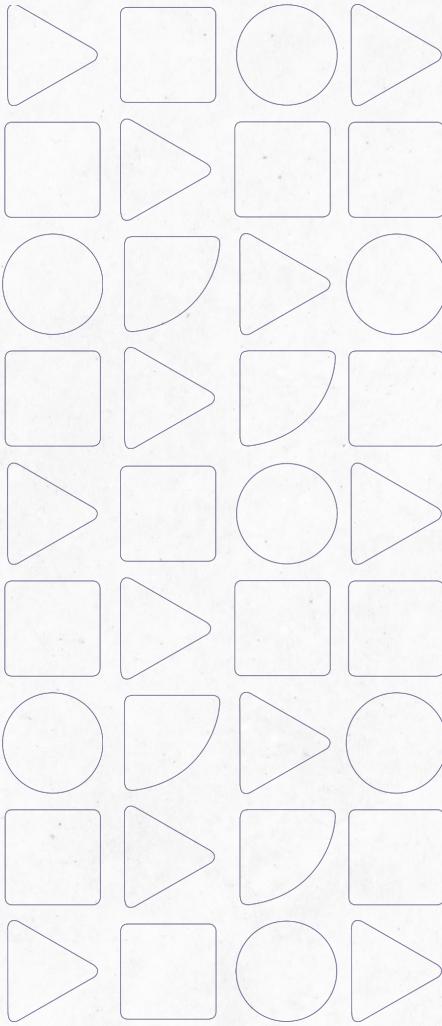


Estrutura e elementos do Editor de blocos

Disciplina: Programação Mobile



Conteúdos:

Estrutura e elementos do editor de blocos.

Habilidade(s):

- Compreender as técnicas relacionadas ao desenvolvimento *mobile*, bem como conhecer os ambientes para desenvolvimento de aplicações;
- Utilizar ambientes de desenvolvimento *mobile*;
- Construir *layout* de aplicativos para dispositivos móveis.

Bloco 1

Explorando a linguagem de programação e acessando a
plataforma Kodular.

Vamos realizar uma dinâmica?

Vocês receberão uma folha de ofício que deverão nomear como “diário de aprendizagem”. Nela, vocês devem registrar as suas **impressões e sentimentos** sobre as atividades e os conteúdos estudados, além de expressar suas **dúvidas, questionamentos e opiniões**.

Ao final dos seis blocos de aula, vamos nos reunir novamente para discutir o que foi anotado!

Vamos lá?



Diário de aprendizagem

Expectativas

O que eu espero da aula?

Impressões

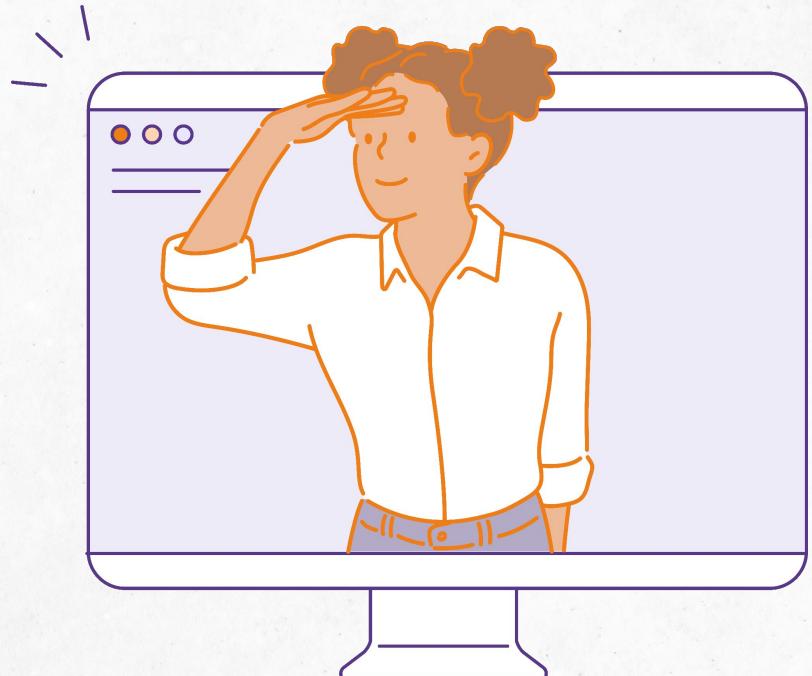
O que eu sinto sobre a aula?

Dúvidas

O que eu não entendi sobre a aula?

Tente responder

Você sabe o que é **programação**?



