



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

GOVERNO DO ESTADO
SÃO PAULO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

Exemplo – App Quadro Mágico

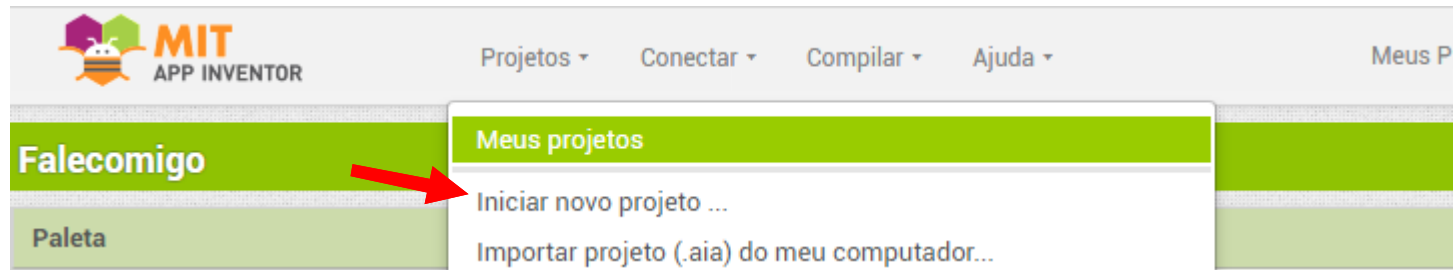


MIT
APP INVENTOR

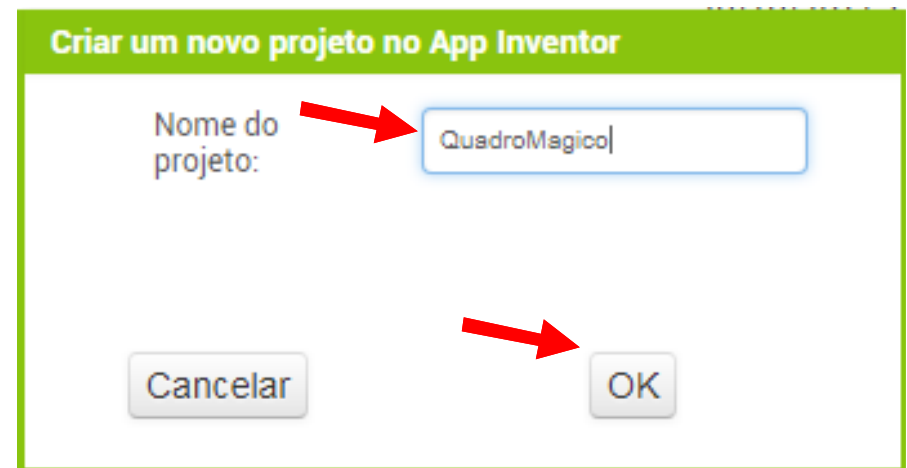
App Quadro Mágico
Prof Marcelo Fontana



- Vamos criar agora um APP que possa desenhar e depois com o movimentar do celular possa apagar o que foi feito. Para isso, vamos criar um novo projeto. Lembrando então:

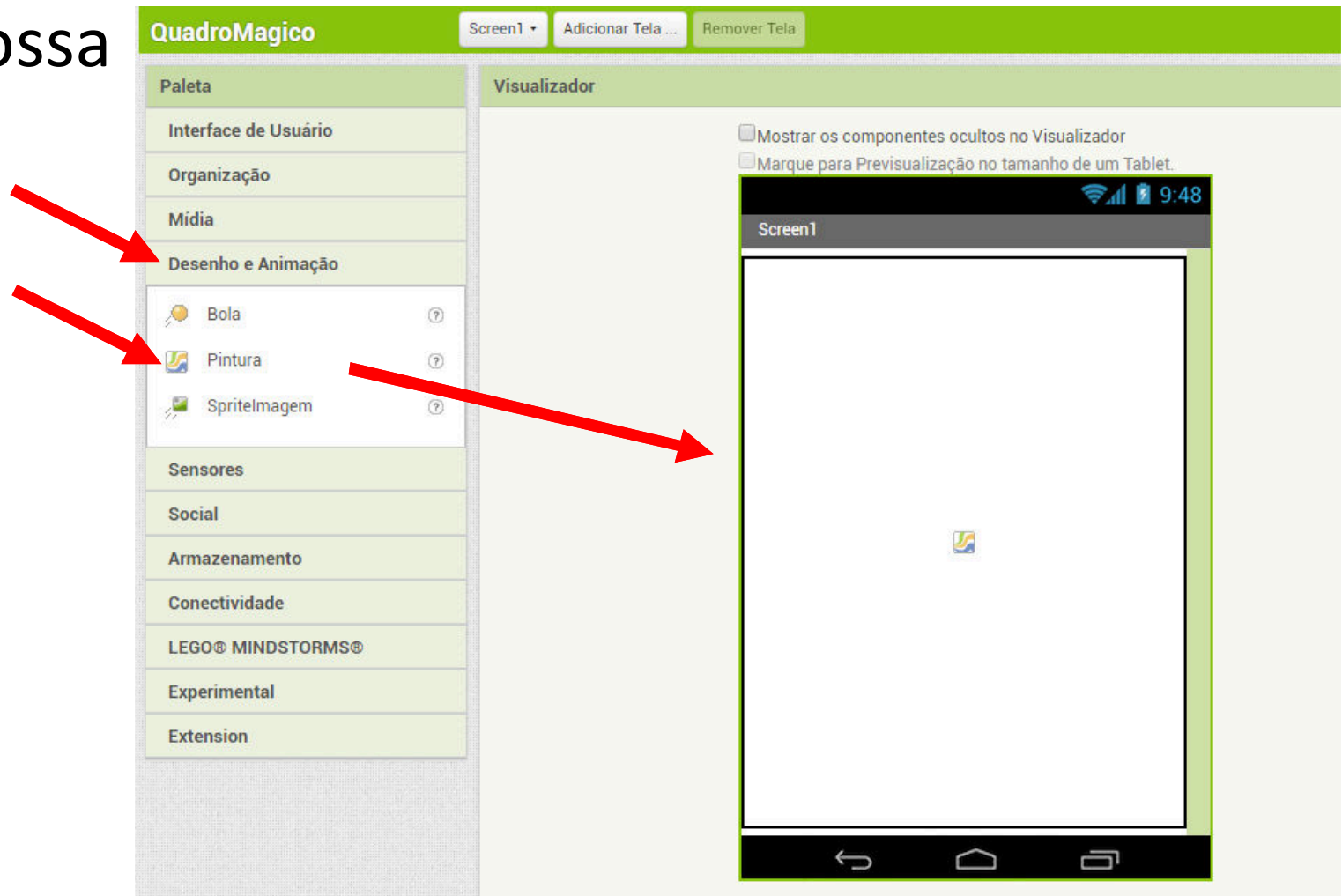


- Vamos dar um nome a esse projeto “QuadroMagico”



- A ideia desse exemplo é utilizar um comando que já conhecemos e permite desenhar em cima de uma tela. Nesse caso, não teremos tela de fundo.
- Utilizar também um recurso do seu aparelho que será o movimento. Com ele é possível apagar o desenho quando você chacoalhar do celular rapidamente.
- Vamos lá então?

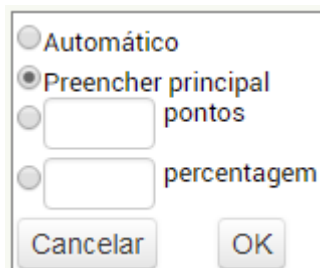
- Primeiro vamos na paleta de desenho.
- Selecione desenho e animação e arraste pintura para a nossa tela.



- Agora, vamos em propriedades da pintura preencher 3 itens:

- Largura e altura

Como preencher principal



A small dialog box with three radio button options: 'Automático', 'Preencher principal pontos' (selected), and 'percentagem'. Below the options are 'Cancelar' and 'OK' buttons.

- Cor da pintura preto.



