

Tutorials

Getting Started

Follow these instructions to connect your iOS or Android device. Also, welcome to Thinkable!

Tutorial 1: My Phone Can Talk!

Use the Text-to-Speech component to program your device to speak.

Tutorial 2: Click for Sound

Click a button to activate a sound!

Tutorial 3: Random Answers

Learn how to build a random answer generator app.

Design

Blocks

Screen1



ctyi1



Screen1



INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface



Button



Label



TextInput



List Viewer



Web Viewer



Switch

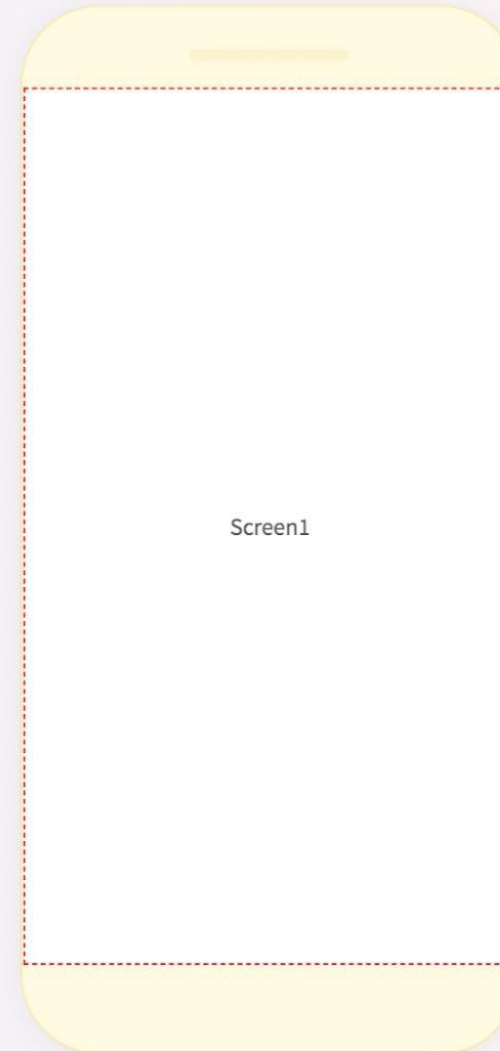


Slider



Alert

Layout



Screen1



Simple

Advanced

BackgroundColor

☐ rgba(, , , ,)

BackgroundPicture

No file source



BackgroundPictureResizeMode

Select option



Justification

center



Alignment

center



Scrollable

☐ false

Border



Getting Started

Follow these instructions to connect your iOS or Android device. Also, welcome to Thinkable!

Tutorial 1: My Phone Can Talk!

Use the Text-to-Speech component to program your device to speak.

Tutorial 2: Click for Sound

Click a button to activate a sound!

Tutorial 3: Random Answers

Learn how to build a random answer generator app.



Screen1

INVISIBLE CO

Drag I

Components

User Interface



Button



Label



TextInput



List Viewer



Web Viewer



Switch



Slider



Alert

Layout

A barra lateral dos Tutoriais:
Thunkable vem com vários tutoriais integrados que oferecem uma guia passo a passo de como criar determinado aplicativo.
Você pode fechar isso pressionando o botão '<'.

Screen1

Simple

Advanced

BackgroundColor

rgba(, , , ,)

BackgroundPicture

No file source

BackgroundPictureResizeMode

Select option

Justification

center

Alignment

center

Scrollable

false

Border

Screen1



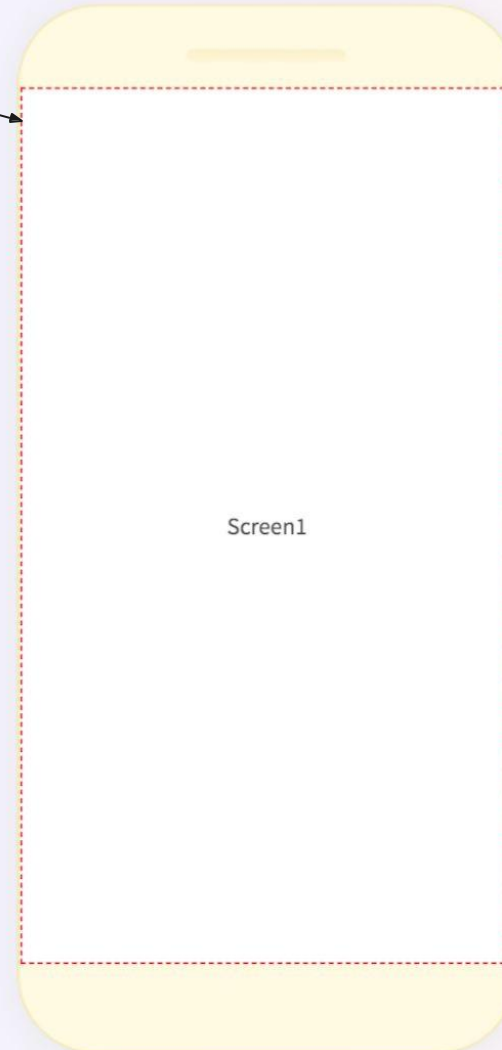
Design

Blocks

Screen1



A visualização do telefone:
O telefone no centro da tela
permite visualizar a aparência
do seu aplicativo.



Components

User Interface

Button

Label

TextInput

List Viewer

Web Viewer

Switch

Slider

Alert

Layout

Screen1

Simple

Advanced

BackgroundColor

BackgroundPicture

No file source



BackgroundPictureResizeMode

Select option

Justification

center

Alignment

center

Scrollable

☐ false

Border



Design

Blocks

Screen1

+

ctyi1

Screen1

INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface

Button

Label

TextInput

List Viewer

Web Viewer

Switch

Slider

Alert

Layout

Screen1

Simple

Advanced

BackgroundColor

rgba(, , , ,)

BackgroundPicture

No file source

Alignment

center

Scrollable

false

Border

Screen1

A paleta de componentes: contém todos os diferentes elementos, ou 'Componentes' que você pode colocar dentro do seu aplicativo.

Para adicionar um botão ao seu aplicativo, arraste-o dos componentes para o telefone!

Design

Blocks

Screen1



ctyi1



▼ Screen1



Button1



▼ INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface



Button



Label



TextInput



List Viewer



Web Viewer



Switch

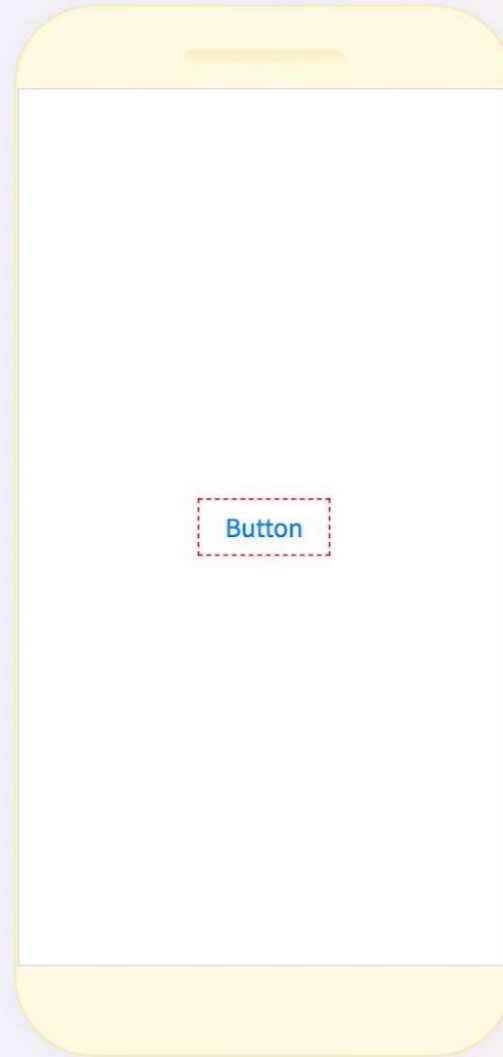


Slider



Alert

Layout



Button1



Simple

Advanced

Text

Button



TextColor

☒ #007aff

BackgroundColor

☐ #ffffff

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source



BackgroundPictureResizeMode

Select option

Height



Design Blocks Screen1 +

ctyi1

Screen1

Button1

INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface

Button Label TextInput

List Viewer Web Viewer Switch

Slider Alert

Layout

Button

Button1

Simple Advanced

Text

Button

TextColor

#007aff

BackgroundColor

ffffff

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source

BackgroundPictureResizeMode

Select option

Height

Agora você verá o botão aparecer no seu aplicativo componentes.

Esta área mostra a você tudo o que você tem adicionado ao seu aplicativo.

Você pode excluir o botão clicando na Lixeira ao lado dele.

As propriedades:
Cada componente possui um conjunto de propriedades.
Alguém sabe o que é uma propriedade?

The screenshot displays the ProZ IDE interface. On the left, the 'Design' tab is active, showing a project named 'ctyi1' with a 'Screen1' component containing a 'Button1'. Below this, the 'INVISIBLE COMPONENTS' section is visible. The 'Components' palette on the left lists various UI elements under 'User Interface' and 'Layout' categories. The central design canvas shows a yellow mobile device frame with a blue button labeled 'Button' on the screen. On the right, the 'Properties' panel for 'Button1' is open, showing the 'Simple' tab. The properties listed include Text (Button), TextColor (#007aff), BackgroundColor (ffffff), FontSize (16), BackgroundPicture (No file source), BackgroundPictureResizeMode (Select option), and Height.

Design

Blocks

ctyi1

Screen1

Button1

INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface

Button

Label

TextInput

List Viewer

Web Viewer

Switch

Slider

Alert

Layout

Button1

Simple

Advanced

Text

Button

TextColor

#007aff

BackgroundColor

ffffff

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source

BackgroundPictureResizeMode

Select option

Height

As propriedades:
Isto descreve o
características de um
componente, como sua
aparência, comportamento,
etc.
Aqui podemos alterar o texto
dentro do botão. Que
propriedade precisamos
alterar para fazer isso?

The screenshot displays the ProZ IDE interface. On the left, the 'Design' tab is active, showing a project named 'ctyi1' with a 'Screen1' component containing a 'Button1'. Below this, the 'Components' panel lists various UI elements like Button, Label, TextInput, List Viewer, Web Viewer, Switch, Slider, and Alert. The central canvas shows a yellow mobile device frame with a blue button labeled 'Button' on the screen. On the right, the 'Properties' panel for 'Button1' is open, showing the 'Simple' tab. The 'Text' property is set to 'Button', 'TextColor' is '#007aff', 'BackgroundColor' is '#ffffff', 'FontSize' is '16', 'BackgroundPicture' is 'No file source', 'BackgroundPictureResizeMode' is 'Select option', and 'Height' is visible at the bottom. A red dashed box highlights the button on the canvas, and an arrow points from the text box to the 'Text' property field in the properties panel.

thinkable

Design

Blocks

Screen1

ctyi

Screen1

Button1

INVISIBLE COMPONENTS

Drag Invisible Components here

Components

User Interface

Button

Label

TextInput

List Viewer

Web Viewer

Switch

Slider

Alert

O nome do componente:
Embora o botão contenha o texto 'Click Me!', seu nome ainda é 'Button1'. Isso ocorre porque o nome de um componente e o texto dentro dele são coisas diferentes!

