



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**
SÃO PAULO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA



Prof Marcelo Fontana

- Primeiro Exemplo

- Para exemplificar vamos criar uma aplicação que Clique num botão e exiba uma mensagem em tela.

“HELLO WORLD”

Vamos lá então !

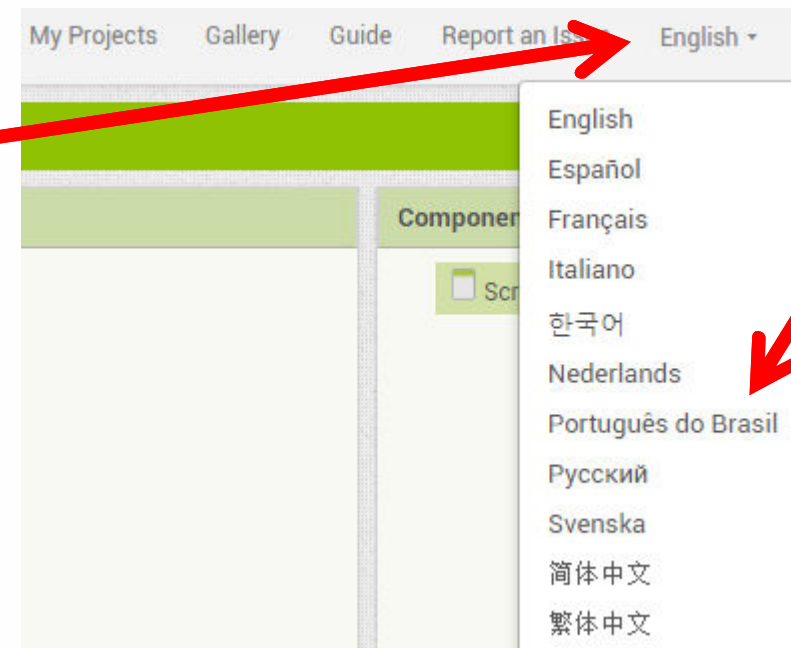
- Lembre-se que a aplicação que iremos criar utilizará o site : <http://www.appinventor.org/createAccount>
 - E deverá acessar usando sua conta do google.

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Uma dica
- Quando o AppInventor abrir provavelmente aparecerá o idioma padrão em INGLÊS, podemos

Alterar para PORTUGUÊS !

- Para mudar vamos em...
 - ENGLISH ...E Altere para
 - Português Brasil

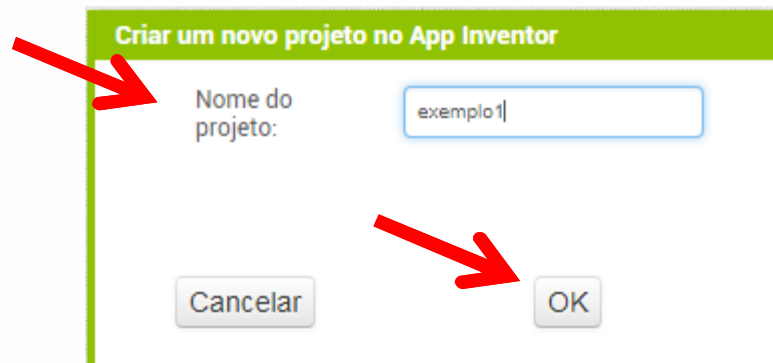


AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vamos criar o primeiro projeto.