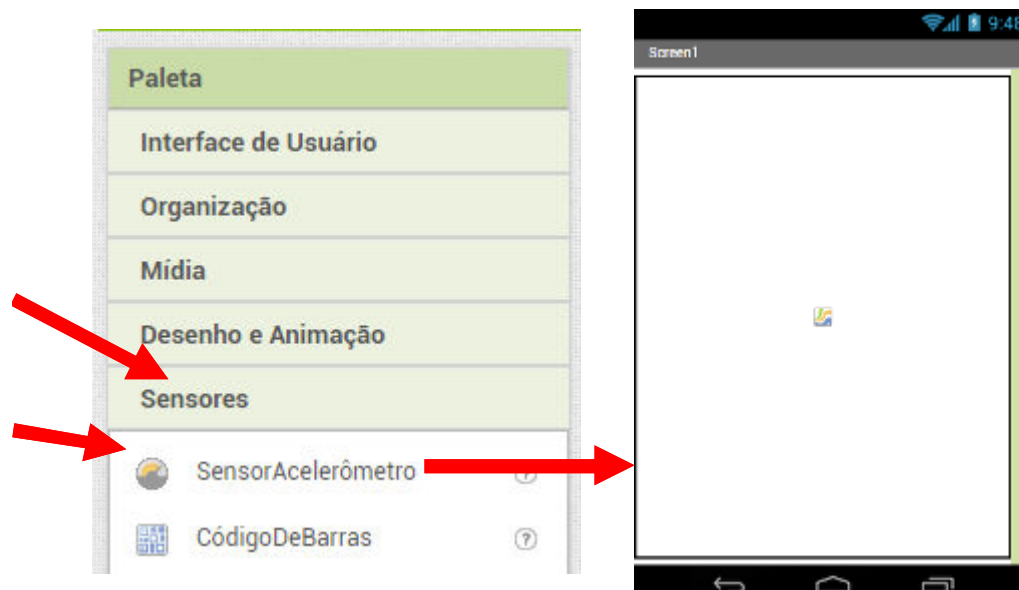
A vertical properties panel titled 'Propriedades' for 'Pintura1'. It contains several settings: 'CorDeFundo' (Branco), 'ImagemDeFundo' (Nenhum...), 'TamanhoDaFonte' (14.0), 'Altura' (Preencher principal...), 'Largura' (Preencher principal...), 'LarguraDaLinha' (2.0), 'CorDePintura' (Preto), 'AlinhamentoDoTexto' (centro : 1), and 'Visível' (checked). Three red arrows point from the 'Preencher principal pontos' option in the small dialog box to the 'Altura', 'Largura', and 'CorDePintura' fields in this panel.

- Acelerômetro

Esse item é responsável por captar o movimento que vai apagar a imagem/desenho. Para que ele funcione, devemos seguir a seguinte orientação:

Clique e arraste para a tela...

