

3. Tekst naar spraak

Zorg dat je telefoon tegen je praat!
Wanneer je met je telefoon schud, dan kun je zorgen dat je telefoon ook schud.

Type een zin in het tekstvak. Druk vervolgens op de knop en gebruik de TekstNaarSpraak component om de tekst die je hebt ingetyped door de telefoon uit te laten spreken.

appinventor.mit.edu

4. Schudden

Wanneer je met je telefoon schud kun je ook je telefoon laten schudden.

Gebruik de VersnellingsSensor om te meten of de gebruiker met zijn telefoon schud.

Gebruik de Geluid component om de telefoon te laten vibreren.

appinventor.mit.edu

5. Spraakherkenning

Wil je dat de telefoon laat zien wat jij hebt gezegd?

Klik op een knop en gebruik de SpraakHerkennings component om jouw gesproken tekst te herkennen. Daarna laat je dit zien in een label.

appinventor.mit.edu

6. Teken

Teken afbeeldingen met je vinger!

Een gemakkelijke manier om dit te doen is om te kijken of je je vinger over het doek sleept. Je tekent dan een lijn van de vorige vingerpositie naar de nieuwe. Voeg een knop toe om het doek te wissen zodat je een nieuwe tekening kunt maken.

appinventor.mit.edu

Kaart 4: Schudden

Te gebruiken componenten:

Sensoren:  VersnellingsSensor

Media:  Geluid

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.




Als de gebruiker met zijn telefoon schud, dan laat de Geluid component de telefoon 500 milliseconden vibreren.

Kaart 3: Tekst naar spraak

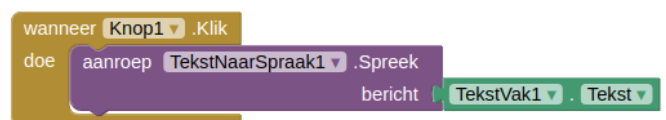
Te gebruiken componenten:

Gebruikersomgeving:  Knop

 TekstVak

Media:  TekstNaarSpraak

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Wanneer er op de knop word gedruk word de tekst in het Tekstvak uitgesproken door de telefoon.

Kaart 6: Teken

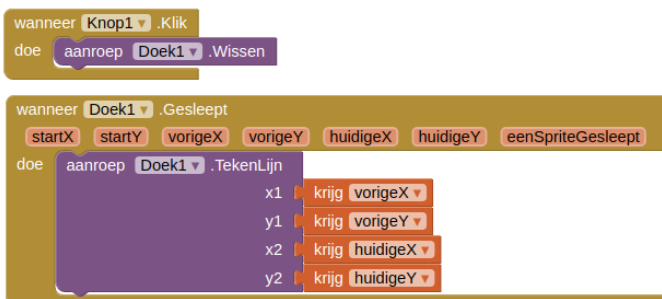
Te gebruiken componenten:

Gebruikersomgeving:  Knop

Animatie:  Doek

Doek Hoogte en Breedte: Vul bovenliggende

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de gebruiker met zijn vinger over het scherm veegt word er een lijn getekend tussen het start en eindpunt.

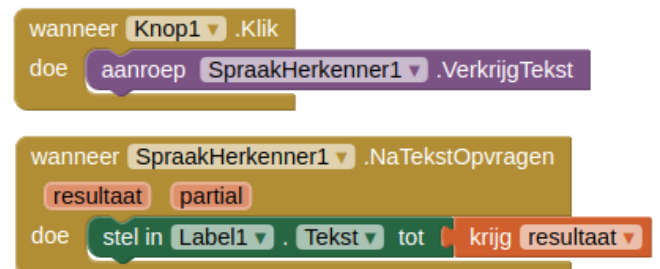
Kaart 5: Spraakherkenning

Te gebruiken componenten:

Gebruikersomgeving:  Knop  Label

Media:  SpraakHerkenner

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de knop word ingedrukt begint de SpraakHerkenning component te luisteren. Wanneer dit klaar is word de gesproken tekst zichtbaar in het label.