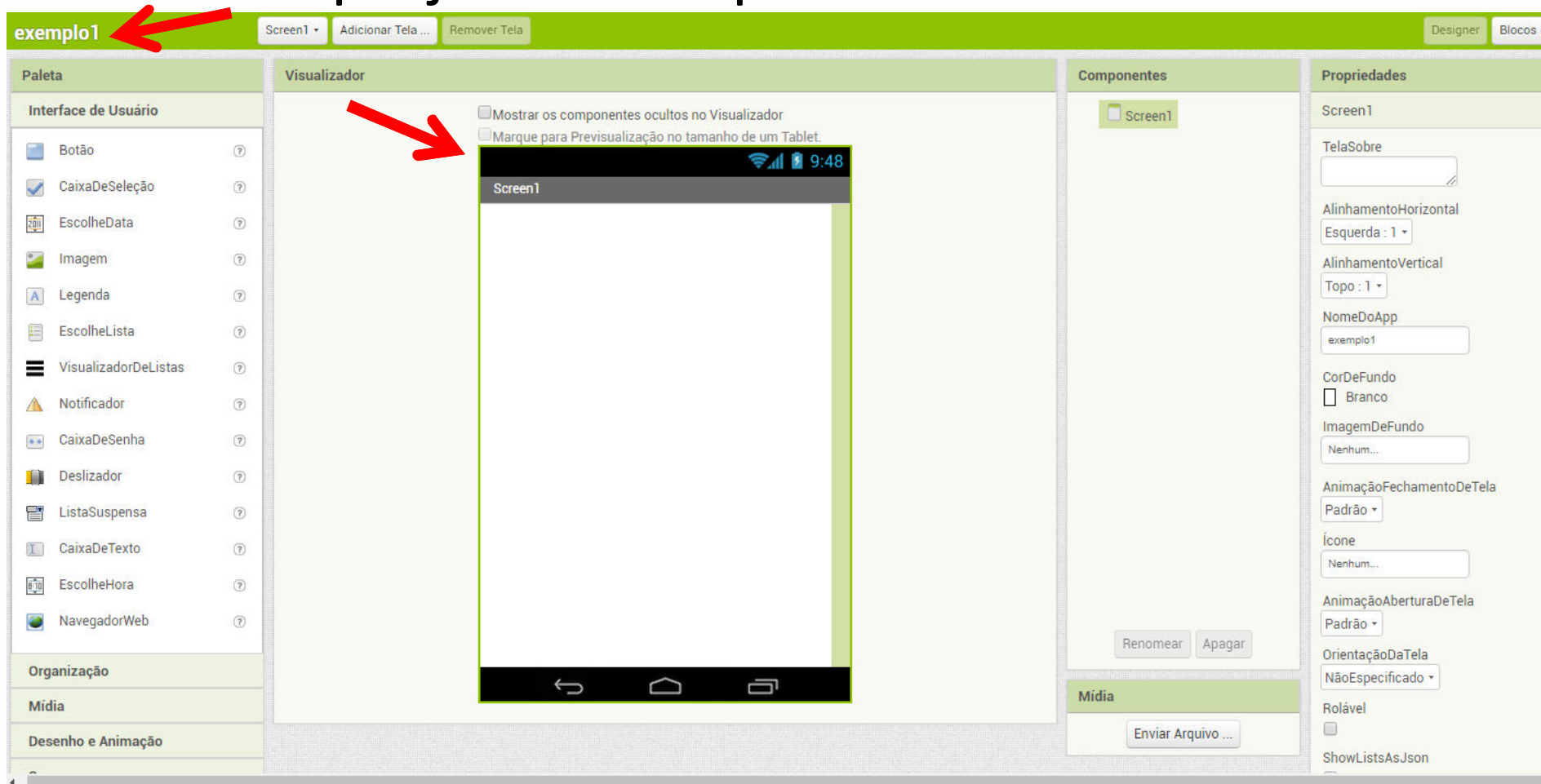


- Vou dar o nome de exemplo 1 -> OK



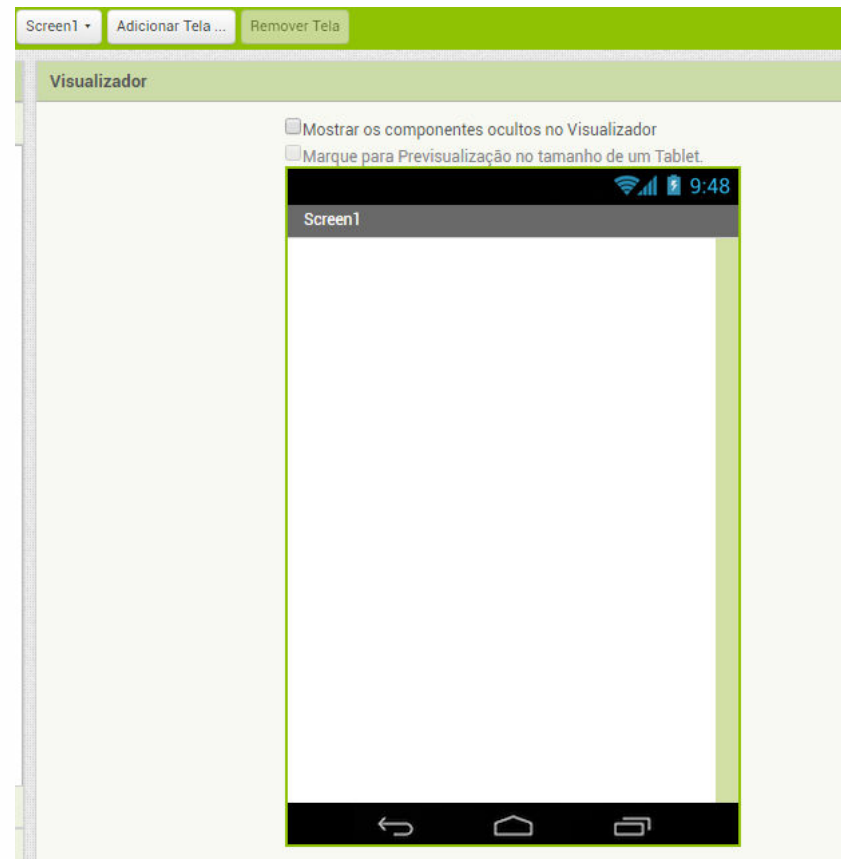
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Lá está o projeto “exemplo1”