Se você quiser renomear um componente, clique no botão de lápis.

Make Copy

Download

Publish

Help

Community

Account

Button1

Simple

Advanced

Text

Click Me!

TextColor

#007aff

BackgroundColor

#ffffff

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source

BackgroundPictureResizeMode



MyButton

Simple

Advanced

Text

Propriedades Simples e Avançadas:
Você pode ver que existem guias para propriedades simples e avançadas. 99% do tempo que você usará Propriedades simples.

Simple

Advanced

Text

Click Me!

×

TextColor

#007aff

▼

BackgroundColor

#ffffff

▼

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source

×

BackgroundPictureResizeMode

Select option

Height

Simple

Advanced

Border

width

#

color

rgba(, , ,)

▼

style

Select option

▼

cornerRadius

0

AccessibilityLabel

Undefined

×

Disabled

false

Simple

Advanced

Text

Click Me!



TextColor

 #007aff

BackgroundColor

 #ffffff

FontSize

16

BackgroundPicture

No file source



BackgroundPictureResizeMode

Select option

Height

Height

Pick One: Fit contents, Fill container

Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill container

Fit contents

Border

width

#

color

 rgba(, , ,)

style

Select option

cornerRadius

0

FontBold

☐ false

FontBold

☐ false

FontItalic

☐ false

Raised

☒ true

Disabled

☐ false



Componentes

Vimos os diferentes componentes do Thunkable e como usá-los.

Alguém se lembra do que significa 'Interface do usuário'?

Components

User Interface



Layout



Voice



Image



Data



Location



Sensors



Social



Authentication

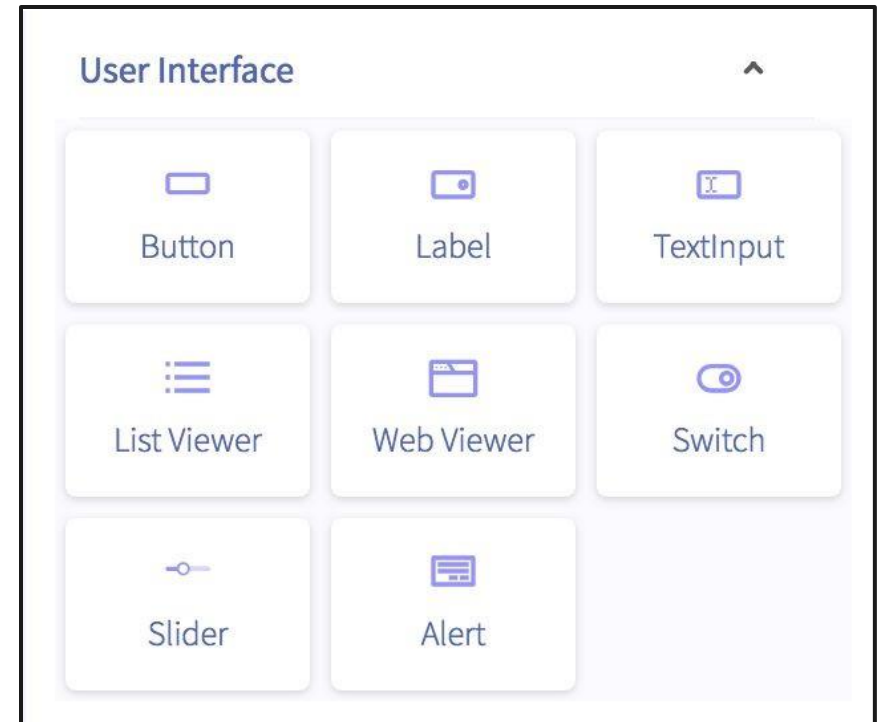


Monetization



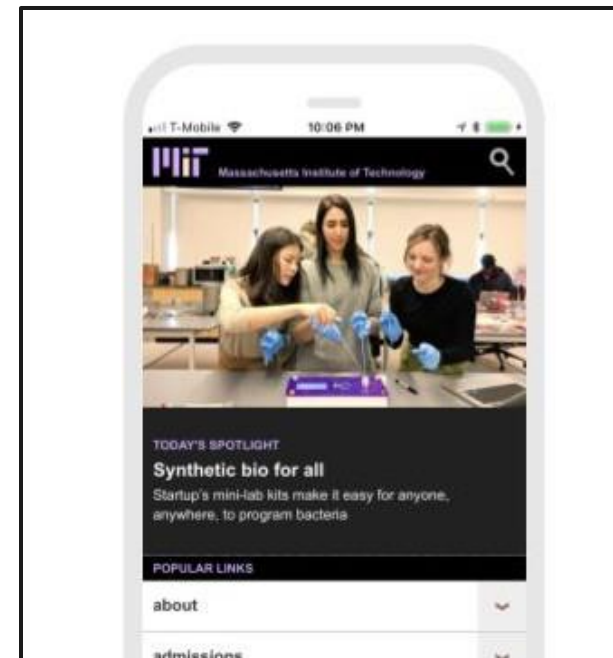
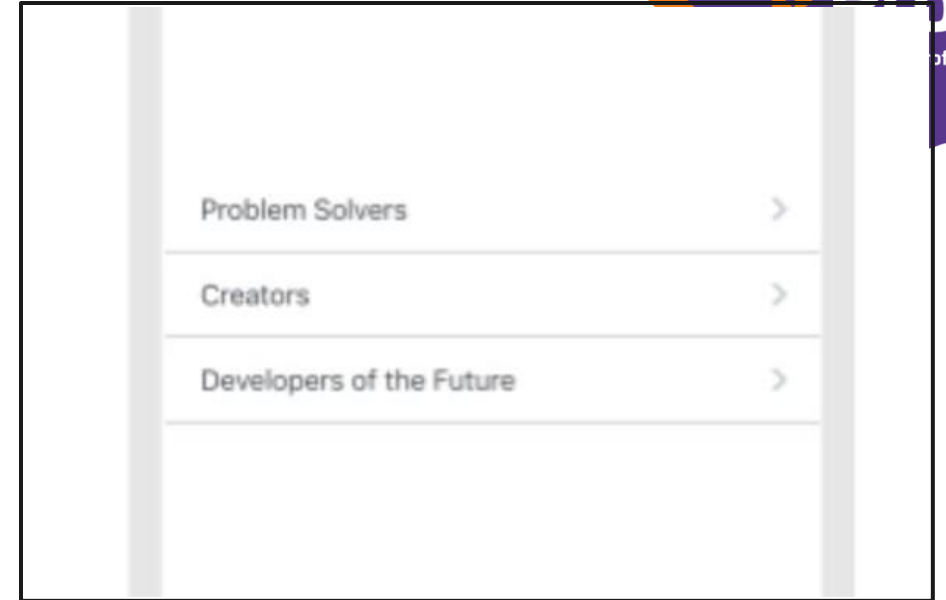
Interface de usuário

- A interface do usuário (IU) é como o palco da peça: tudo o que o usuário deve ver faz parte da IU.
- Button: Você pode clicar aqui para fazer algo acontecer.
- Label: permite que o aplicativo exiba texto.
- TextInput: permite que o usuário insira texto no aplicativo.



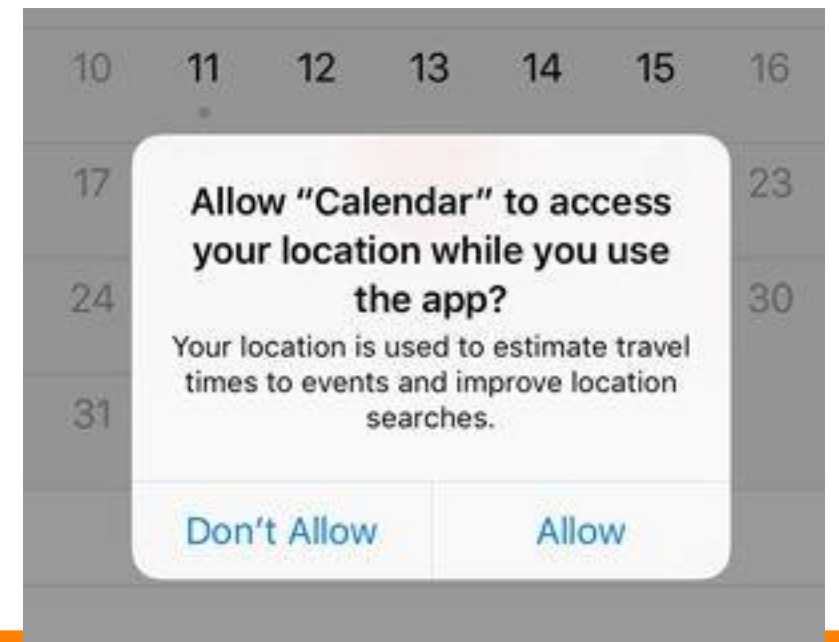
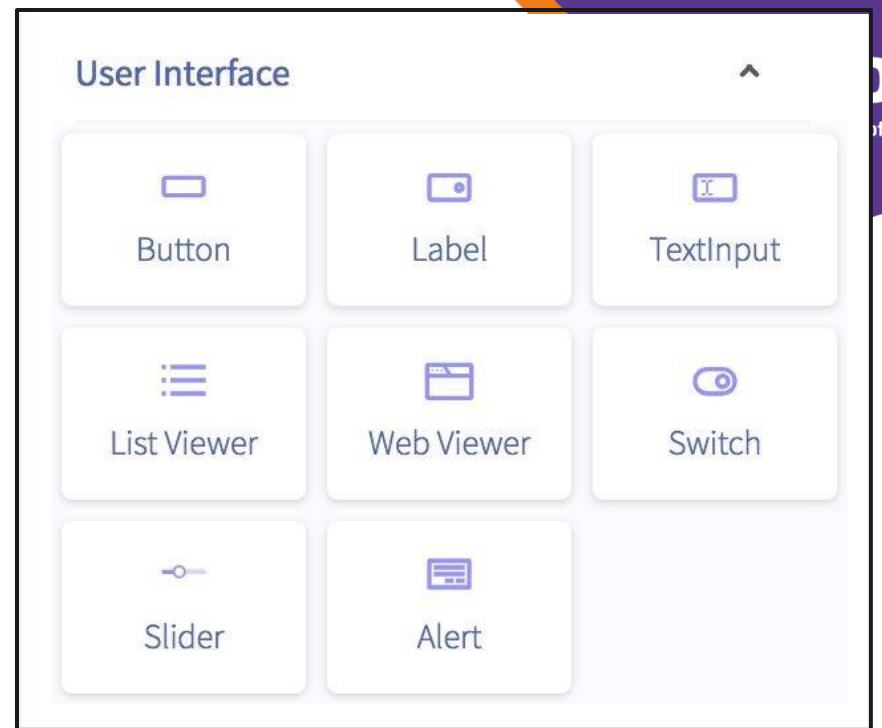
Interface de usuário

