



**Cetec**  
Capacitações

**CPS**  
Centro  
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**  
**SÃO PAULO**

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PÁTRIA EDUCADORA

# Exemplo – App Usando o Teclado

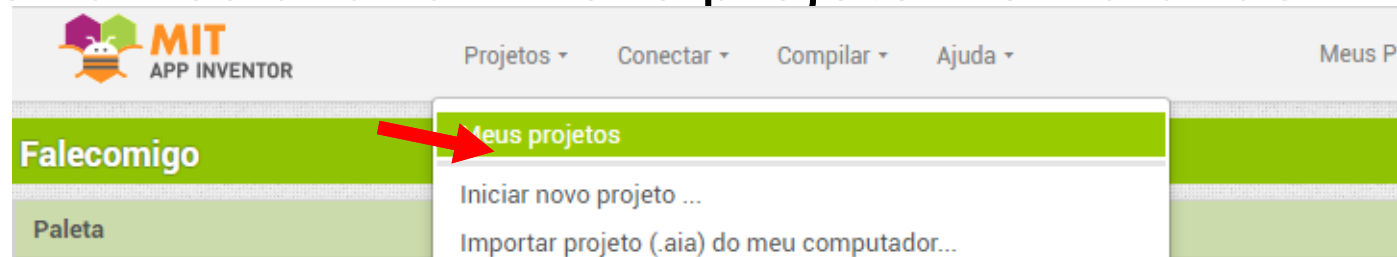


MIT  
APP INVENTOR

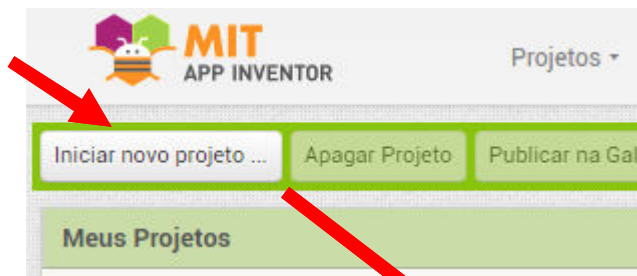
Usando o teclado  
Prof Marcelo Fontana



- Vamos agora utilizar várias telas no AppInvento
  - Para isso vamos criar um novo projeto. Lembrando:



- Vamos dar um nome a esse projeto: "Teclado".



Criar um novo projeto no App Inventor

Nome do projeto:

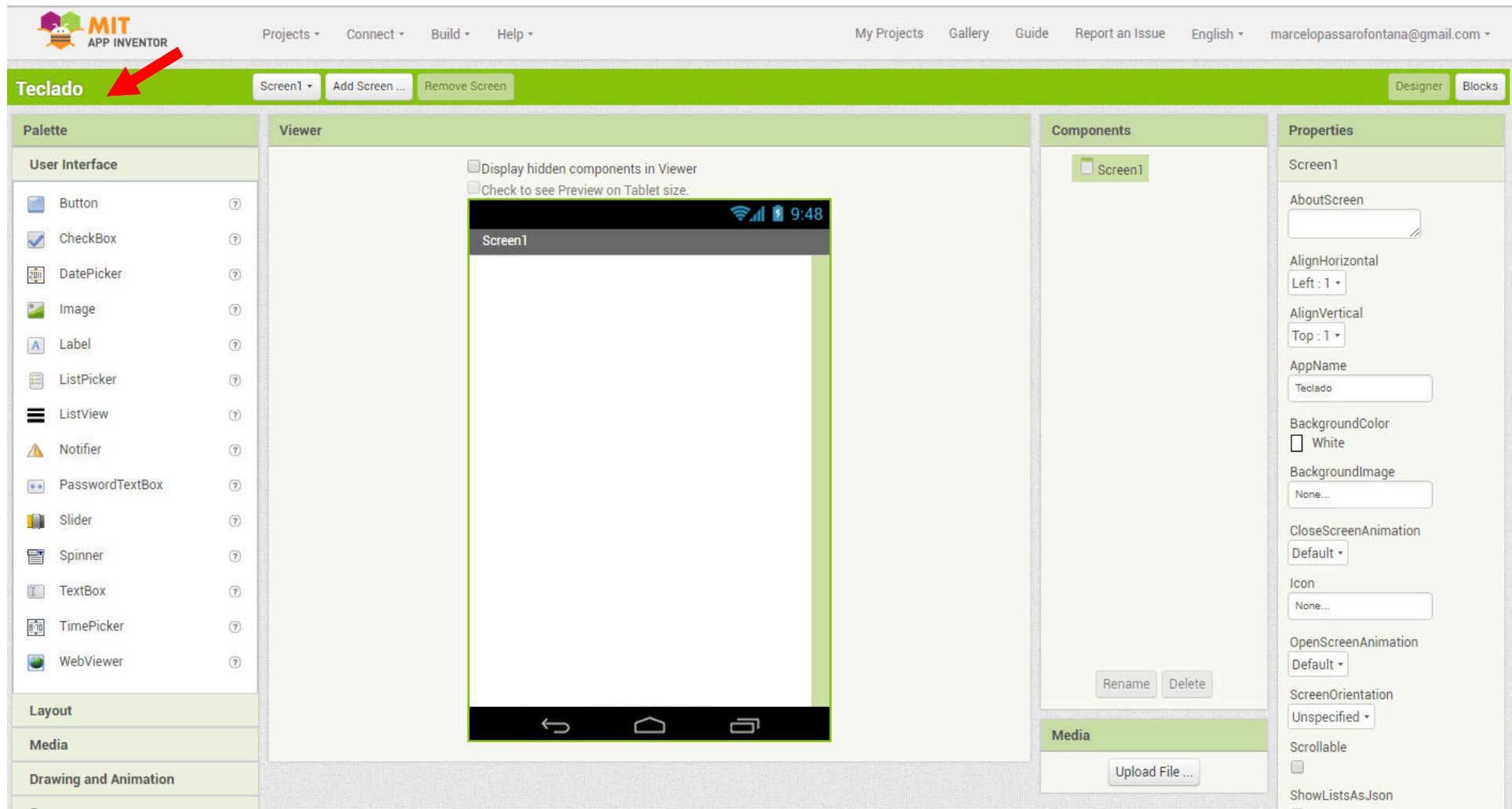
Cancelar OK

Criar um novo projeto no App Inventor

Nome do projeto:

Cancelar OK

- Lá está nossa tela pronta para desenvolver um novo projeto.



- 
- A ideia aqui será utilizar o teclado para entrar com uma informação (exemplo digitar seu nome).
  - E o aplicativo irá enviar uma mensagem semelhante aquela primeira aplicação que fizemos de enviar uma mensagem de “Hello World”.
  - Para isso, vamos utilizar um bloco de programação diferenciado e outros componentes.
  - Vamos lá!

- Primeiro vamos inserir em nossa tela 3 componentes de nossa interface. Veja a ordem:

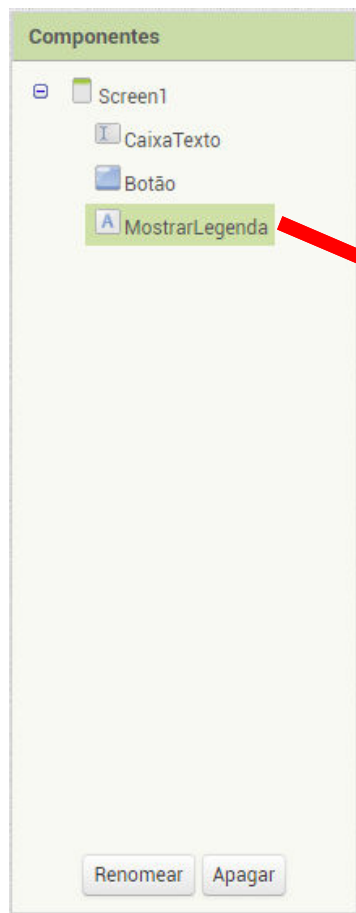
1 caixa de texto.