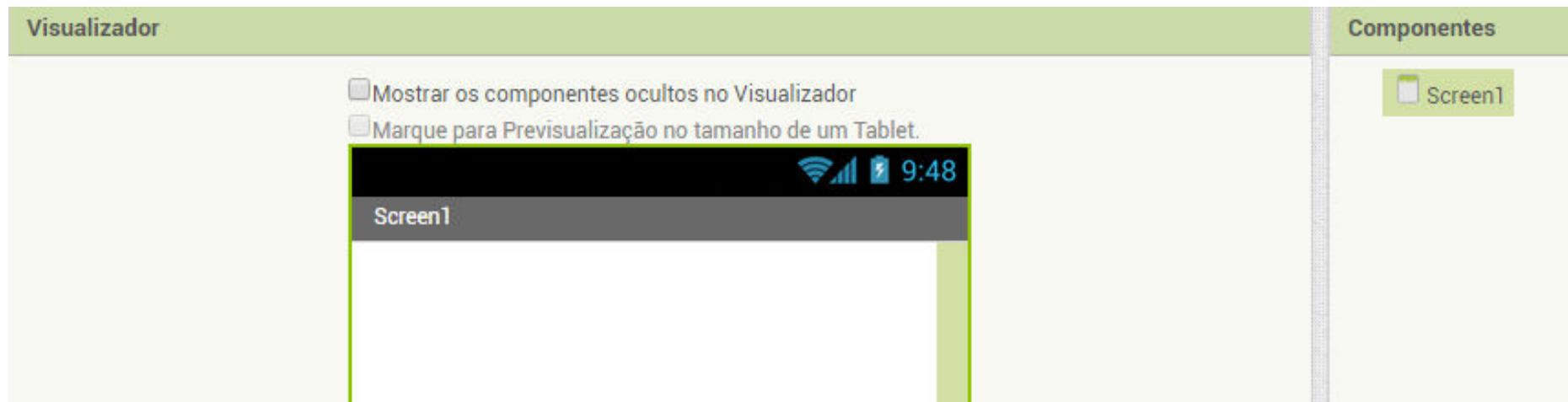
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vamos utilizar os dois modos “blocos” e “design”
- Na tela abaixo onde iremos criar a aplicação.