- **ListView:** Permite mostrar uma lista de itens. O usuário pode clicar em um deles para selecioná-lo.
- **WebView:** permite um navegador em seu aplicativo. o usuário visualiza sites capazes de clicar em diferentes



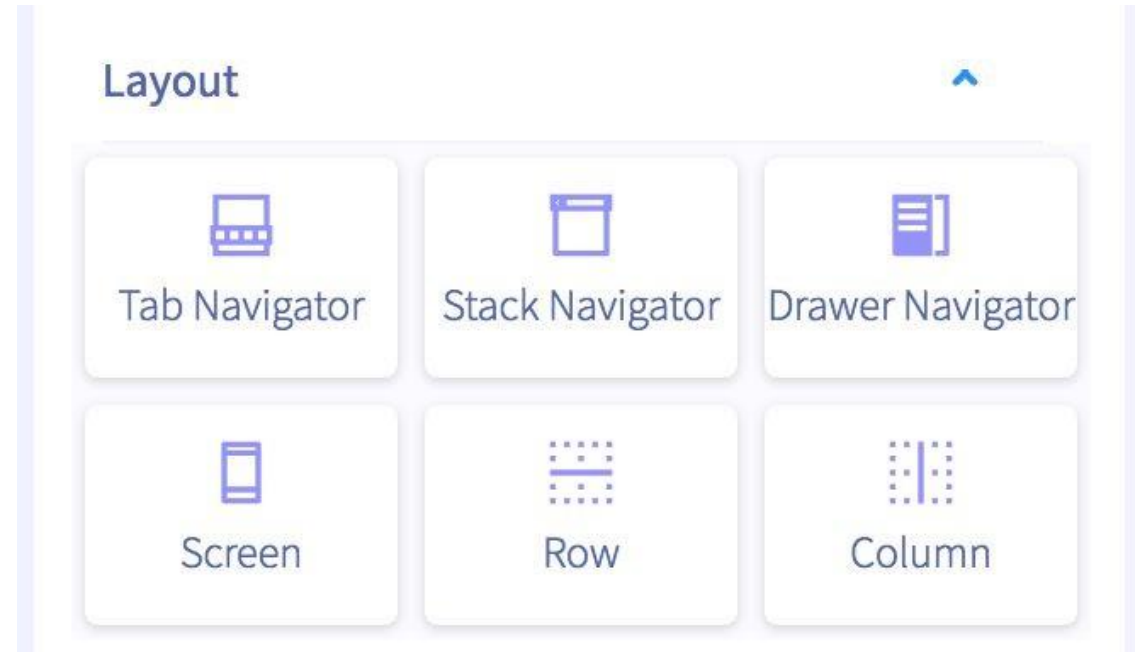
Interface de usuário

- Switch: permite que o usuário escolha uma opção sim/não.
- Slider: permite que o usuário selecione um controle deslizante.
- Alert: Permite exibir um alerta ao usuário .



Layout

Ele contém componentes que ajudarão você a organizar o aplicativo de uma maneira mais ordenada.



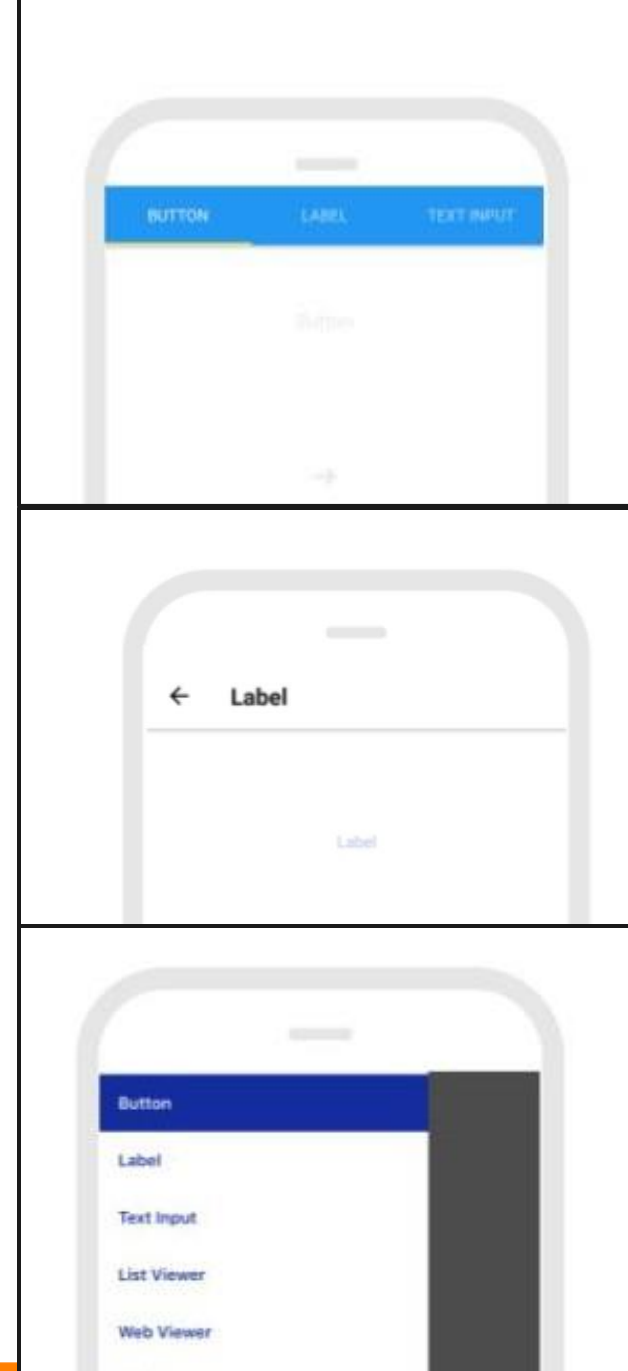
Layout

Navigators: permitem alterar como o usuário se move pelo aplicativo.

Tab navigators: permite navegar usando uma guia na parte superior do

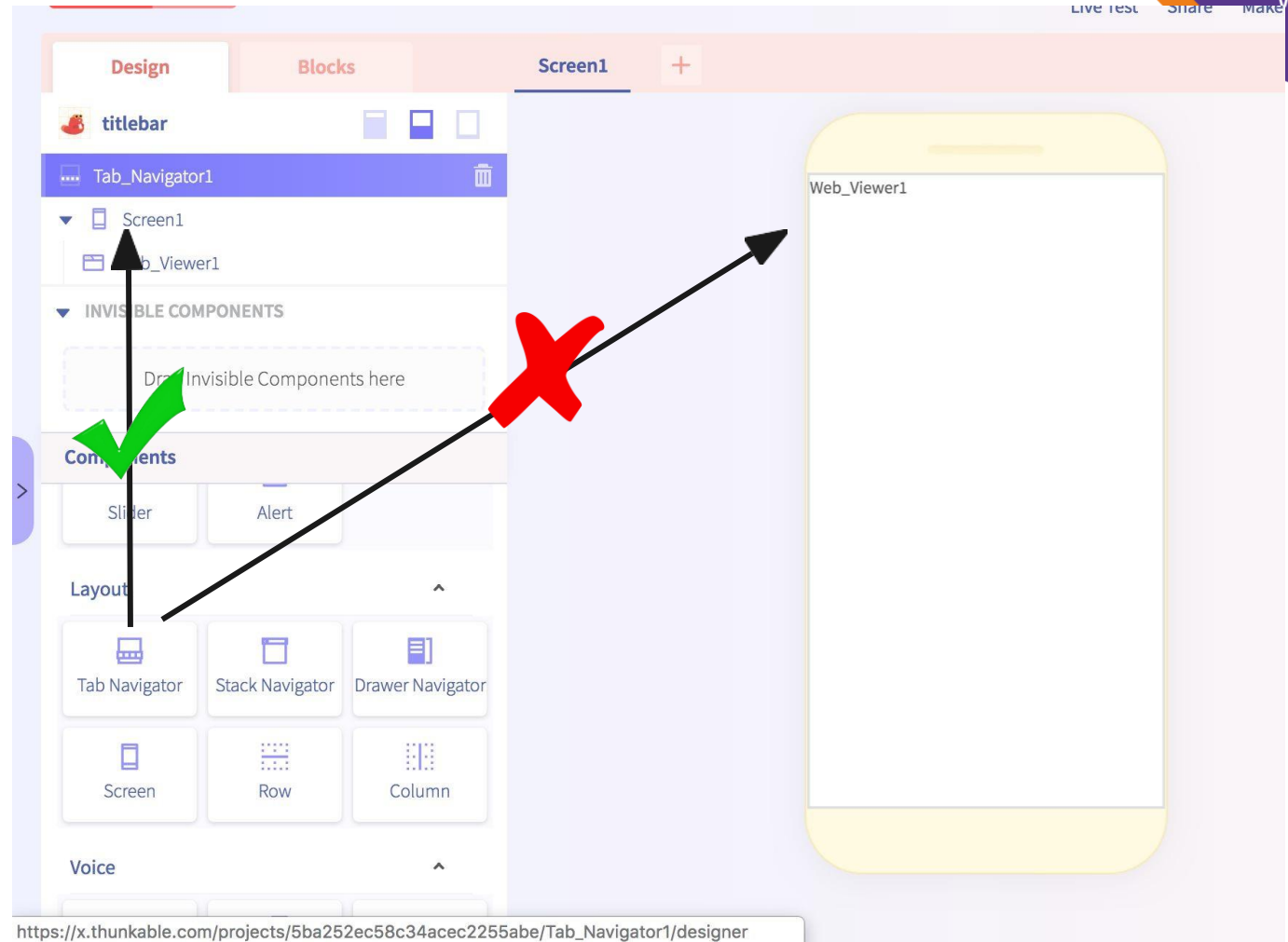
Stack Navigator: permite que você opere a tela como uma página em uma pilha de folhas.

Drawer navigators: Permite que você abra um menu de opções de onde você pode escolher uma delas.



Layout

Para adicionar um navegador ou tela ao seu aplicativo, você deve arrastá-lo para os componentes do aplicativo, não para a visualização do telefone.