7. Gooi een bal

Speel met een bal op je telefoon!

Gebruik je vinger om een bal te bewegen in de richting waarin je veegt. Wanneer de gebruiker met zijn/haar vinger over het Doek component veegt kan de richting en snelheid van de bal worden aangepast aan de richting en snelheid van zijn/haar vinger.

appinventor.mit.edu



8. Kantelen

Laat een bal bewegen terwijl je je telefoon kantelt.

Als je je telefoon kantelt zal de bal in de richting rollen waarin je je telefoon kantelt. Hoe steiler de kanteling hoe sneller de bal zal rollen. Dit gebeurt door het elke seconde updaten van de richting en de snelheid aan de hand van de OriëntatieSensor.

appinventor.mit.edu



9. Neem een foto

Maak foto's van je vrienden met behulp van je app.

Klik op een knop om een foto te maken met behulp van de ing the FotoCamera component. Nadat de foto is gemaakt gebruik je hem om de achtergrond van het scherm te veranderen.

appinventor.mit.edu



10. Maak een video

Neem een film op met je app.

Klik op een knop om de opname te starten met gebruik van de VideoRecorder component. Als je klaar bent zet je de video in de VideoAfspeler component en druk je op een knop om de video te bekijken.

appinventor.mit.edu

Kaart 8: Kantelen

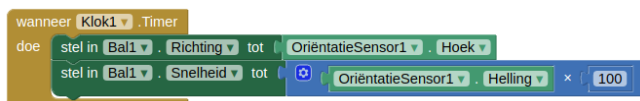
Te gebruiken componenten:

Animatie:  Doek  Bal

Doek Hoogte en Breedte: Vul bovenliggende Plaats de bal boven op het Doek

Sensoren:  OriëntatieSensor  Klok

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de Klok1.Timer afgaat word de richting en snelheid van de bal ingesteld aan de hand van de Hoek en Helling van de OriëntatieSensor.

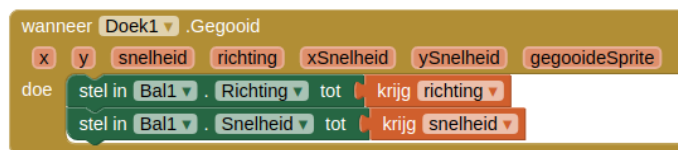
Kaart 7: Gooi een bal

Te gebruiken componenten:

Animatie:  Doek  Bal

Doek Hoogte en Breedte: Vul bovenliggende Plaats de bal boven op het Doek

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de gebruiker over het Doek veegt worden de richting en snelheid van de bal aangepast aan de snelheid en richting van de vinger van de gebruiker.

Kaart 10: Maak een video

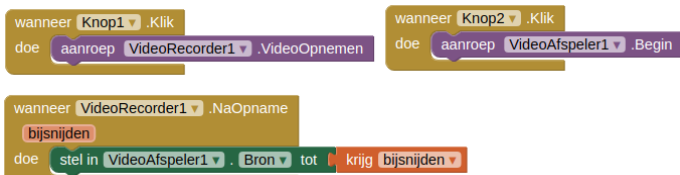
Te gebruiken componenten:

Gebruikersomgeving:  Knop 2x

Media:  VideoRecorder  VideoAfspeler

VideoAfspeler Hoogte en Breedte: 400 px

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de gebruiker op Knop1 klikt dan start het opnemen van de video. Als het filmen klaar is word de video in de VideoAfspeler gezet. Na het klikken op Knop2 word de video afgespeeld.

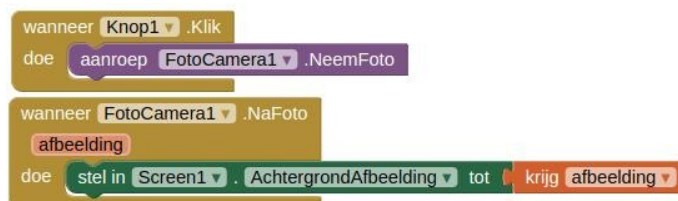
Kaart 9: Neem een foto

Te gebruiken componenten:

Gebruikersomgeving:  Knop

Media:  FotoCamera

Klik op de Blokken knop en voeg deze blokken samen.