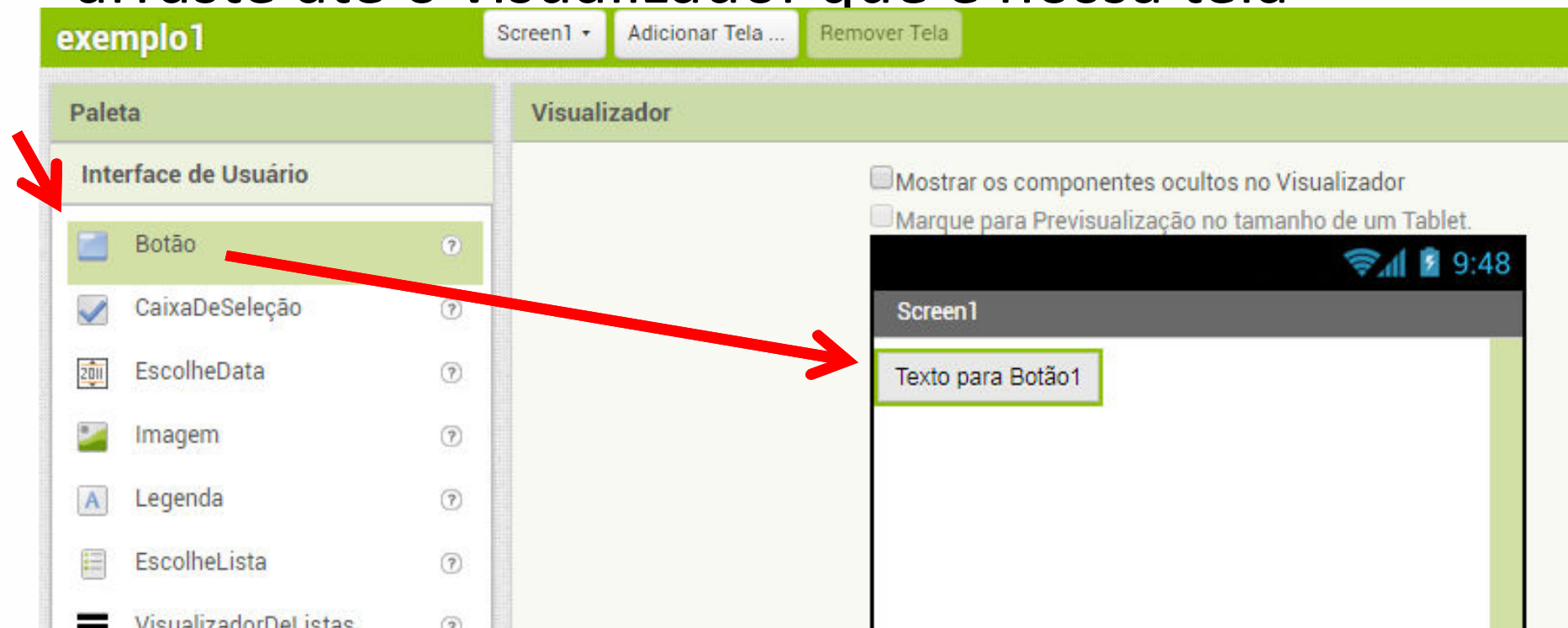
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vamos colocar a mão na massa “HandsOn!”
 - Em Componentes veja o nome que está lá na “tela” chamada Screen1 , lá onde iremos colocar os outros componentes, nos quais irão aparecer do lado direito com suas propriedades. Por enquanto só temos a tela!