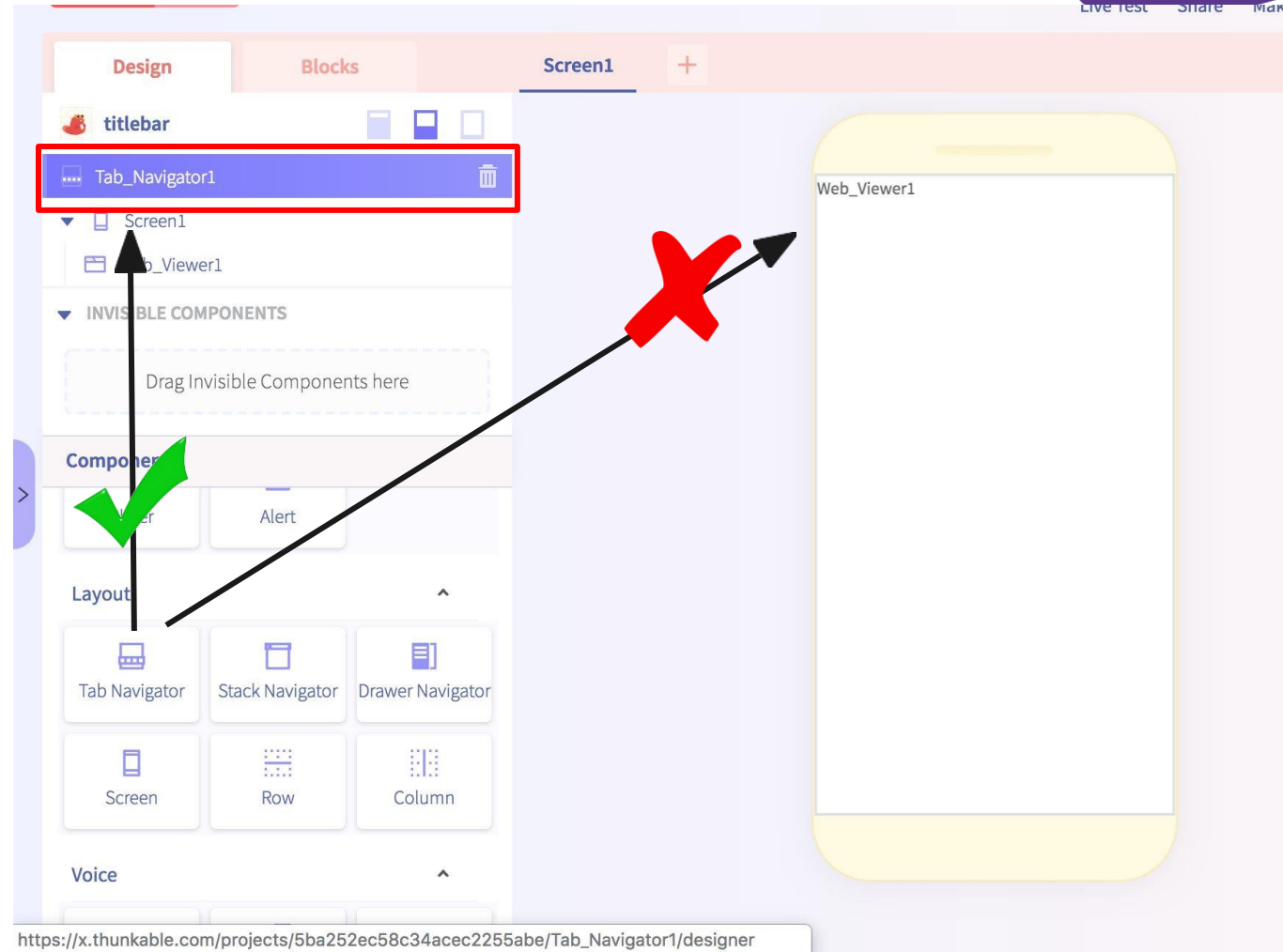


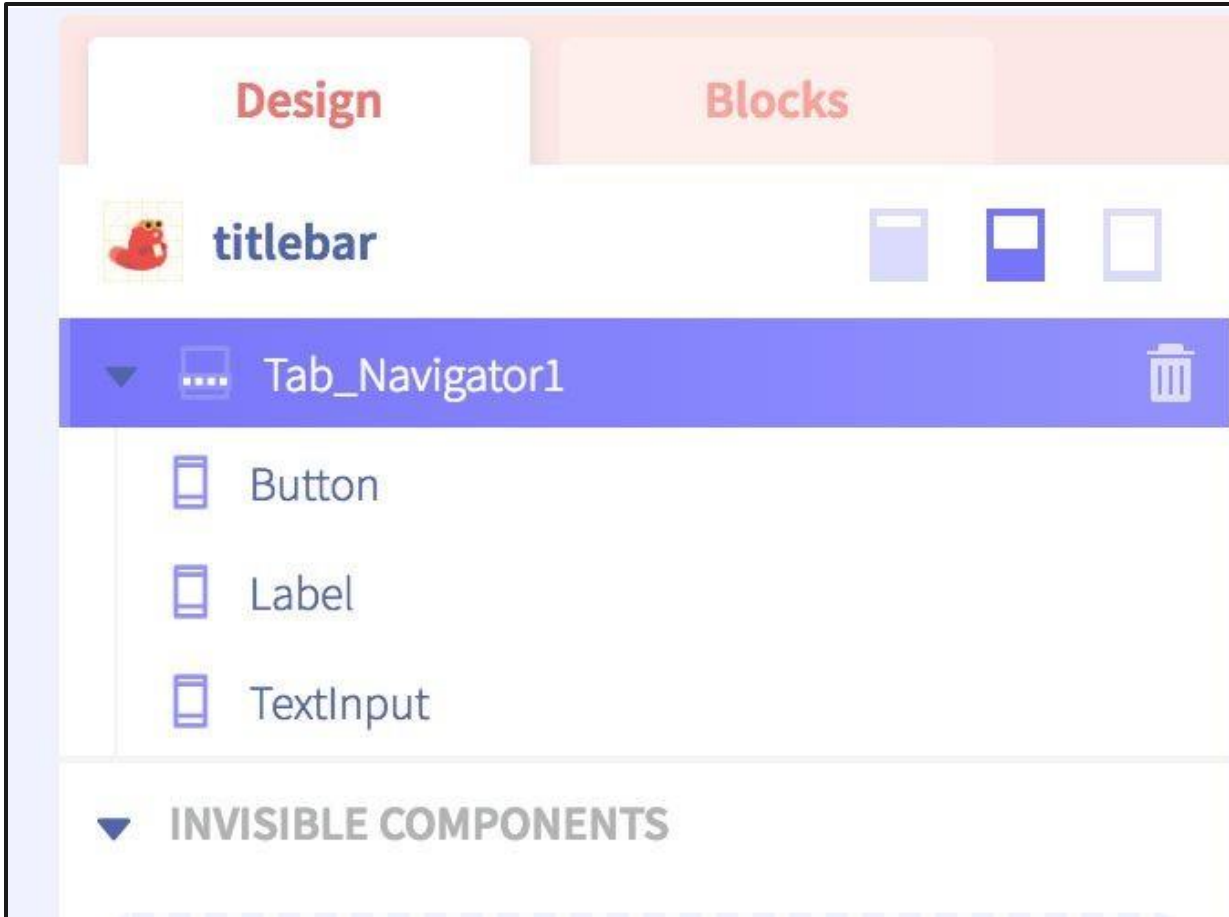
Layout

Tela: Cada página separada do seu aplicativo será uma tela separada.

Você usa um navegador para navegar pelas telas do seu aplicativo.

Depois de adicionar um Navegador, você poderá adicionar telas a ele arrastando-os para o componente navegador na janela de componentes (caixa vermelha)



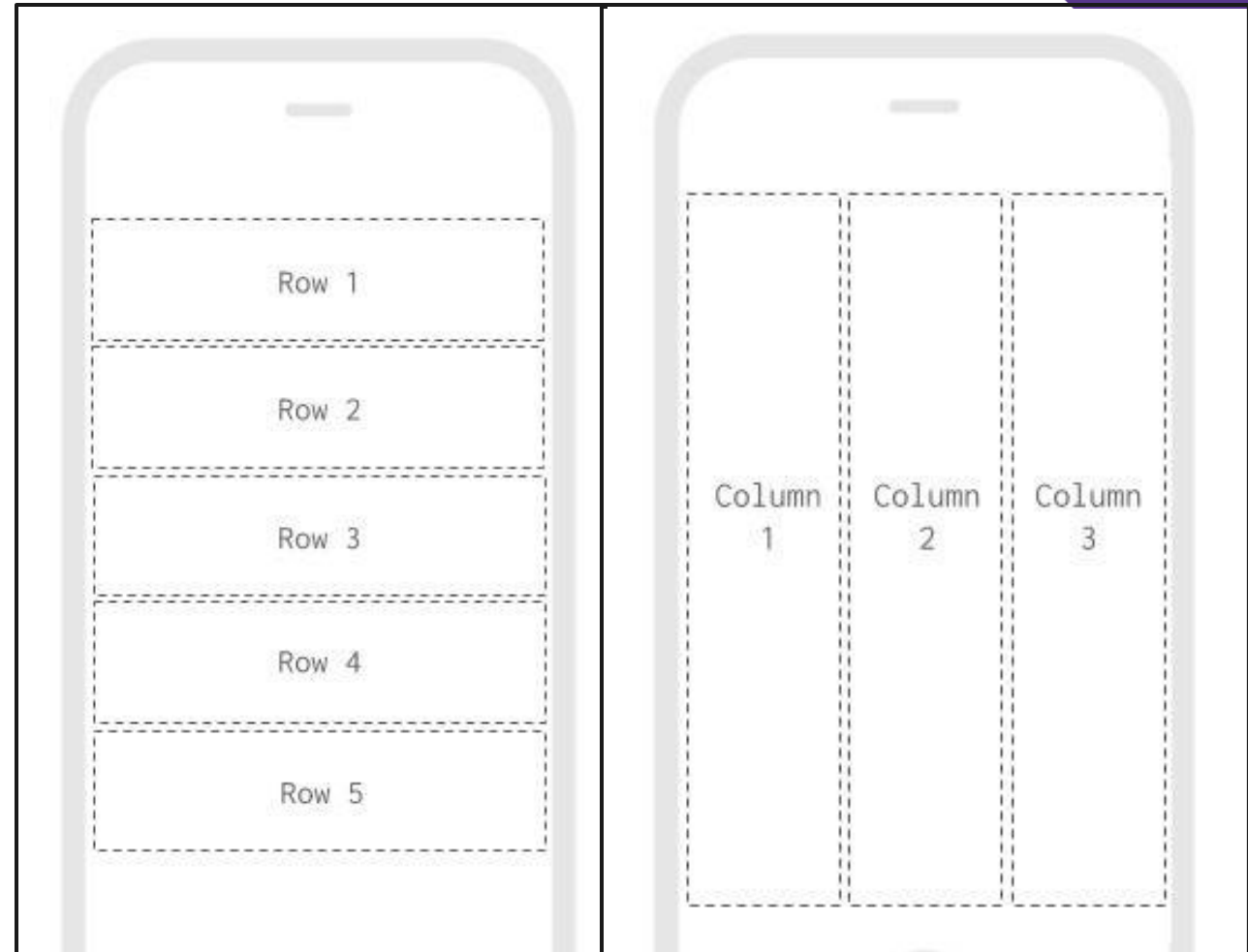


Tab_Navigator nos componentes do aplicativo e no telefone. O nome de cada tela passa a ser o nome escrito em cada aba. Aqui existem três telas. Observe que cada tela é definida dentro do componente Tab Navigator.