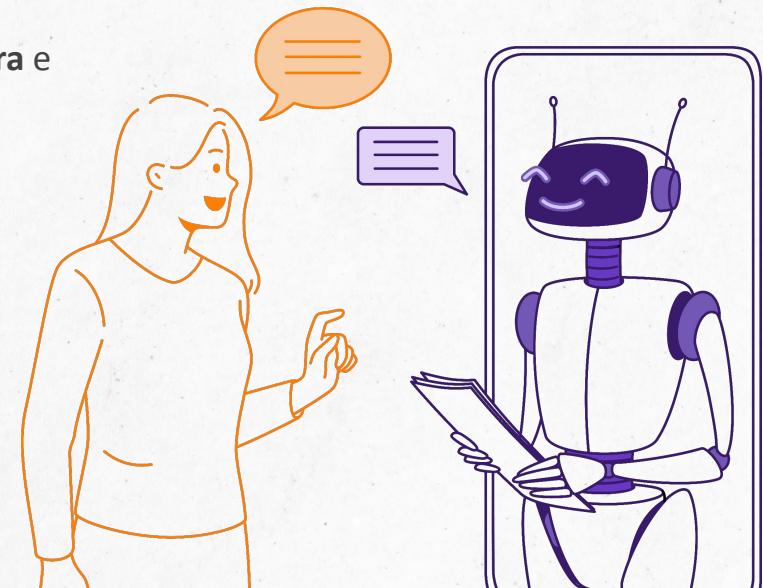
Vamos analisar?

Imagine uma situação inusitada na qual você precisa dar instruções a um robô **que só entende uma linguagem específica**. Ele não entende português, inglês ou qualquer outro idioma humano.

Entretanto, as instruções devem ser organizadas de **maneira clara e lógica**, para que o robô possa executá-las sem se confundir.



Isso é a **linguagem de programação!**



Agora, imagine o seguinte cenário

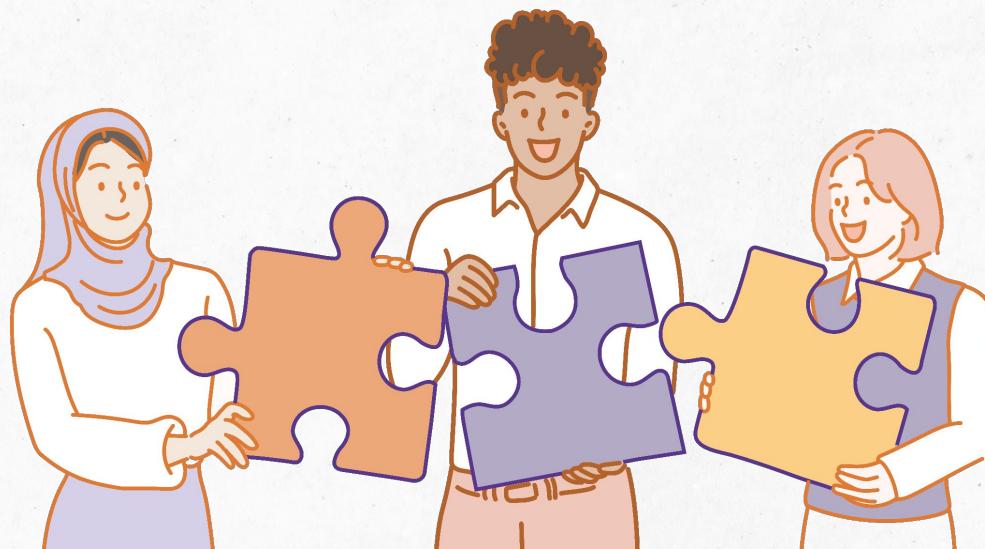
Suponha que você pode fornecer instruções em um conjunto de tarefas que já estão predefinidas e que não precisam ser criadas do zero.

Isso é como a **edição em blocos**.



Explorando o programa Kodular

Nesta aula, vocês vão conhecer diferentes ferramentas do programa **Kodular**. Essa é uma plataforma baseada na *web* que permite que os usuários criem aplicativos Android sem a necessidade de codificação, servindo como um **editor de blocos**. Vamos lá?



Confira os tópicos que serão abordados

Aqui, vamos conhecer:



A seção de blocos internos;



O recurso “Visualizador”.



Hora de acessar o Kodular!



Above the globe icon: Anote tudo aquilo que for importante!