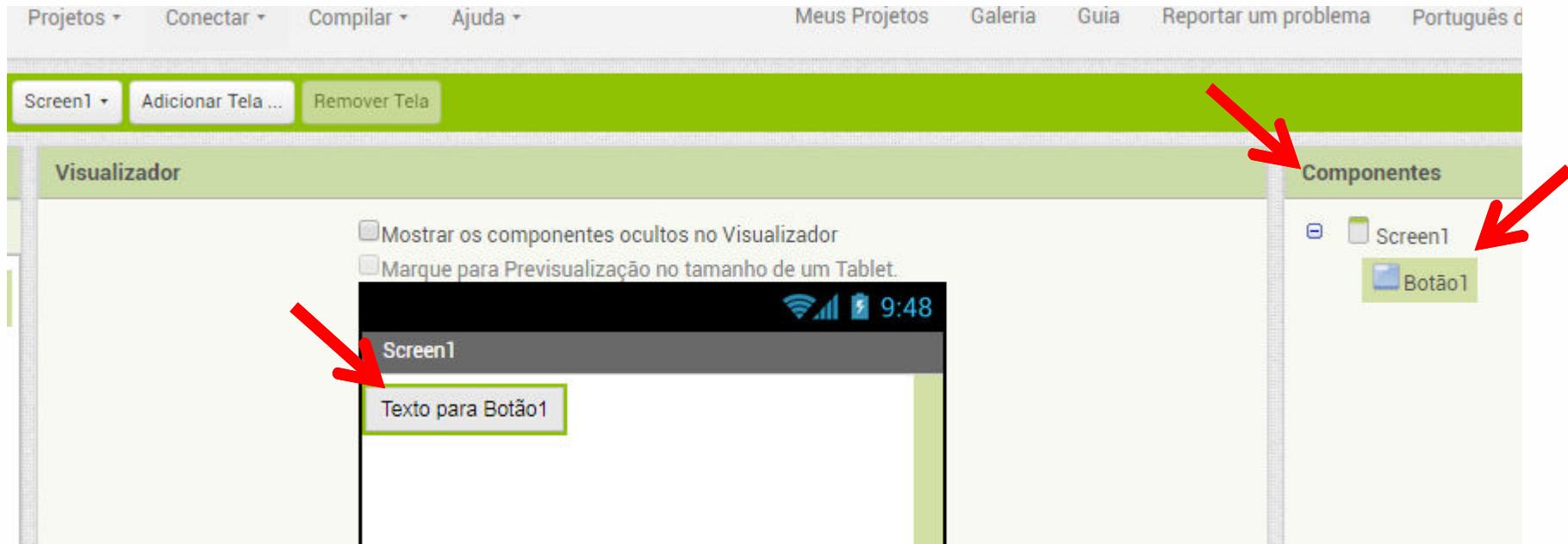
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Colocaremos um Botão na tela
- Para isso clique no botão que está em paleta e arraste até o visualizador que é nossa tela



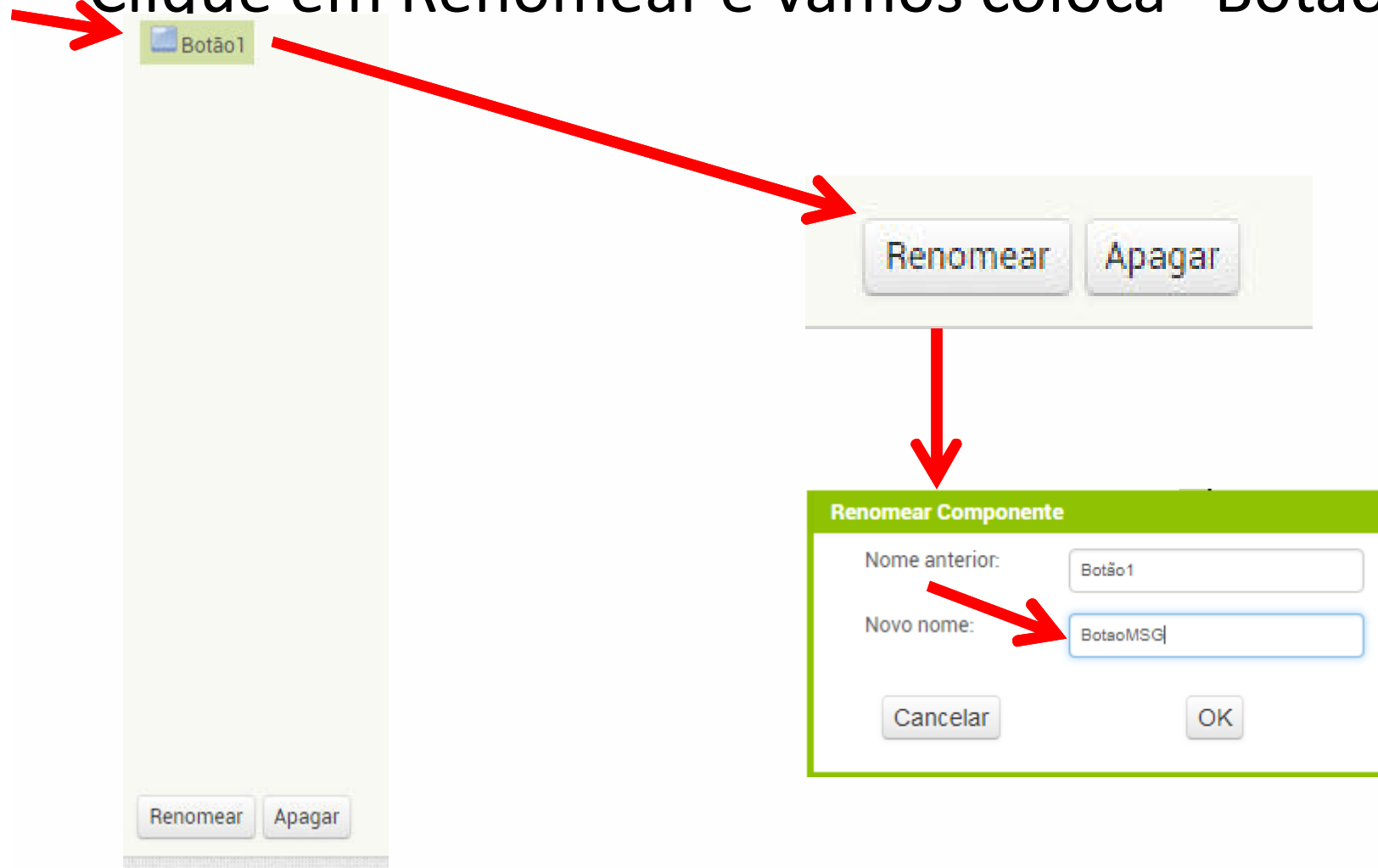
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vejamos que aparecerá o BOTÃO nas propriedades dos componentes. Onde podemos mudar de nome e ou alterar algumas coisas. Como o nome