Layout

Row: Permite que você organize os componentes em linhas, um embaixo do outro.

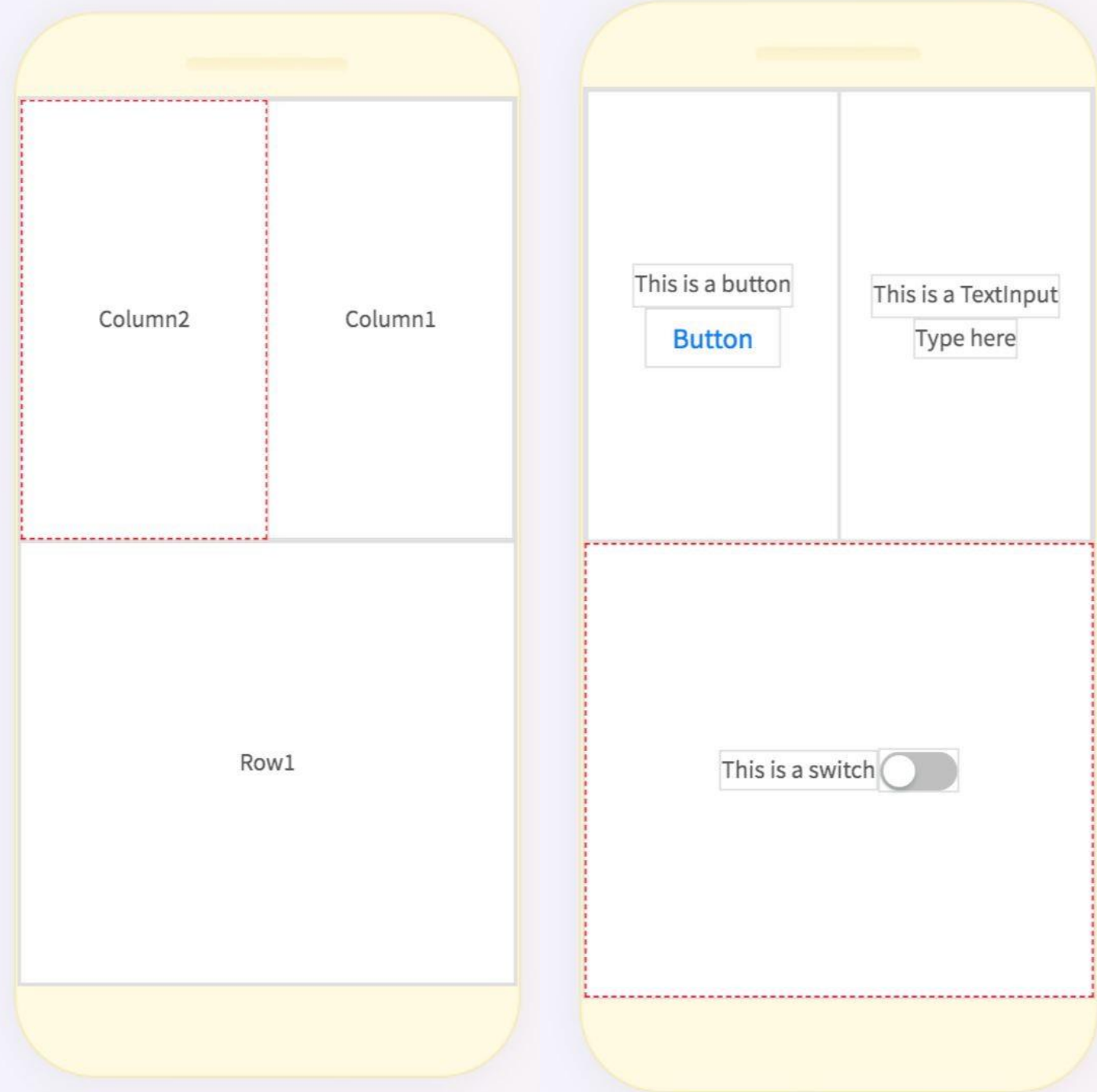
Column: Mesma coisa, mas permite que os componentes sejam organizados lado a lado.



Layout

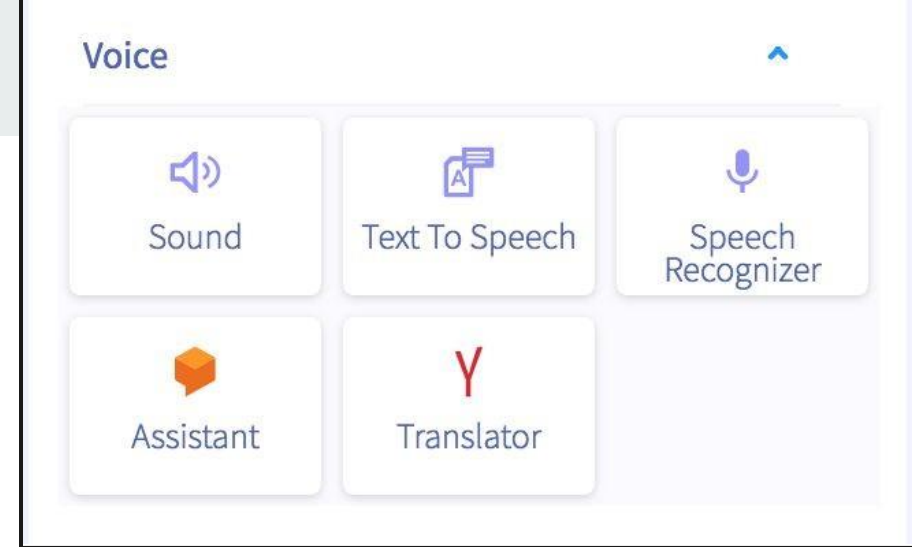
Você pode usar linhas e colunas de maneiras interessantes juntos.

Experimente adicionar
Linha e Coluna
componentes e tente
adicionando outros
componentes dentro deles.



Voz

Esta seção permite adicionar recursos de som ou voz para seu aplicativo.



Sound: Permite reproduzir um arquivo de som, como MP3. Usado para efeitos sonoros, música, etc.

Text To Speech: Faz com que o aplicativo leia algum texto.

Speech Recognizer: permite que o aplicativo interprete a fala do usuário como texto.

Assistant: permite usar um assistente eletrônico (como o Siri) no seu aplicativo.

Translator: permite traduzir texto de um idioma para outro.

Imagem

Isso permite que o aplicativo exiba recursos visuais e imagens

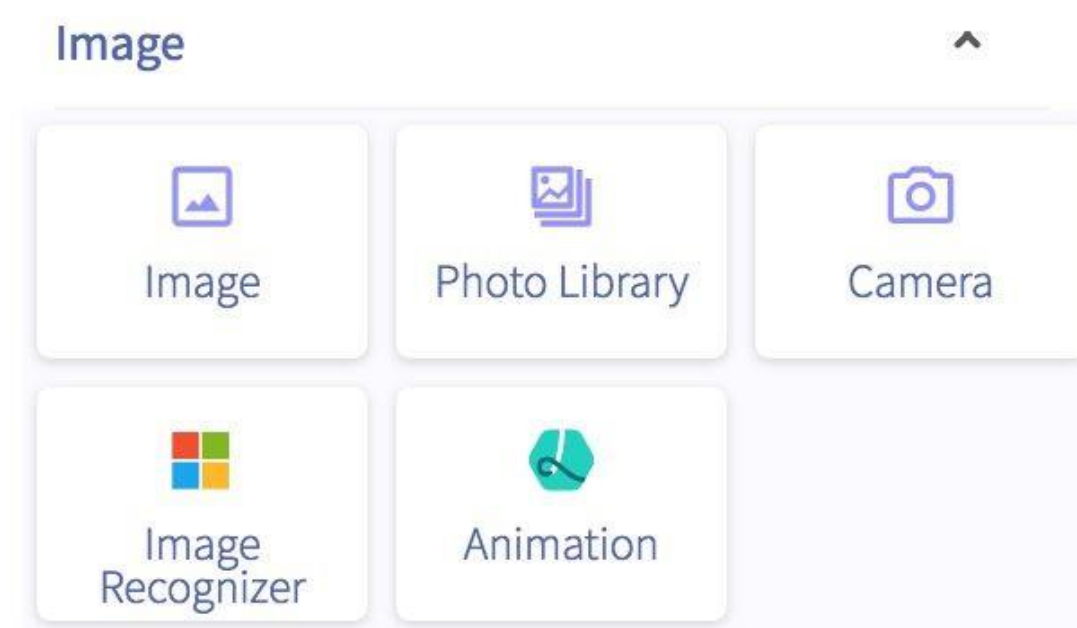
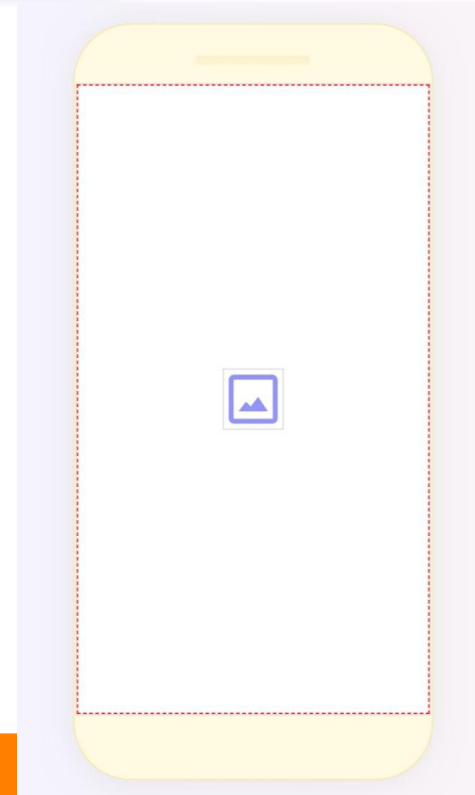


Image: permite adicionar uma imagem ao seu aplicativo.