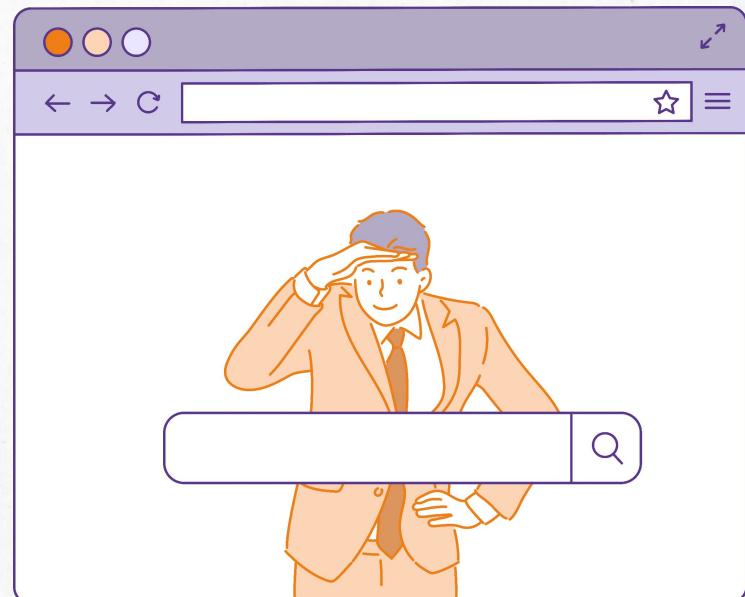
Bloco 2

Explorando os recursos de blocos de prioridade, blocos
de métodos e blocos de evento.

Vamos pesquisar?

Utilizando os seus celulares, pesquisem projetos que foram realizados através do programa Kodular.

Registrem em seus cadernos tudo o que for necessário e, em seguida, apresentem para o restante da sala!



Explorando as ferramentas do programa Kodular

Aqui, vamos conhecer:



Blocos de prioridade;



Blocos de métodos;



Blocos de evento.





Hora de acessar o Kodular!



Above the globe icon, there is a light orange rectangular box with a thin black border. Inside the box, the text "Hora de acessar o Kodular!" is written in a bold, orange font. In the top right corner of the box, there are three small black icons: a window frame, a square, and an 'X'.

A blue speech bubble is positioned below the globe icon. It contains the text "Anote tudo que for importante!" in a white, sans-serif font.

Bloco 3

Vamos praticar?

Vamos recapitular?

Observem as descrições a seguir e as classifiquem como **blocos de propriedade**, **blocos de métodos** e **blocos de evento**.

Descrição	Tipo
Quando o botão for clicado, a cor de fundo será alterada para uma cor aleatória.	
Exibir uma mensagem de boas-vindas quando o aplicativo é iniciado.	
Abrir uma página da <i>web</i> no navegador.	
Exibir uma mensagem quando o botão é clicado.	
Realizar cálculos matemáticos simples.	
Definir o texto de uma etiqueta para "Olá, Mundo!".	

Gabarito

E aí, acertaram?

Descrição	Tipo
Quando o botão for clicado, a cor de fundo será alterada para uma cor aleatória.	Blocos de propriedade.
Exibir uma mensagem de boas-vindas quando o aplicativo é iniciado.	Blocos de propriedade.
Abrir uma página da <i>web</i> no navegador.	Blocos de método.
Exibir uma mensagem quando o botão é clicado.	Blocos de evento.
Realizar cálculos matemáticos simples.	Blocos de propriedade.
Definir o texto de uma etiqueta para "Olá, Mundo!".	Blocos de propriedade.

Hora de praticar

Separem-se em grupos e accedam aos *notebooks* e computadores.

Vocês deverão aplicar conceitos de blocos de propriedade, blocos de métodos e blocos de eventos para desenvolver os recursos do seguinte aplicativo fictício:

O **EasyTask Manager** é um aplicativo simples de gerenciamento de tarefas. Ele foi projetado para ajudar os usuários a acompanharem as suas atividades diárias, organizando as suas responsabilidades de maneira eficiente. O aplicativo permite que os usuários criem, editem e concluam tarefas rapidamente.

A seguir, veja os recursos a serem adicionados.



Adicionar recursos ao aplicativo

Executem os seguintes recursos:

- adicionar tarefa;
- editar tarefa;
- marcar como concluído;
- excluir tarefa;
- visualizar tarefas;
- notificações;
- temas e personalização.



Bloco 4

Investigando os itens de controle,
matemática e variáveis.

Explorando as ferramentas do programa Kodular

Vamos aprender:



O recurso de controle;



O recurso de matemática;



O recurso de variáveis.





Bloco 5

Conhecendo os itens de cores, lógica, texto,
procedimentos e listas.

Vamos recapitular?

Observem as descrições a seguir e as classifiquem como **recursos de controle, matemática e variáveis**.

Descrição	Tipo
Se a idade do usuário for maior que 18 anos, mostrar uma mensagem "Você é maior de idade".	
Subtrair 10 de 25 e exibir o resultado.	
Definir a variável "idade" com o valor 25.	
Permite somar dois ou mais números.	
Repetir cinco vezes e mostrar a mensagem "Olá!" .	
Permite modificar o valor de uma variável existente.	