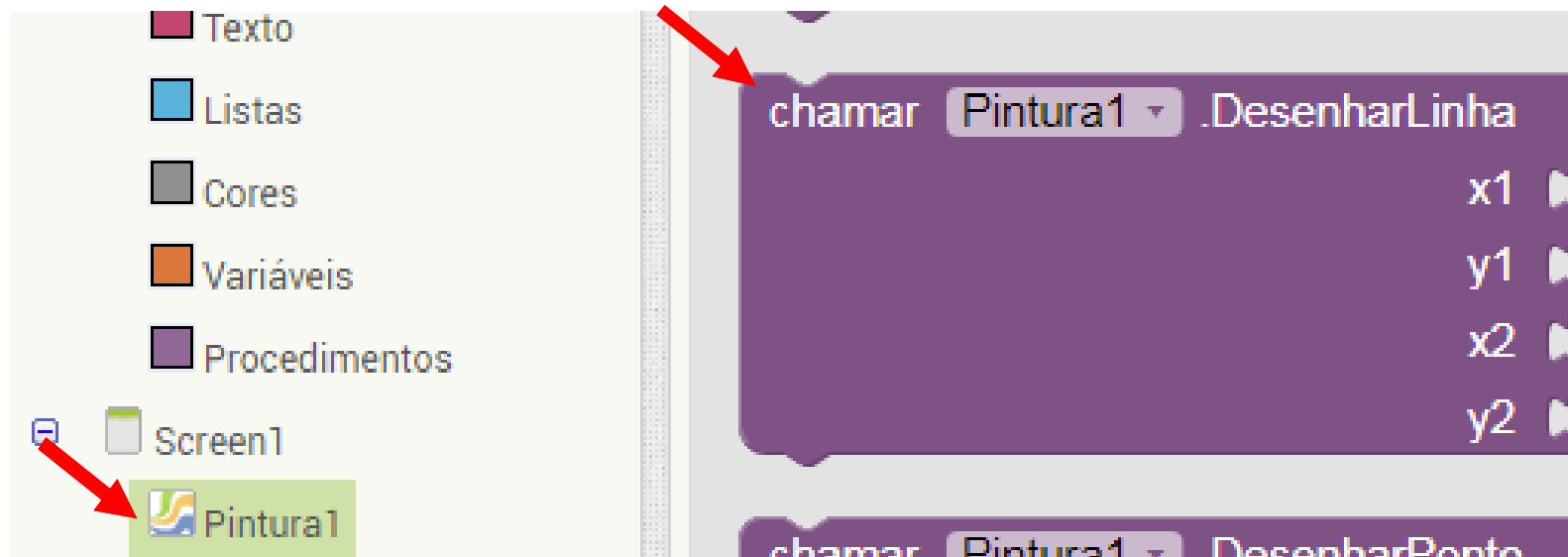
Veja onde ele fica



- Pronto a parte de Design já está concluída.
- Vamos para a parte de Blocos. Nela, iremos programar o que já fizemos para desenhar.
- Lembre-se do bloco para desenhar:



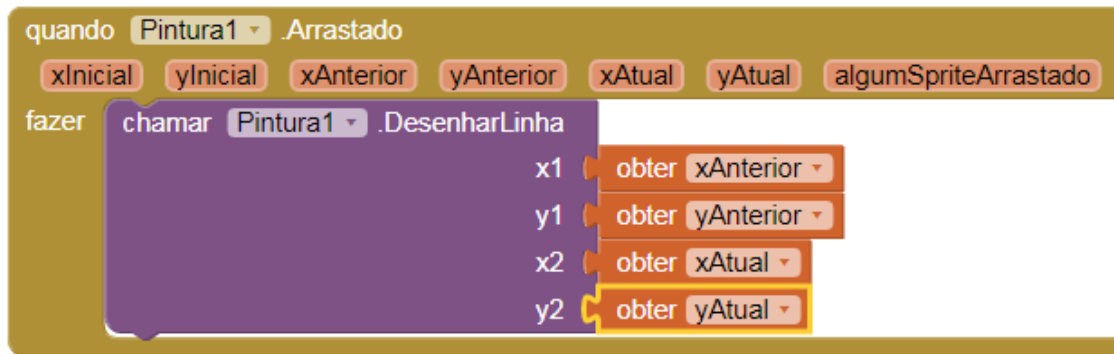
- O primeiro passo é implementar o código desse bloco como mostram as figuras abaixo:



- Arraste e conecte em nosso bloco lá existente.

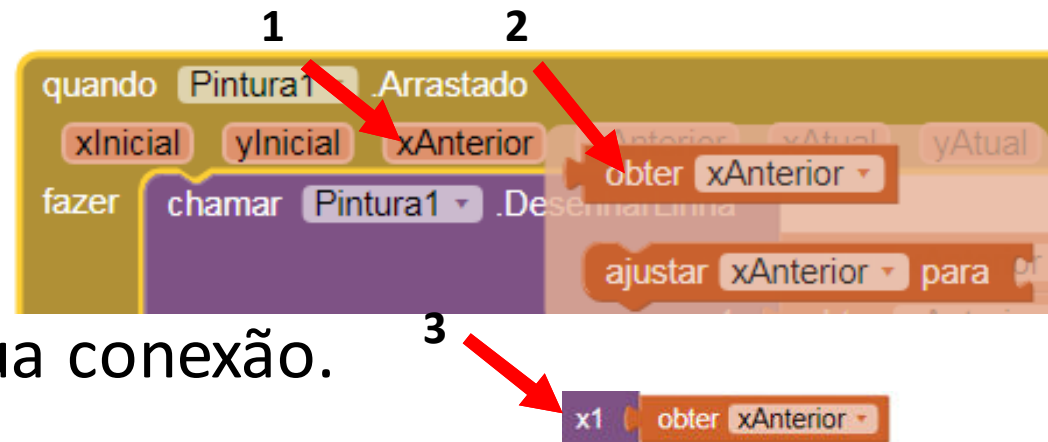


- Ainda há mais alguns itens de codificação para o desenho ser feito. Lembrando:

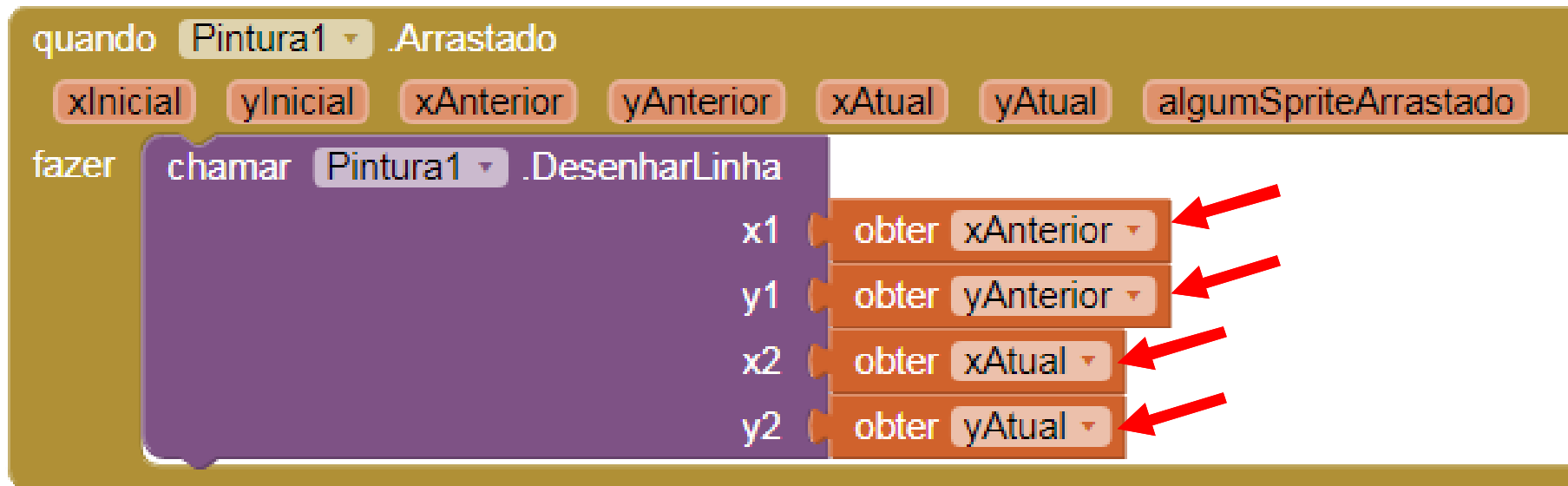


- Dicas para conectar os blocos que faltam:

- 1- Clique em cima do “xAnterior”. 2 - espere aparecer “obter “xAnterior””.
- 3 - arraste para o lugar de sua conexão.

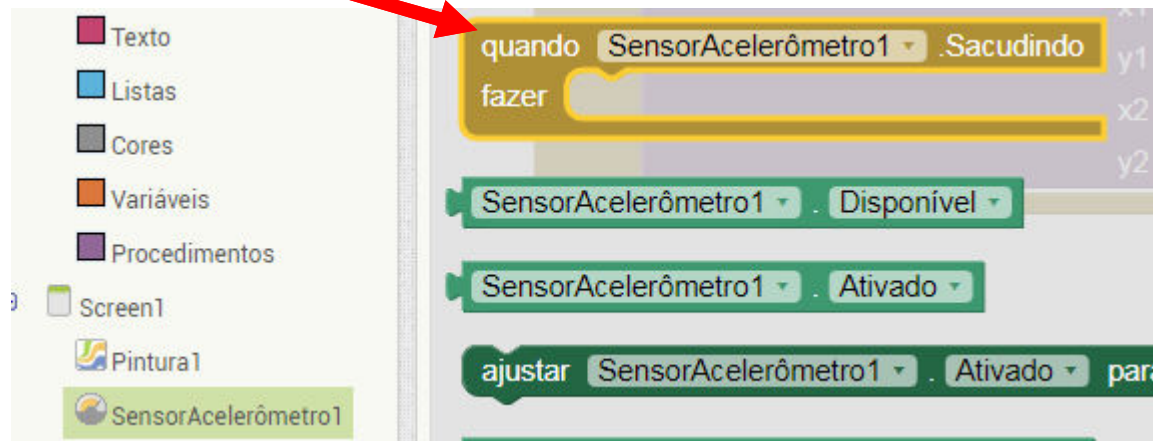


- Tenha atenção para a ordem das conexões entre X e Y, conforme ilustração abaixo.