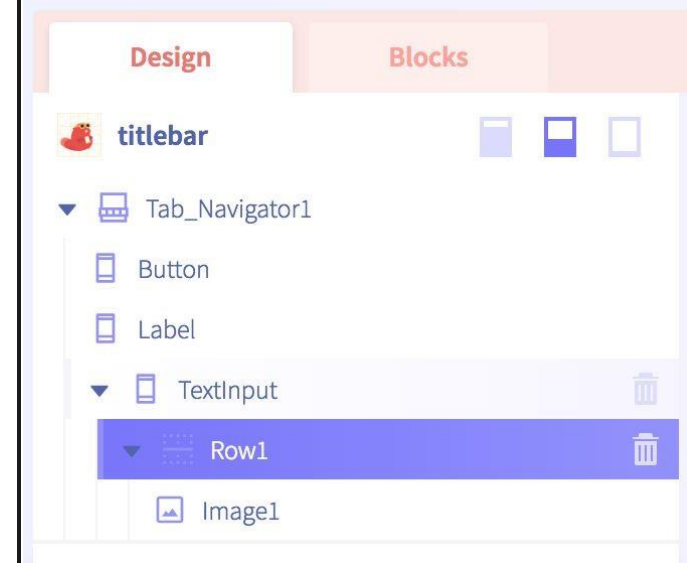
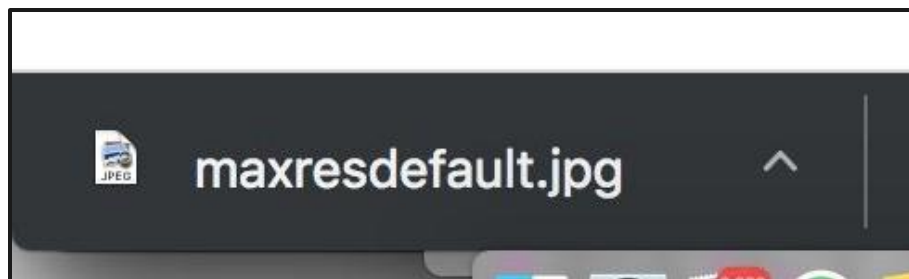
Arraste um para o seu telefone. Você notará que pode ver um ícone sem imagem real. Isso ocorre porque precisamos informar ao telefone qual arquivo de imagem exibir.



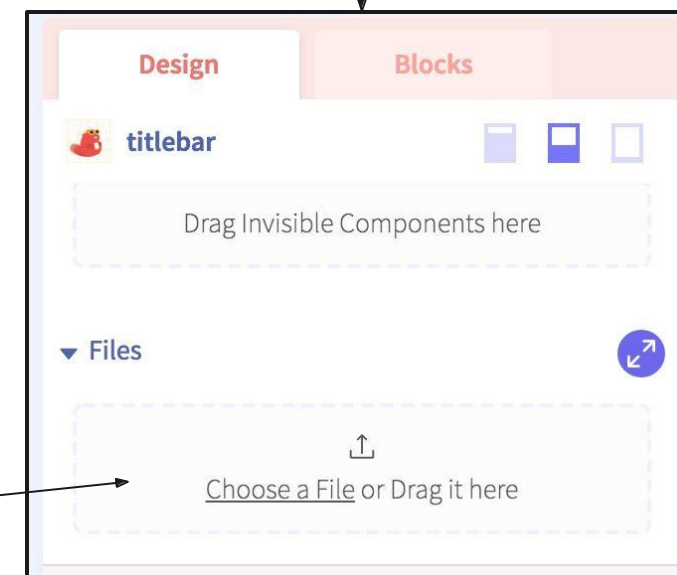
Imagem

Para adicionar o arquivo salvo no Thunkable, role os componentes do aplicativo para baixo até ver a área Arquivos.

Aqui você pode clicar em 'Choose a File' e encontrar o arquivo onde ele foi salvo no computador, ou pode arrastar o arquivo do canto inferior direito da tela para a área.



Rolagem
Abaixo



Imagem

Depois que a imagem for adicionada do seu computador ao Thunkable, você verá seu nome na lista Arquivos.

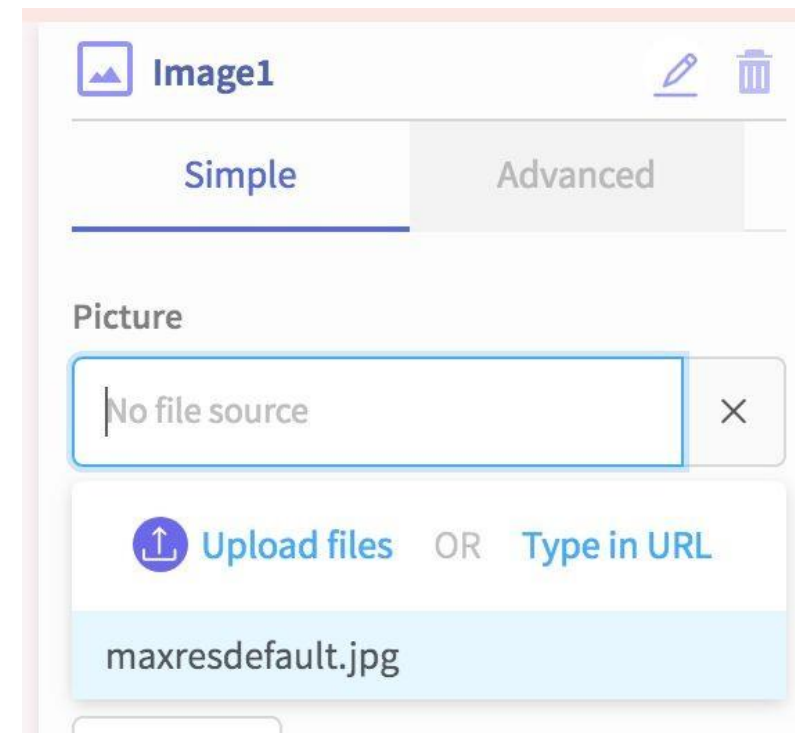


Imagem

Para realmente anexar o arquivo de imagem ao componente Imagem, clique no componente imagem e encontre a propriedade Picture.

Selecione o arquivo que deseja exibir no menu suspenso e clique nele.

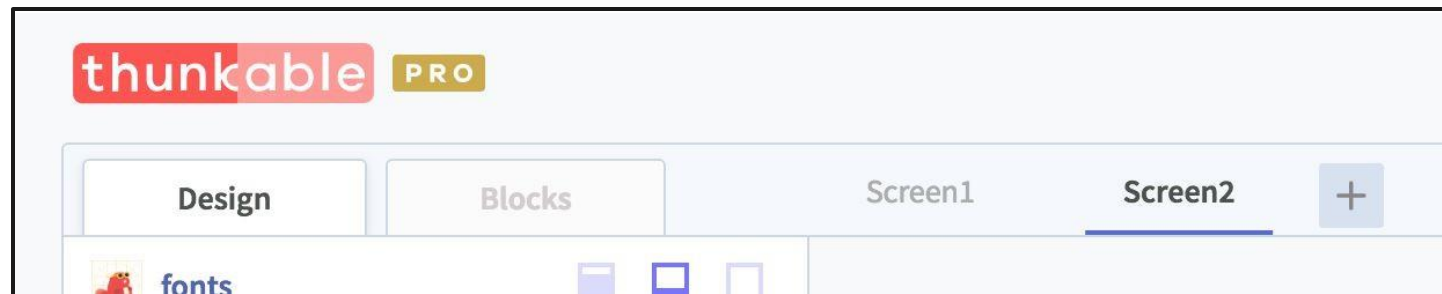
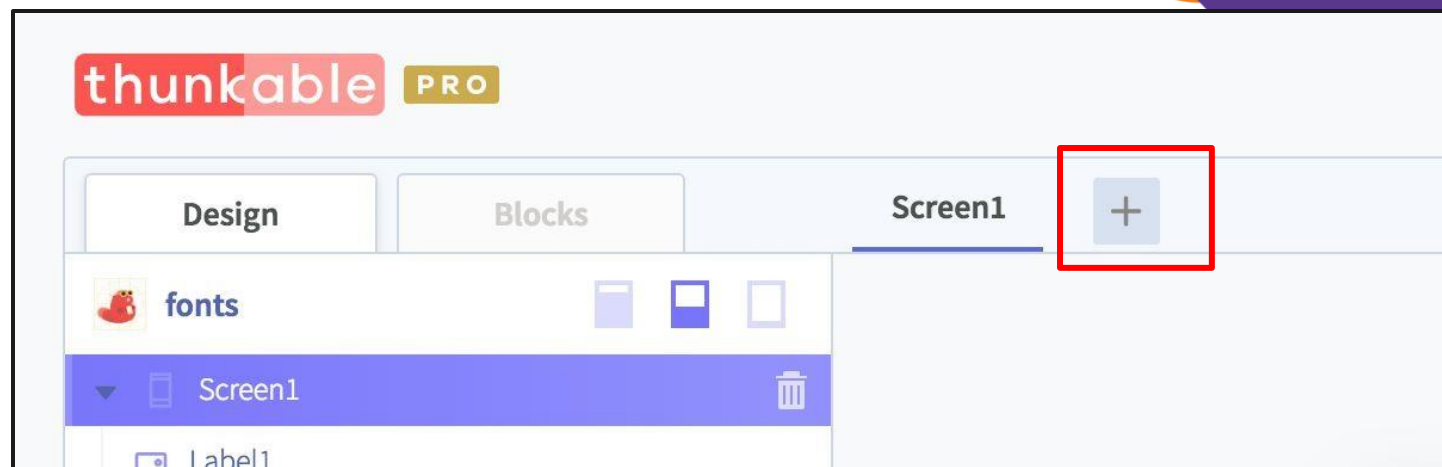
Ajuste os componentes Altura e Largura se a imagem estiver no tamanho errado ou esticada.



Telas

Você pode adicionar várias telas ao seu aplicativo pressionando o botão +.

Você pode então alternar entre eles clicando em seus nomes.



Blocos

Design

Blocks

Screen1



Public

Control
 Logic
 Math
 Text
 Lists
 Color
 Objects
 Variables
 Functions
 Label1
 Screen1

Este espaço em branco é onde você
 colocará seus blocos.
 Cada tela possui um conjunto diferente de
 blocos.

