

## Fala comigo, versão 1.0

1. Crie um novo projeto no AppInventor chamado: "Fala Comigo"
2. Nele, adicione um Botão da aba Interface do Usuário e um TextoParaFalar da aba Mídia.
3. Na programação em blocos, adicione o bloco quando Botão1.Clique a partir do Botão1.
4. Dentro dele, adicione o chamar TextoParaFalar1.Falar, do TextoParaFalar1
5. Encaixando na parte inferior desse bloco, adicione o bloco vazio, encontrado no menu Texto, à esquerda. Preencha o bloco com o texto que deseja que seja falado, como mostrado a seguir:



6. Agora basta conectar seu celular e testar. A mensagem escolhida por você deve ser falada toda vez que o botão for apertado.

## Fala comigo, versão 2.0

Para incrementar seu App, faça algumas modificações:

1. Primeiro, descubra como funciona o bloco CaixaDeTexto, da Interface do Usuário. Faça com que a mensagem digitada nela seja falada sempre que o botão for apertado, ao invés da mensagem fixa.
2. Crie uma tela inicial, que é mostrada ao iniciar a aplicação. A tela com as funcionalidades só é mostrada depois que o usuário apertar o botão Iniciar.
3. Em seguida, vá na aba Sensores e veja como usar o SensorAcelerômetro. Faça que seu aplicativo fale uma mensagem ou toque um som específico sempre que você sacudí-lo.
4. Explore a câmera, permitindo mudar a imagem de fundo para uma foto tirada no aplicativo.
5. Adicione um outro recurso que ainda não testamos em outras atividades!
6. Por fim, personalize o visual do seu app, alterando ícone e outras características visuais que você julgar importantes.