- Se quiser já testar pode fazer!
- Vamos agora codificar o sensor de movimento.

- Para o sensor do acelerômetro quando o movimento de chacoalhar / sacudir
- Vamos escolher o seguinte bloco, e araste para tela



- Para implementá-lo, vamos escolher a função que queremos, nesse caso é “limpar a tela”.

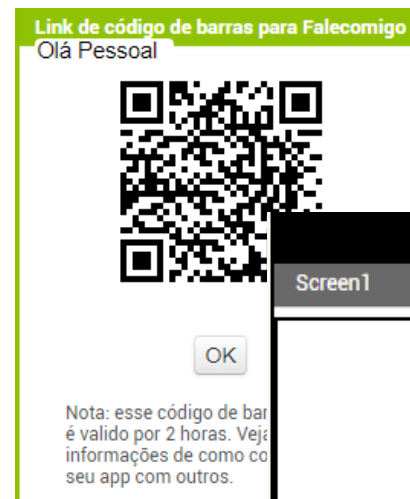
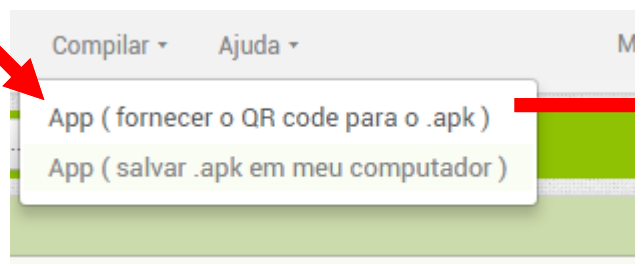


- Vamos conectá-la ao bloco do sensor e pronto.

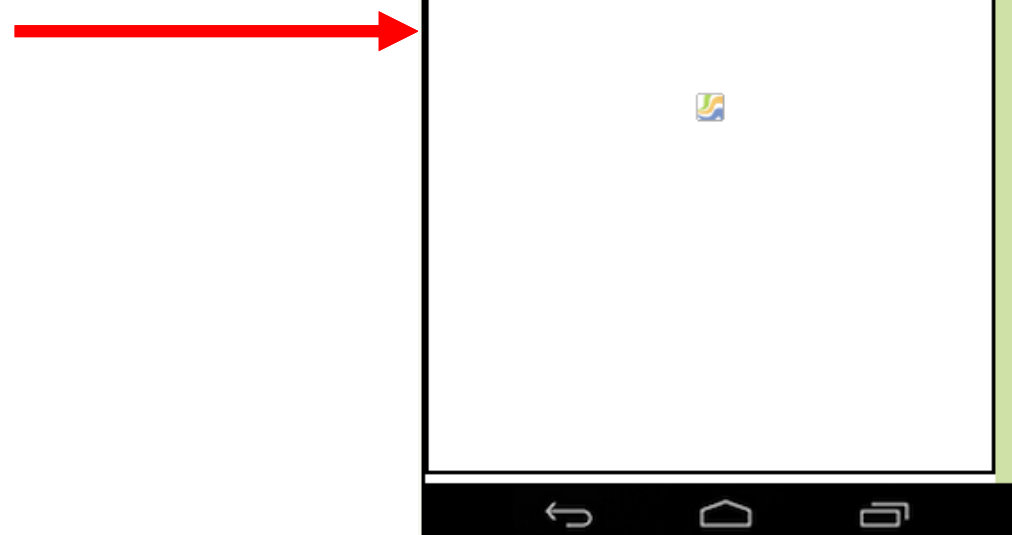


- Vamos testar?

- Pegue seu celular.
- Gere o QrCode.



- Efetue a leitura.



-
- Espero que tenham gostado.
 - Participe do Fórum e depois veja com os demais colgas como:
 - Podemos alterar a cor da linha e/ou tamanho dela.

Obrigado!