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Clique em Renomear e vamos coloca "BotaoMSG"



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

Propriedades

BotaoMSG

CorDeFundo
■ Padrão

Ativado
☒

FonteNegrito
☐

Fonteltálico
☐

TamanhoDaFonte
14.0

FamíliaDaFonte
padrão ▾

Altura
Automático...

Largura
Automático...

Imagem
Nenhum...

Forma
padrão ▾

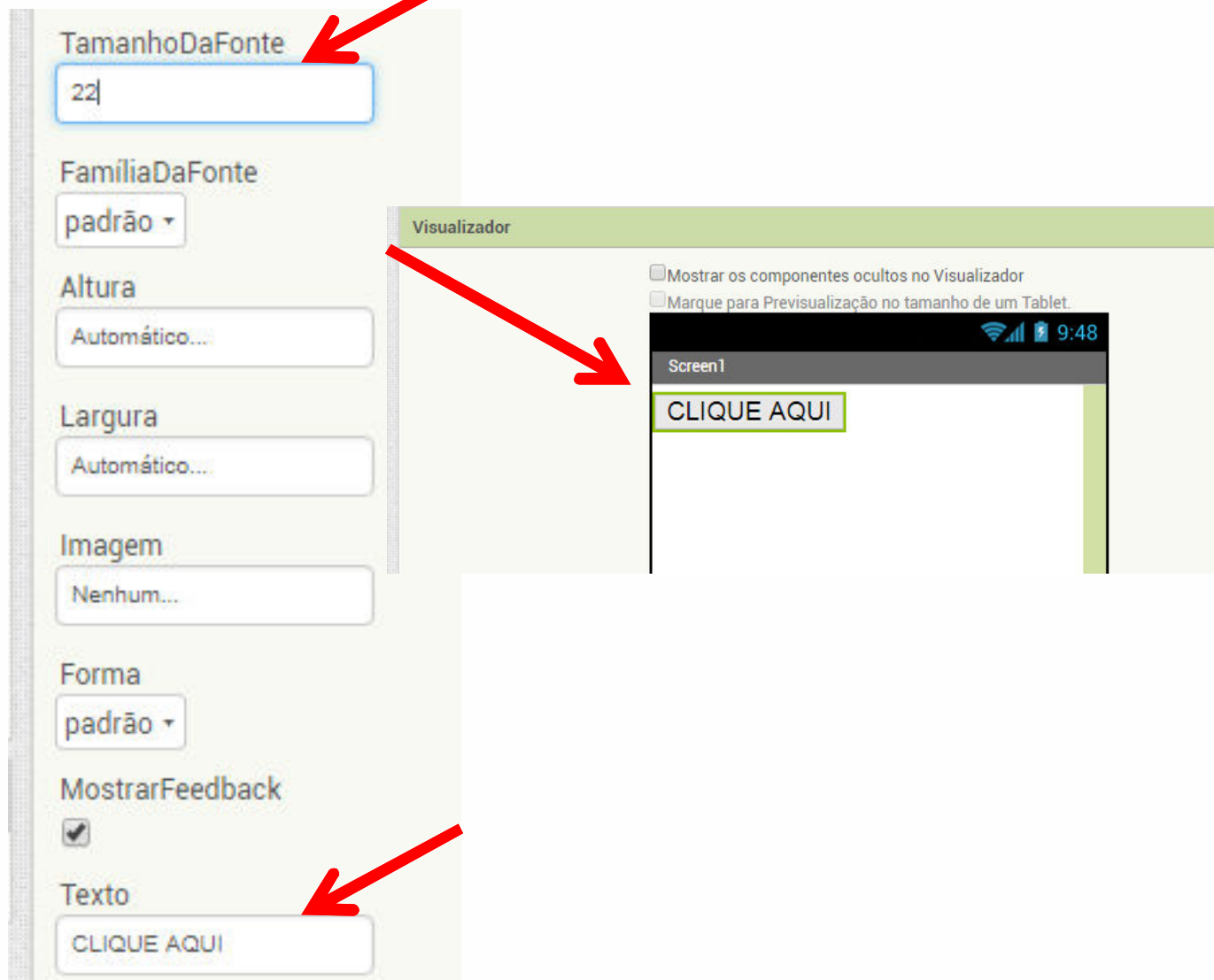
MostrarFeedback
☒

Texto
Texto para Botão1

