

# Passo a Passo para Conectar MIT App Inventor ao Firebase

## Criação da Conta e Configuração no Firebase

Acesse o Firebase Console.

Crie um novo projeto clicando em Adicionar Projeto e siga as instruções.

Após criar o projeto, no painel principal, vá até a seção Realtime Database.

Clique em Criar banco de dados e defina as regras de acesso para o modo de teste:

```
{  
  "rules": {  
    ".read": "true",  
    ".write": "true"  
  }  
}
```

Copie o URL do banco de dados (algo como <https://nomedoprojeto.firebaseio.com/>) — ele será usado no AppInventor.

## Configuração do MIT App Inventor

Abra o MIT App Inventor.

Crie um novo projeto.

No painel de componentes à esquerda, vá em Experimental e arraste o componente FirebaseDB para a tela. Preencha os seguintes parâmetros no componente:

Firebase URL: Cole o URL do seu Firebase aqui.

Firebase Token: Para fins de teste, pode ser deixado como está.

## Criar Interface de Inventário

Na aba de Designer do AppInventor, crie uma interface simples com os seguintes componentes:

2 legendas: Uma para mostrar o resultado de uma consulta e outra para mostrar os itens restantes depois de uma compra

Caixa de Texto: para o usuário inserir a quantidade de itens a comprar.

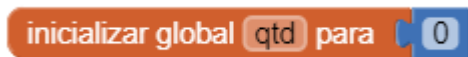
2 botões: um para consulta, outro para compra.

Organize os componentes como desejar na tela.

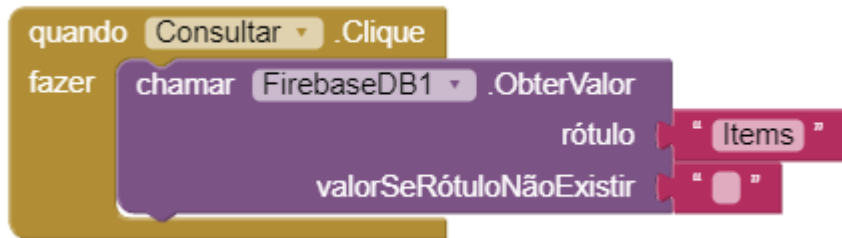
## Configuração dos Blocos

Vá para a aba Blocos para programar a lógica da aplicação.

Crie a variável “qtd” para armazenar a quantidade de itens:



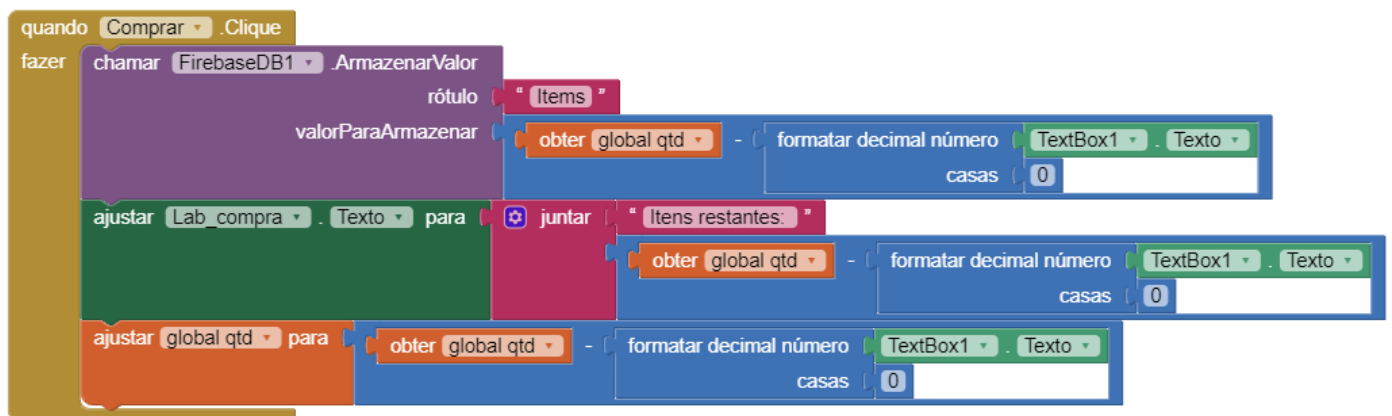
Programa o comportamento do botão de consulta, passando no rótulo o nome da coluna criada no seu BD do Firebase:



Quando o Firebase retornar o valor da consulta, ele deve ser mostrado na Label correspondente e gravado na nossa variável, que pode ser feito da seguinte forma:



Por fim, devemos programar o comportamento do botão “Comprar”. Ele deve ler a quantidade de itens digitados na Caixa de Texto, subtrair essa quantidade do total disponível e atualizar esse valor no banco de dados. Além disso, ele deve mostrar o novo valor na Label correspondente e gravar esse valor na variável “qtd”, como pode ser visto a seguir:



## Testar a Aplicação

Teste a aplicação no seu dispositivo. Ao inserir o nome do item no campo de texto e clicar em buscar, a quantidade disponível no inventário será exibida.

Ao clicar no botão de subtração, a aplicação deve diminuir a quantidade do item e atualizar o valor no Firebase.

## **AGORA É COM VOCÊ:**

Crie um novo projeto para funcionar como a página de uma loja no Ifood, com opções de cardápio, atualização de quantidades e recursos visuais.