1 botão

1 legenda

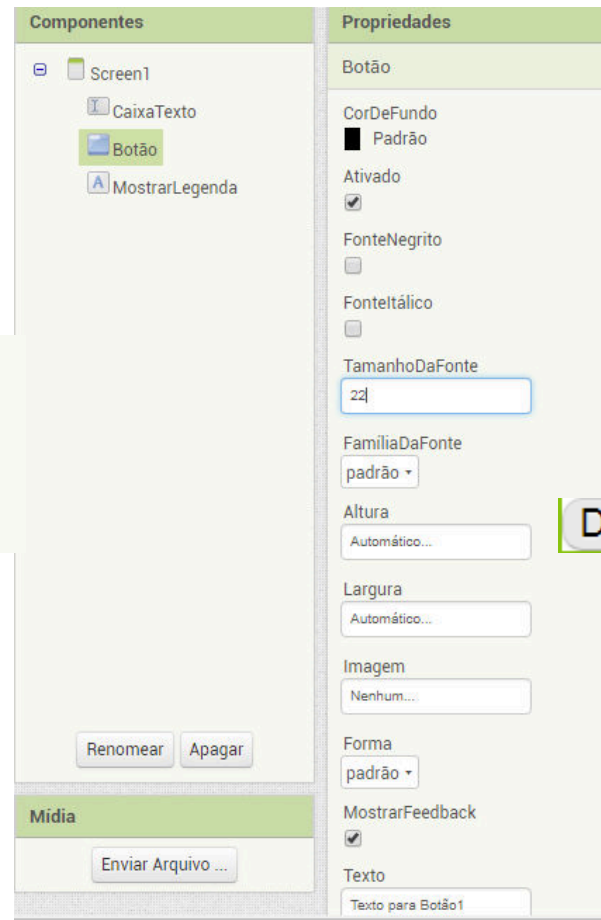
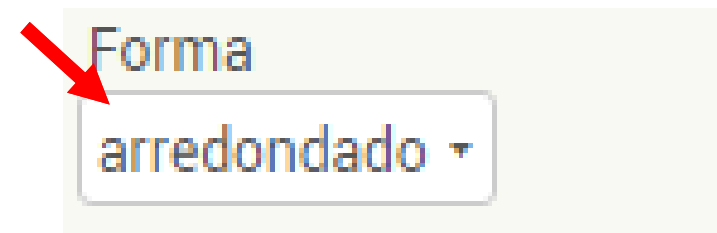
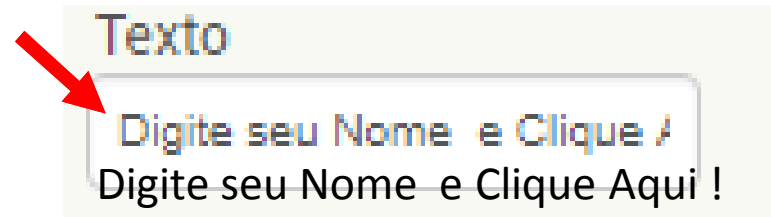
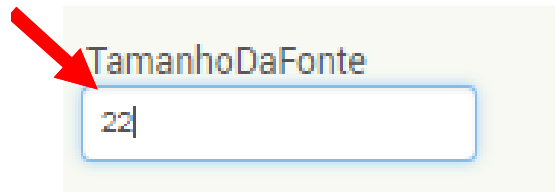
The image shows a software development interface. On the left is a 'Paleta' (Palette) titled 'Interface de Usuário' containing a list of UI components: Botão, CaixaDeSeleção, EscolheData, Imagem, Legenda, EscolheLista, VisualizadorDeListas, Notificador, CaixaDeSenha, Deslizador, ListaSuspensa, CaixaDeTexto, EscolheHora, and NavegadorWeb. Each component has a small icon and a help icon. Two red arrows originate from the 'CaixaDeTexto' component in the palette and point to the 'CaixaDeTexto1' component in the 'Componentes' panel on the right. Another red arrow points from the 'Legenda' component in the palette to the 'Legenda1' component in the 'Componentes' panel. The 'Componentes' panel on the right shows a hierarchy: Screen1 containing CaixaDeTexto1, Botão1, and Legenda1. The 'Legenda1' component is highlighted with a green border. In the center is a preview window titled 'Screen1' showing a mobile app interface. It has a status bar at the top with signal, Wi-Fi, and battery icons, and the time 9:48. Below the status bar is a text input field. Below the input field is a button labeled 'Texto para Botão1'. Below the button is a text label labeled 'Texto para Legenda1', which is highlighted with a green border. Above the preview window, there are two checkboxes: 'Mostrar os componentes ocultos no Visualizador' and 'Marque para Previsualização no tamanho de um Tablet'.