Você pode pressionar os botões + e - aqui
 para aumentar ou diminuir o zoom na
 visualização dos blocos.



bando de

Design

Blocks

Screen1



Public

Control
 Logic
 Math
 Text
 Lists
 Color
 Objects
 Variables
 Functions
 Label1
 Screen1

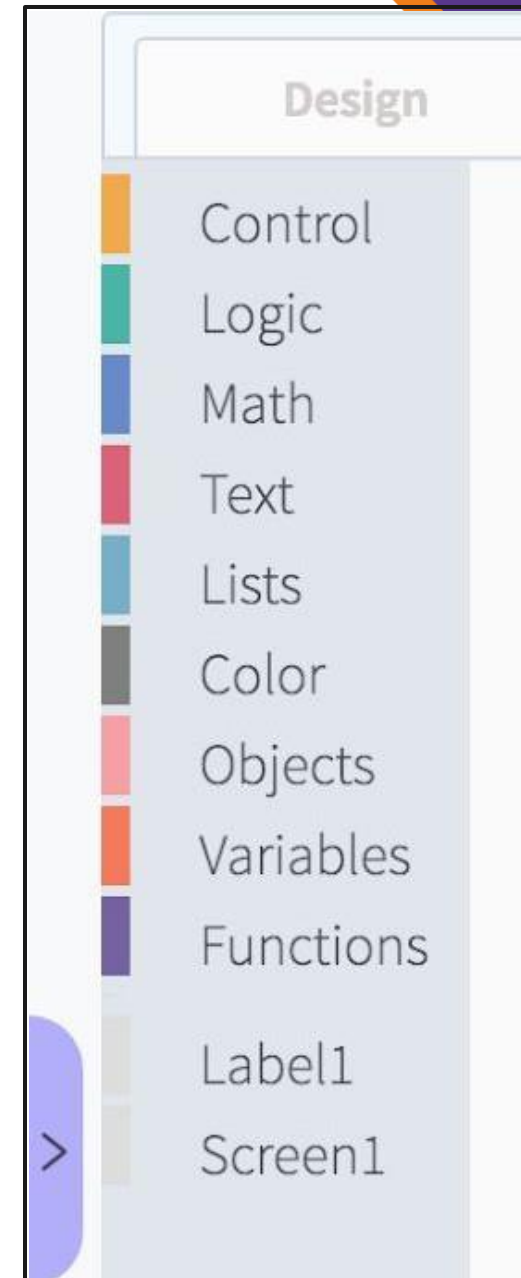
Você pode ver várias
 categorias na esquerda, por exemplo: controle,
 Lógica, etc
 Estes são tipos de blocos você pode usar em seu aplicativo.
 Os mais importantes são os cinza na parte de baixo!

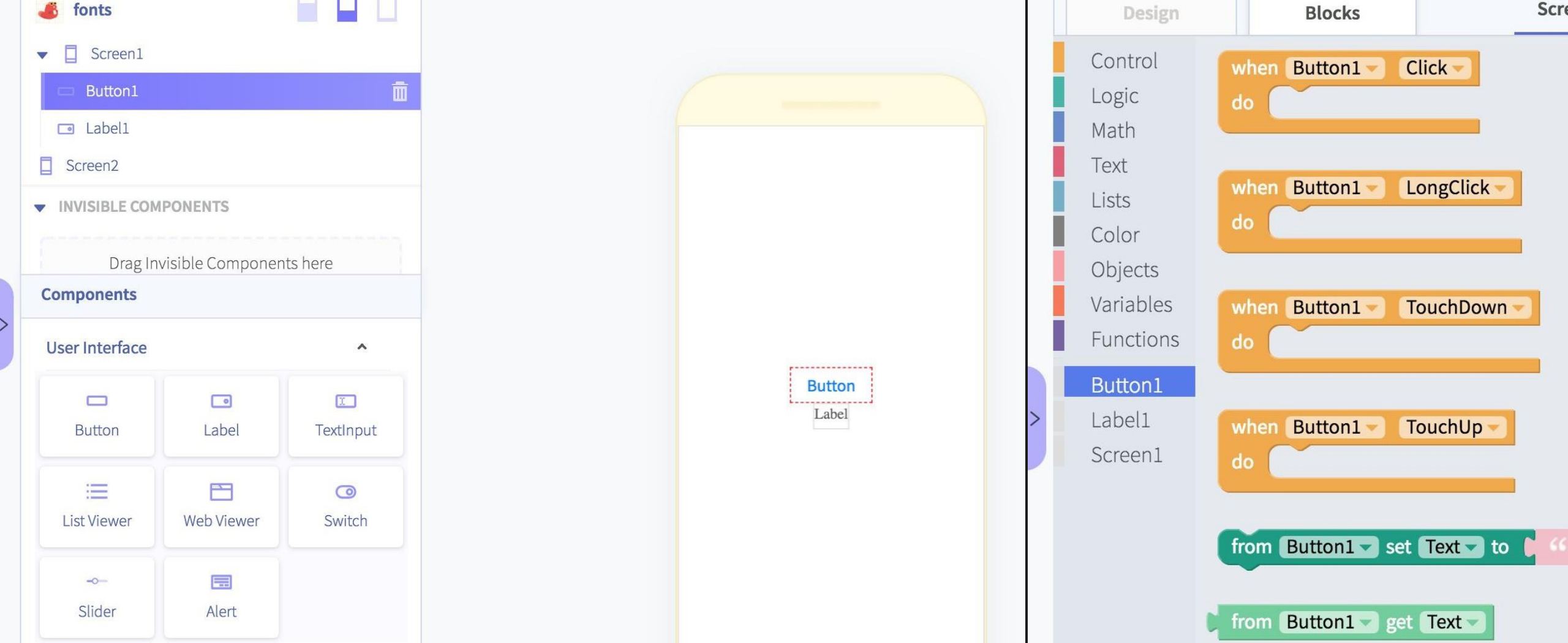


Blocos

Essas primeiras seções são os blocos padrão, mas vamos ignorar isso por enquanto.

Os blocos cinza na parte inferior são para seus componentes, que são os mais utilizados, em geral.



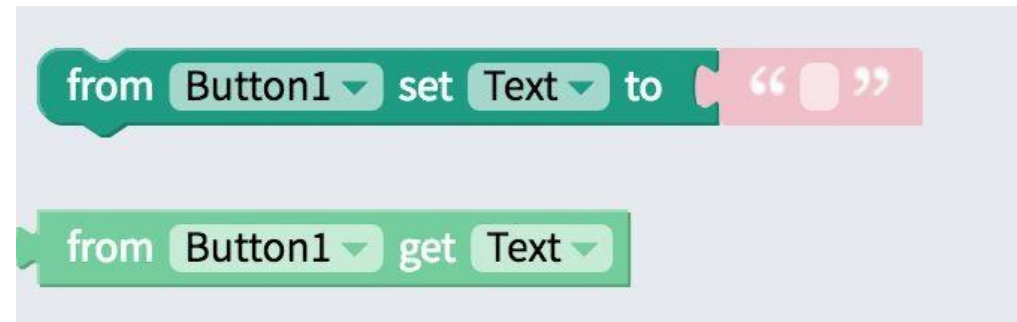
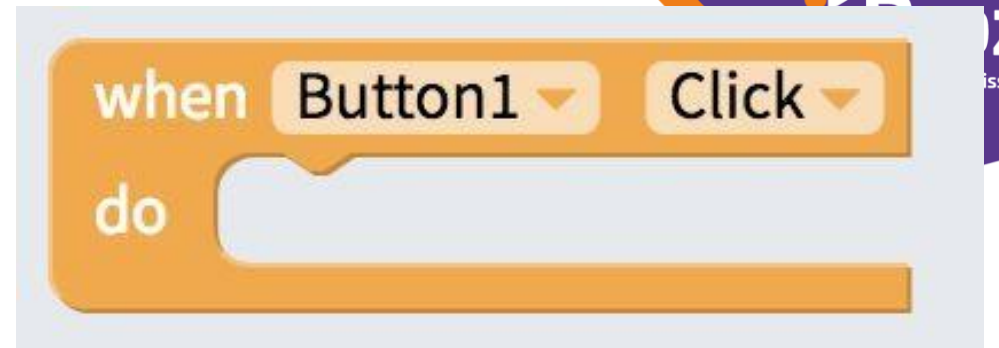


Observe que tenho um botão e uma legenda no meu aplicativo. Você pode ver que há uma seção Button e Label na minha visualização de blocos.

Cores de bloco

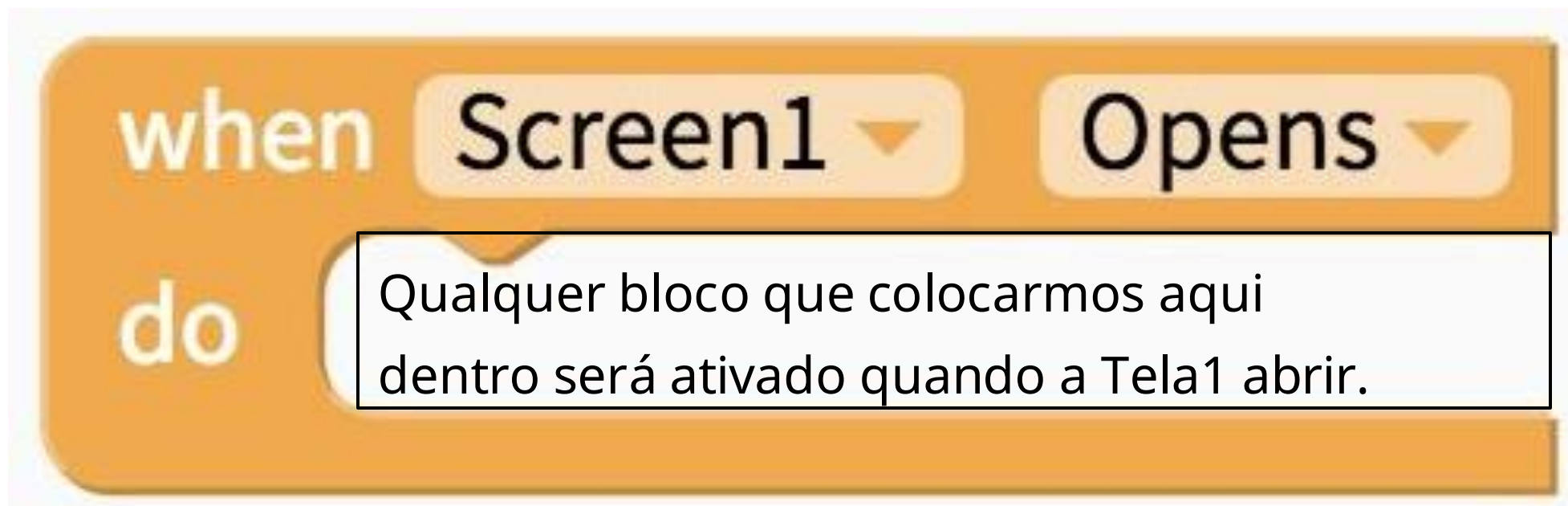
As cores dos blocos realmente significam alguma coisa. Eles dão uma dica sobre a finalidade do bloco.

- Amarelo: O bloco é um 'Event Listener'.
- Verde: O bloco é uma propriedade.
- Roxo: O bloco é uma função.



Blocos Amarelos – Event Listeners

Você sempre precisa de um Event Listener quando deseja que algum tipo de ação ocorra.



Blocos Verdes - Propriedades

Existem dois tipos de blocos verdes: Set e Get.

Qual é a diferença?

SET permite alterar uma propriedade.