Als de gebruiker op de knop klikt kan hij/zij een foto maken. Nadat de foto gemaakt is word de achtergrond van Screen1 veranderd in de foto die gemaakt is.



1. Hoe moet je deze kaarten gebruiken

Op de voorkant van de kaart is een beschrijving van wat je kunt doen met App Inventor.

De achterkant van de kaart vertelt welke componenten en blokken je nodig hebt.

appinventor.mit.edu



2. Verbind met je telefoon

Je kunt de App Inventor Companion App installeren op je Android of Apple telefoon om je App Inventor projecten te testen.

appinventor.mit.edu



11. Installeer je app op je telefoon

Gebruik de MIT App Inventor Companion App op je Android telefoon of tablet om jouw App Inventor projecten te installeren als een echte app.

Bij iOS is dit nog niet mogelijk.

appinventor.mit.edu



12. Rugzak

Gebruik de rugzak om code te kopiëren.



appinventor.mit.edu

Kaart 2: Verbind met je telefoon

Ga naar de Play of de App Store en zoek de MIT App Inventor Companion. Hij is gratis te downloaden, installeren en te gebruiken.



MIT AI2 Companion
MIT Center for Mobile Learning Onderwijs
PEGI 3
Deze app is geschikt voor al je apparaten.



MIT App Inventor
Massachusetts Institute of Technology
Designed for iPad
★★★★★ 2.9 x 5.0 Ratings
Free

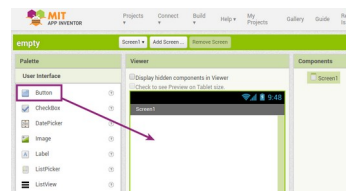
Kies “scan QR code” (dit opent je camera). De code krijg je te zien op de App Inventor pagina in je browser.

Verbind met de App Inventor Companion App (zie kaart 11)

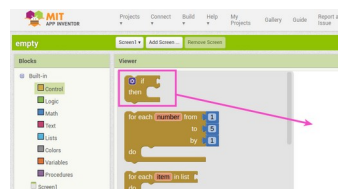
Kaart 1: Deze kaarten gebruiken

Ga naar <http://appinventor.mit.edu> en klik op **Create Apps!** (Gmail adres nodig)

Kies de juiste categorie en sleep de componenten in het ontwerpscherm.



Klik op de Blokken knop rechtsboven. Sleep de benodigde blokken bij elkaar om je app te laten werken.



Verbind de computer met je telefoon om je project te testen. (zie kaart 2)

Kaart 12: Gebruik van de rugzak

Gebruik bestaande code als de basis voor nieuwe code. Om code te kopiëren moet je de rugzak gebruiken in de rechterbovenhoek van de blokkewerker.

Sleep de code naar de rugzak. Het icoon zal veranderen naar een volle rugzak. De code bestaat nog steeds in het originele project. Kopieer zoveel code als je nodig hebt.

Ga nu naar het andere project of scherm. Klik op de rugzak om hem te openen. Sleep de gewenste code uit de rugzak op je scherm.

De rugzak wordt niet leeggemaakt als je uitlogt uit App Inventor.

Kaart 11: Installeer jouw app

Sta onbekende bronnen toe op je telefoon.

Je moet toestaan dat je apps wilt installeren op je telefoon die niet van Google Play komen. Hoe je dat moet doen verschilt per telefoon. Gebruik de instructies van jouw telefoon.

Installeer de app met behulp van de App Inventor Companion op jouw telefoon. (Zie kaart 2) Ga naar jouw App Inventor pagina en open het complete project.

Klik “Bouwen” en kies “App (toon QR code voor .apk)”. Als de app is gebouwd, scan de QR code met je telefoon. Volg de instructies op je telefoon om de app te installeren.