- Lembre-se de renomear nossos componentes, para ficar mais fácil na hora da programação em blocos.
- Vamos lá.



- Vamos configurar as propriedades do nosso botão, para que ele fique com cantos arredondados, cor do texto em azul e tamanho da fonte 22.

- Vejam...



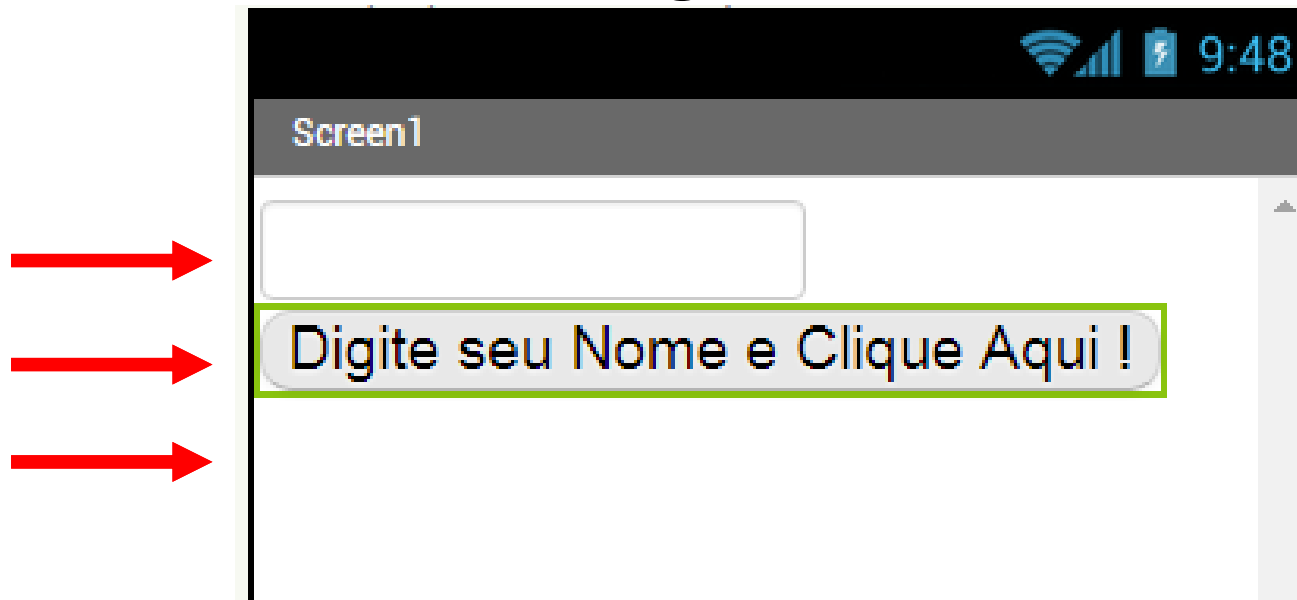
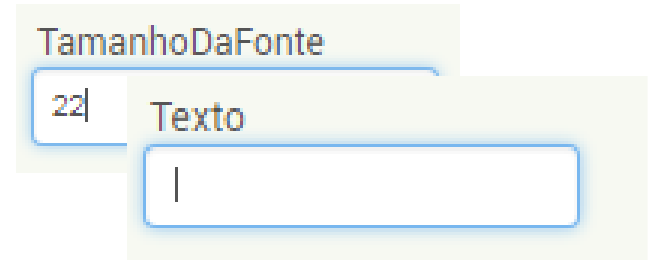
Nosso botão



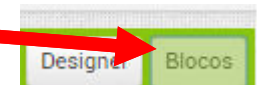
Digite seu Nome e Clique Aqui !



