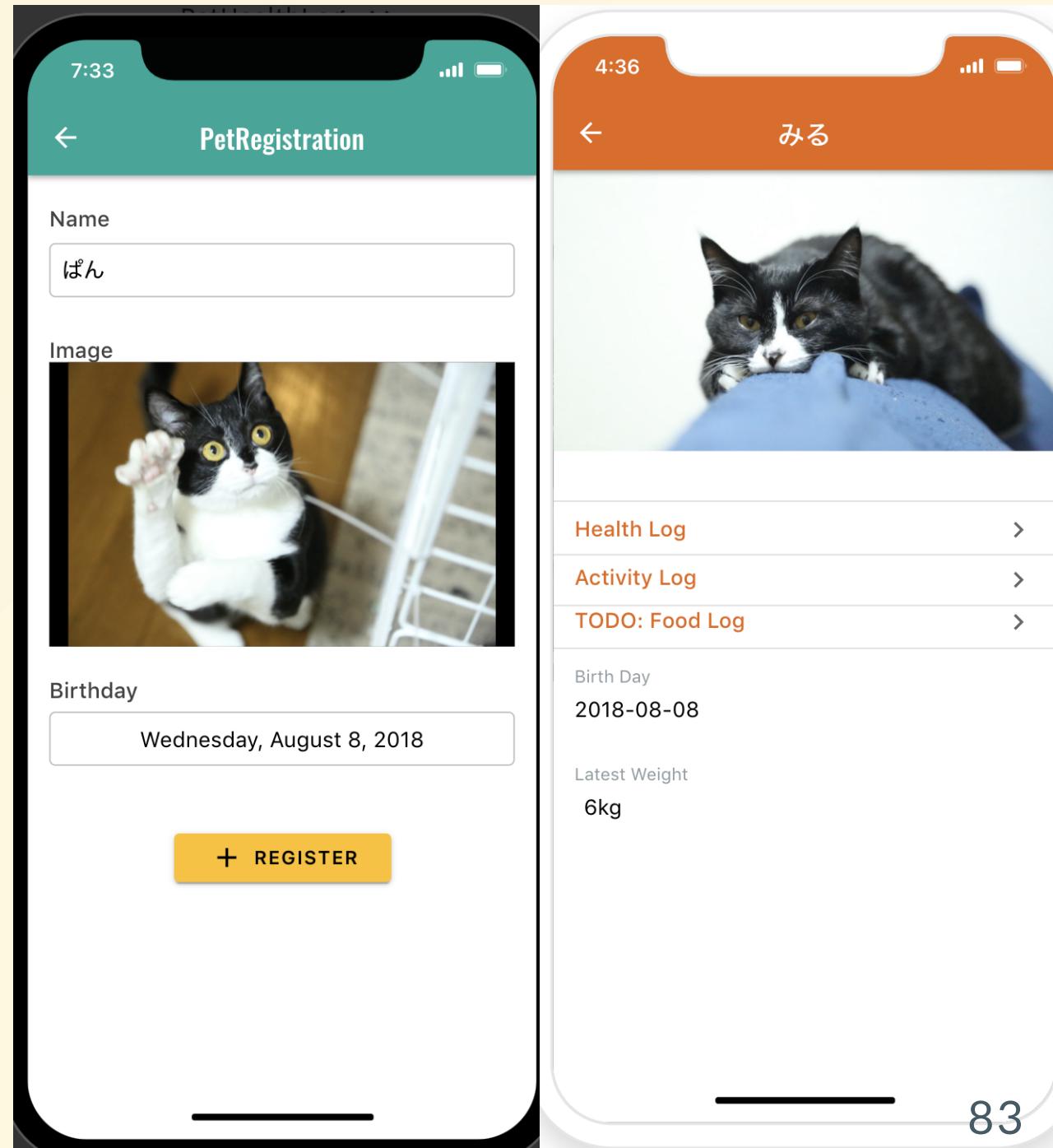
- Image ListコンポーネントのImageにペットの写真をアップロードしてください

The screenshot displays the Adalo mobile application builder interface. On the left, a sidebar contains various icons for different components: a plus sign for adding new components, a paint palette, a document, a gear, a checkmark, and a refresh symbol. The main workspace shows a component titled "Image List" with the sub-component "Image List" selected. A dropdown menu asks "What is this a list of?" with the option "Select...". Below this is a section titled "Image" with three options: "Uploaded Image", "Upload" (highlighted in red), "Database", and "URL". An uploaded image of a black and white cat is previewed. At the bottom of the component are buttons for "View" and "Remove", and a "Columns" section. To the right, the generated mobile screen shows a title "List Title" above three cards, each featuring a photo of the same black and white cat and the word "Title". A large yellow "+" button is located at the bottom right of the screen.