Gabarito

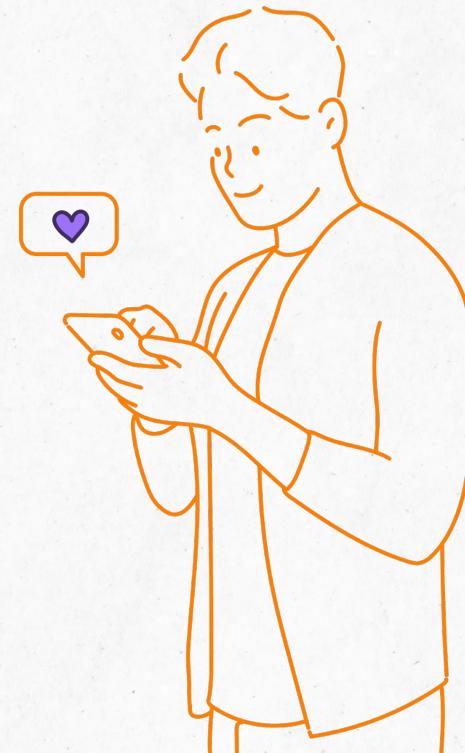
E aí, acertaram?

Descrição	Tipo
Se a idade do usuário for maior que 18 anos, mostrar uma mensagem "Você é maior de idade".	Recurso de controle.
Subtrair 10 de 25 e exibir o resultado.	Recurso de matemática.
Definir a variável "idade" com o valor 25.	Recurso de variável.
Permite somar dois ou mais números.	Recurso de matemática.
Repetir cinco vezes e mostrar a mensagem "Olá!" .	Recurso de controle.
Permite modificar o valor de uma variável existente.	Recurso de variável.

Explorando as ferramentas do programa Kodular

Nesta apresentação, serão abordadas as temáticas a seguir:

-  o item de cores;
-  o item de lógica;
-  o item de texto;
-  o item de procedimentos;
-  o item de listas.





Hora de acessar o Kodular!



Above the globe icon, the text "Hora de acessar o Kodular!" is displayed in orange. Below the globe, a purple button contains the text "Achte tudo que for importante!" in white.

Bloco 6

Hora de praticar!

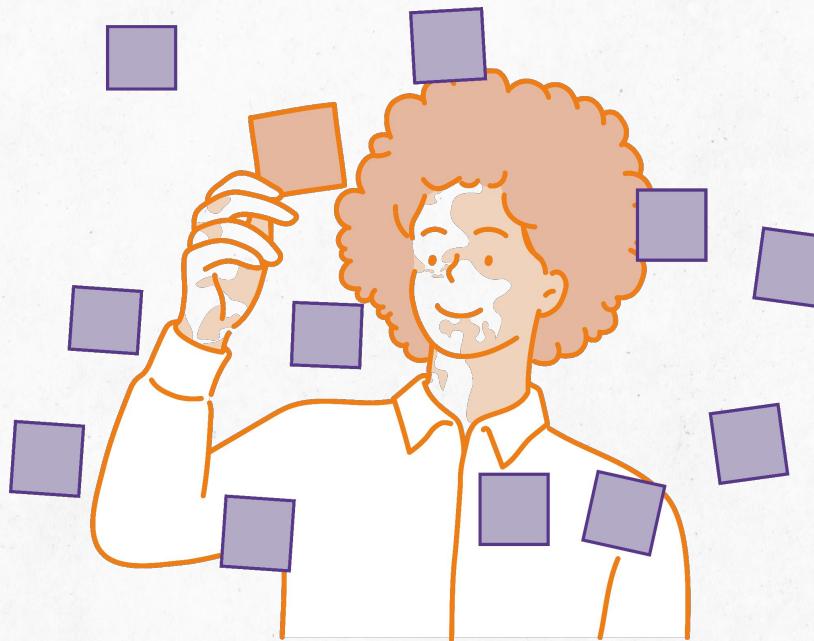
Agora é com vocês

- Separem-se em grupos e utilizem um computador ou *notebook* disponível em sala para acessar o programa Kodular;
- Cada grupo deve escolher uma ideia e criar uma breve descrição do aplicativo fictício que será desenvolvido. Devem incluir detalhes como **nome do aplicativo, público-alvo, principais recursos e como ele solucionará o problema proposto**;
- Depois, devem acessar o programa Kodular para desenvolver a ideia.



Apresentem as criações

Hora de mostrar as ideias que vocês desenvolveram!



Vamos relembrar a dinâmica?

Expectativas

O que eu espero da aula?

Impressões

O que eu sinto sobre a aula?

Dúvidas

O que eu não entendi sobre a aula?

Referências Bibliográficas

PROZ EDUCAÇÃO. *Apostila de Programação Mobile*. 2023.