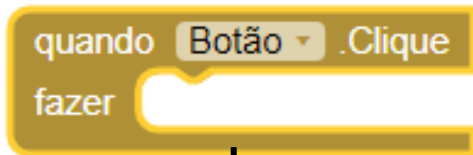
- Próximo passo é apagar o que está escrito no texto e deixar em branco.
- colocar tamanho da fonte – 22.
- a nossa tela ficará da seguinte forma:



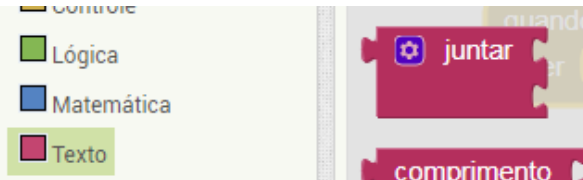
- Pronto, vamos para programação dos blocos!



- Primeiramente vamos clicar em botão e depois escolher os seguintes bloco:

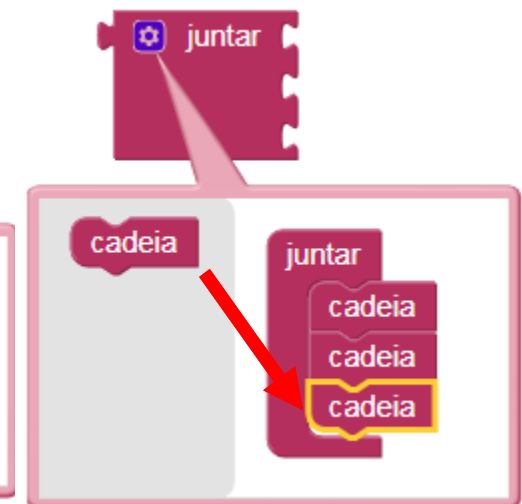
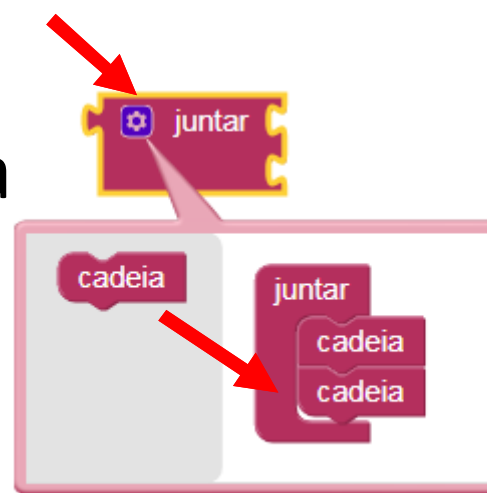
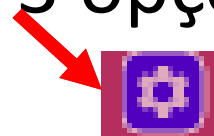


- Vamos colocar um componente novo texto “juntar”.

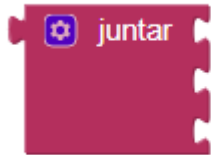


- E vamos colocar 3 opções para fazer essa junção.

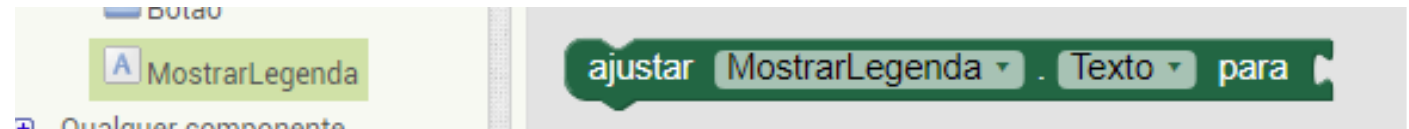
Clique no ícone e  
adicione mais uma cadeia  
Conforme imagem ao  
Lado.



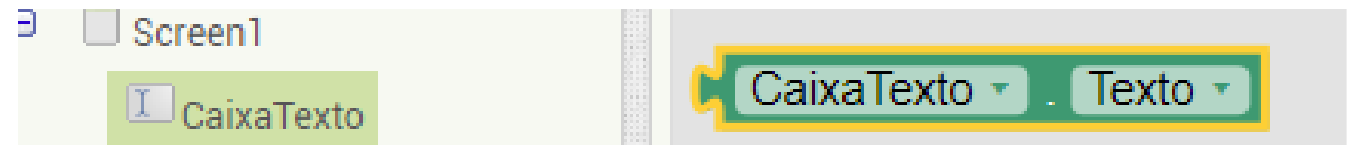
- Assim, nosso bloco ficará com 3 opções de junção.