GET permite que você veja a propriedade.

from Button1 set Text to “ ”

from Button1 get Text

from Button1 set TextColor to

from Button1 get TextColor

from Button1 set BackgroundColor to

from Button1 get BackgroundColor

from Button1 set FontSize to 16

from Button1 get FontSize

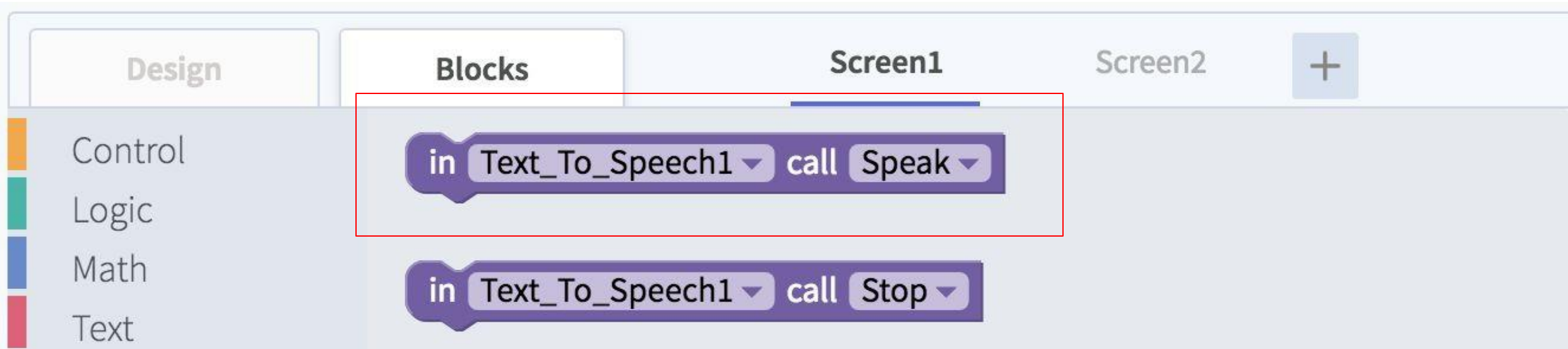
from Button1 set BackgroundPicture to

from Button1 get BackgroundPicture

from Button1 set BackgroundPictureResizeMode

Blocos Roxos - Funções

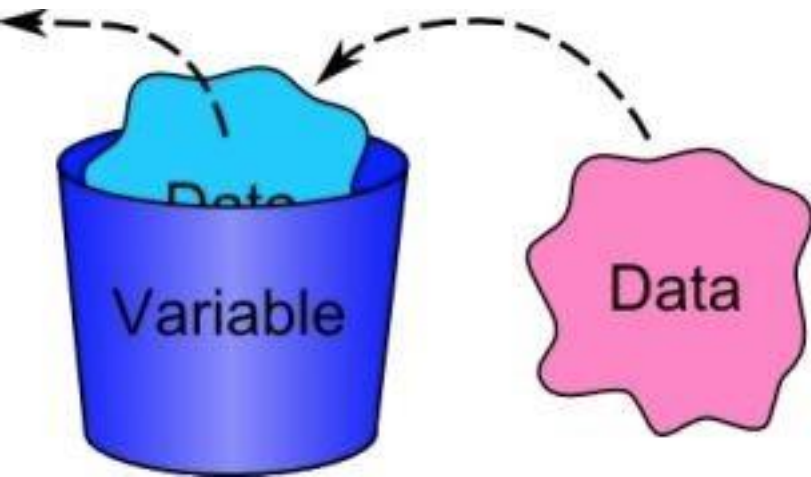
As funções são como um conjunto de instruções, mas combinadas em um comando.



Variáveis

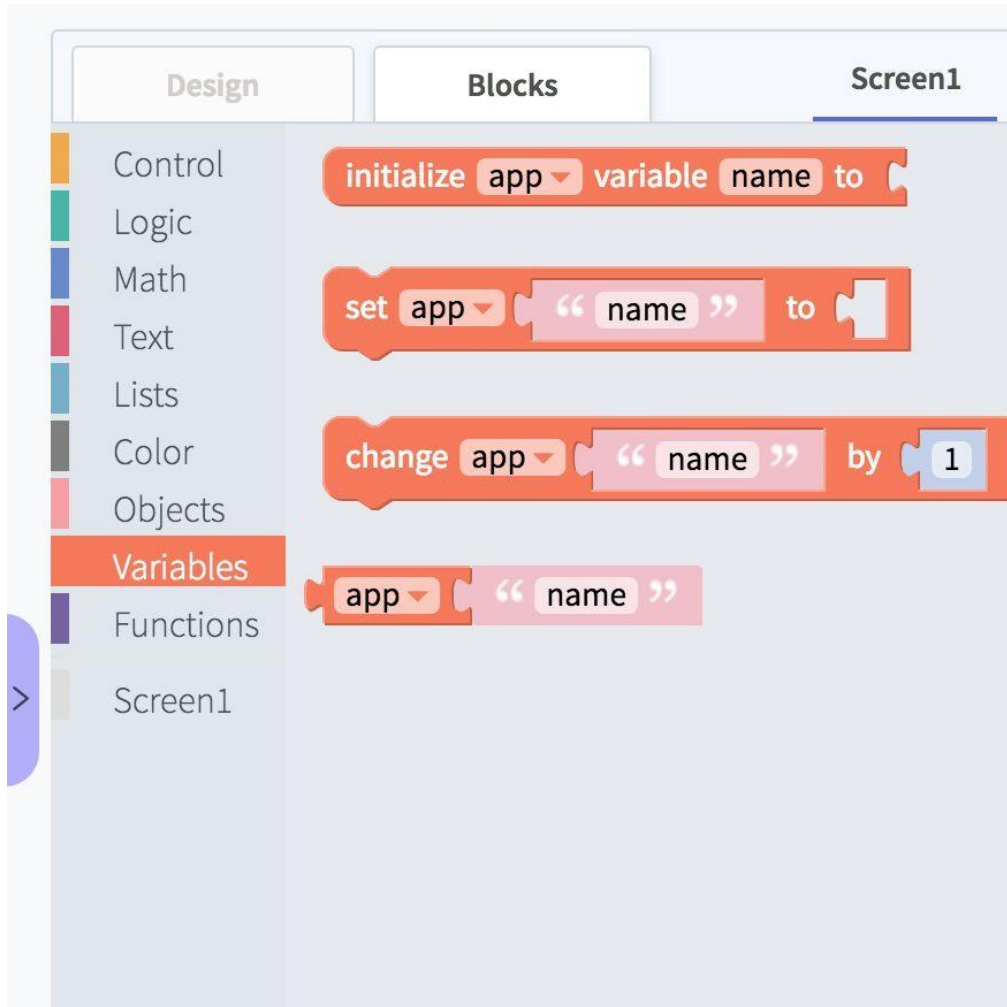
Variáveis

É como uma caixa que armazena informações. A informação pode ser um número, uma palavra, uma frase, qualquer coisa.



O mais importante é que isso pode MUDAR. Isto é vital para acompanhar a pontuação, a posição do personagem, qualquer coisa que tenha MUDANÇAS em seu estado.

Variáveis em Thunkable



Clique na aba 'Variables' no Thunkable para ver os blocos Variáveis.

Criando uma variável



Use o bloco 'initalize' para criar uma nova variável.

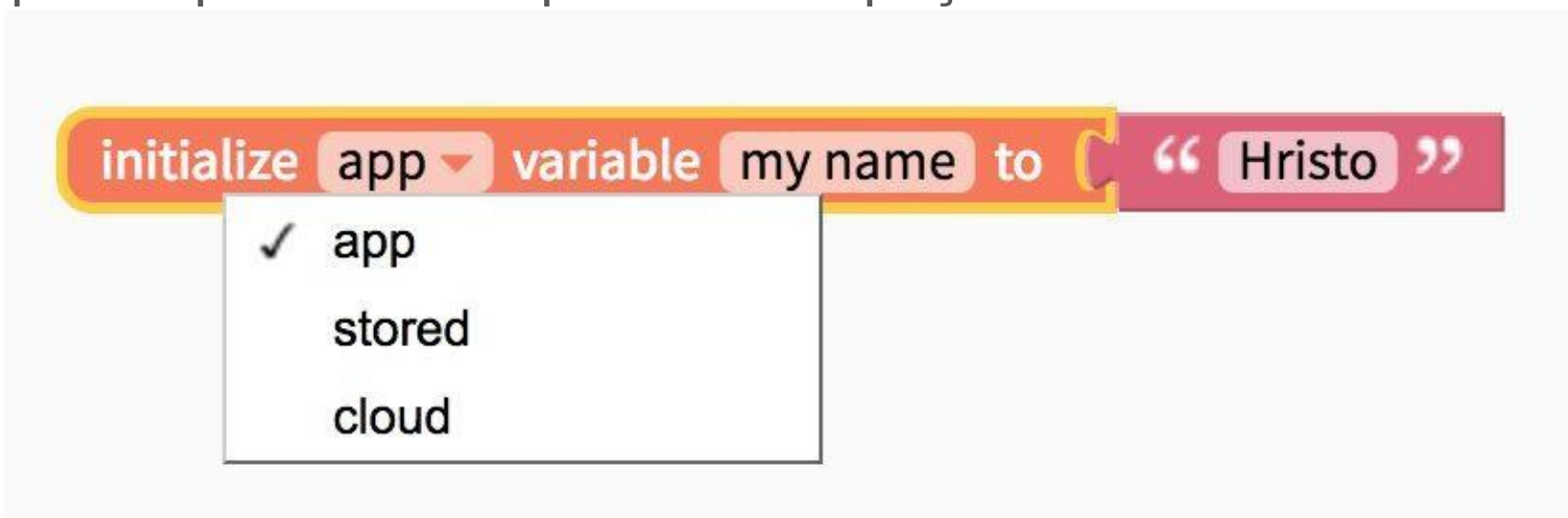
Aqui criei uma variável chamada 'my name'. Eu tornei igual a 'Hristo'.

Criei uma caixa chamada 'my name' e coloquei 'Hristo' dentro dela.

Variáveis de 'aplicativo'

Eles são armazenados diretamente nos arquivos do aplicativo.

Não é bom para variáveis realmente grandes (como listas), pois fará com que o aplicativo ocupe muito espaço.



Variáveis 'armazenadas'

Estes são armazenados diretamente no banco de dados do telefone.

Melhor que 'app' para grandes variáveis.



initialize stored ▼ variable my name

Variáveis de 'nuvem'

Eles são armazenados na internet.

Permite acessar a mesma variável em vários telefones diferentes.



initialize cloud ▼ variable my name

Alterando variáveis

‘Set’ permite que você mude a variável para um valor específico.

‘Change’ permite que você incremente ou decmente uma variável em um determinado valor (funciona apenas se a variável contiver um número).

E também há um Event Listener que é ativado quando a variável muda de valor.