- Agora nas Propriedades do Botão podemos alterar algumas coisas como o nome dele , a cor , o tamanho da fonte dele, o estilo da fonte.
- Vamos alterar o que está escrito lá no botão para CLIQUE AQUI !
- Vá onde está escrito “texto” e mude para clique aqui e coloque o tamanho da fonte, altere para 22.

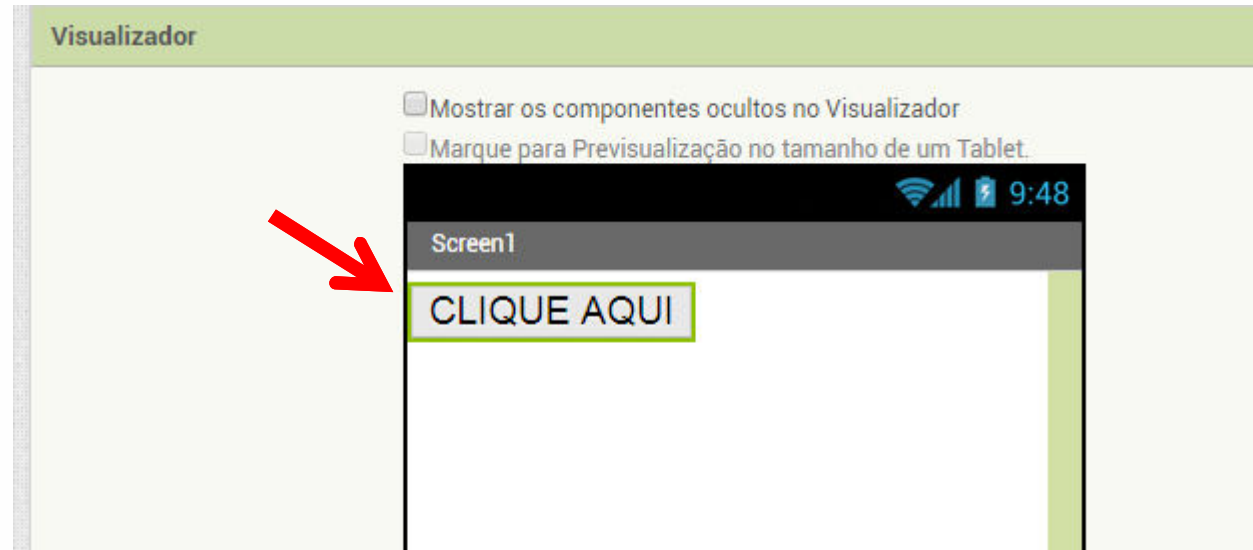
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vejamos...
- Em nosso Visualizador. Já muda !