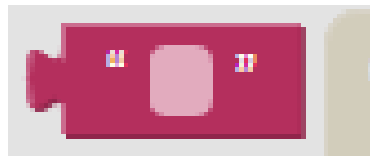
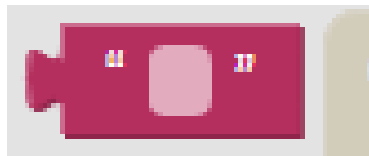
- Vamos colocar mais alguns componentes:
- Esse bloco para “MostrarLegenda” .



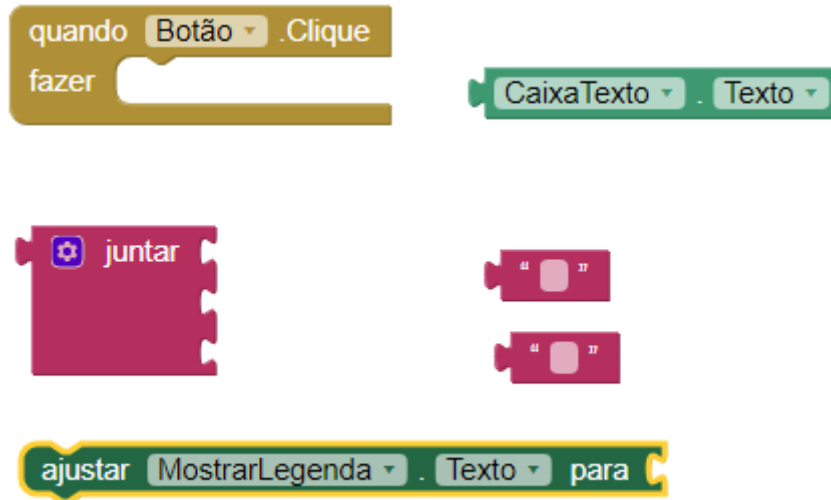
- E esse bloco para o componente “CaixaTexto”.



- E vamos colocar 2 componentes de texto apenas.



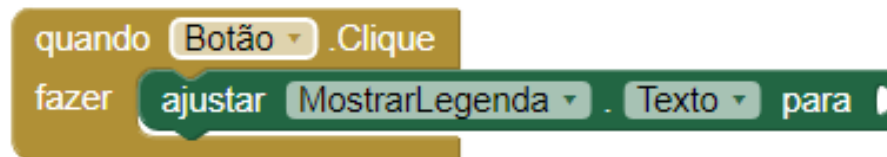
- Lá estão os blocos que vamos utilizar!



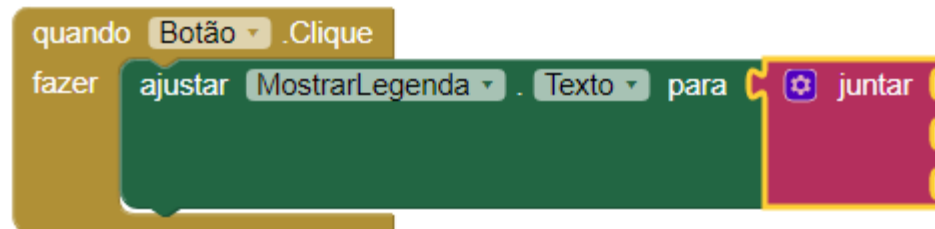
- Agora, vamos colocar nosso conjunto de blocos em uma ordem “lógica”, para que quando você digitar seu nome, por exemplo, seja emitida a mensagem: Olá + o que você digitou!



- Para que isso ocorra, precisamos clicar em:
- 1 - quando clicar - ajustar o texto



- 2 - fazer a junção do texto



- E colocar a mensagem que irá “juntar” ao texto digitado.



- Vamos ver como ficou:



- Agora vamos testar em seu celular!
- Espero que tenham gostado!

**Obrigado!**