ペット一覧画面の見た目を確認してみましょう。

- ペット登録画面のプレビューをした時と同様に、ペット一覧画面のScreen Navigation TypeをHome Screenに変更してください
- プレビュー機能でログインをすると、ペット一覧画面が表示できます。
TODO: 画像の表示

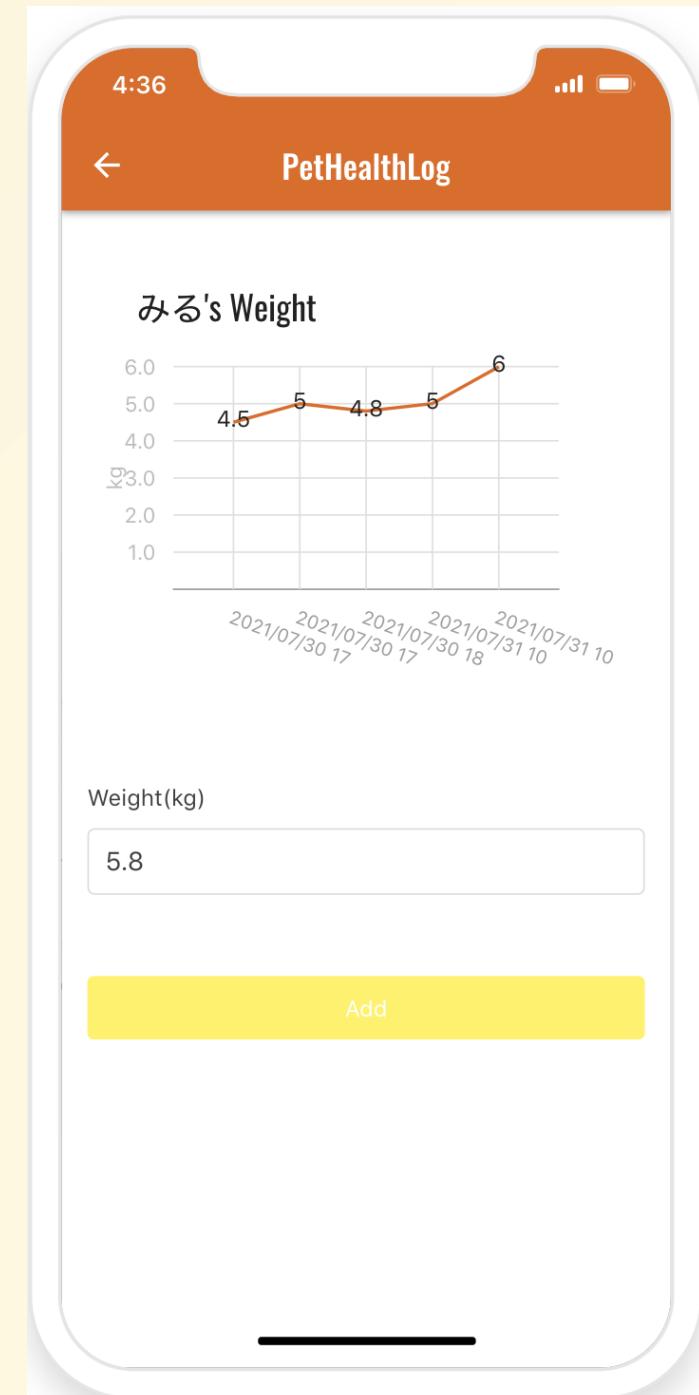
これで、ペット登録



健康記録画面

- 体重の遷移を示すグラフが表示される
- 現在の体重を登録できる

こちらの画面を作りましょう



TODO: 画面遷移の設定

演習

TODO

演習の回答

- 今日の最後の状態のアプリのリンクを共有しますので、クローンして答え合わせに使ってください

TODO: URL

時間が余れば話したいこと

- Home画面、Welcome画面の設定
- 他のテンプレートの紹介

まとめ



次回に向けて

TODO

以上です！

お疲れさまでした！

参考

- [Adalo Resources](#)
- [https://hashikake.jp/articles/adalo-no-code-app-creation-platform-ep01](#)
- [https://www.no-code.tv/course/nocode135](#)

メモ

- 1対1のリレーションがないことについて

“ While One-to-One relationships do not exist in Adalo, sometimes it is necessary to adapt the One-to-Many relationship type for this purpose. These instances are rare, but do crop up from time to time. For example, if an event host can only be assigned one event at a time and the event can only have one host. The "Many" side of the relationship can be disregarded. ”
- 配色