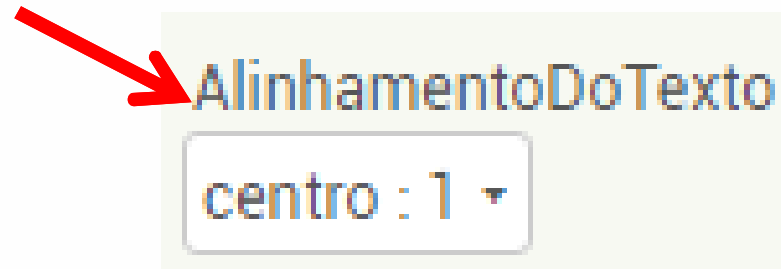
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vejamos...



- Podemos

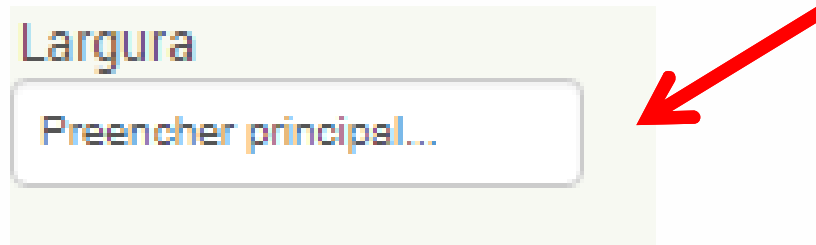
Colocar no centro o texto desse botão.



E para alinhar o botão no centro ?

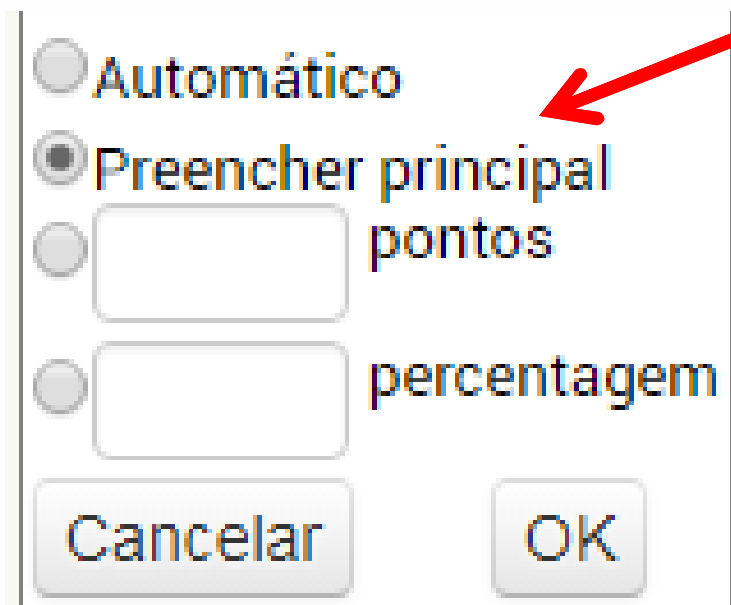
ApplInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vejamos...
- Clique em



Largura e , preenchimento principais pontos. Ou se preferir pode colocar por pontos e porcentagens.

(ajuste essa
Diferenciado
Por tamanho
De tela)



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Botão ficou alinhado
- Posso mudar a forma do botão. (Vamos arredondar)

Forma

arredondado ▾

padrão

CLIQUE AQUI

arredondado

CLIQUE AQUI

retangular

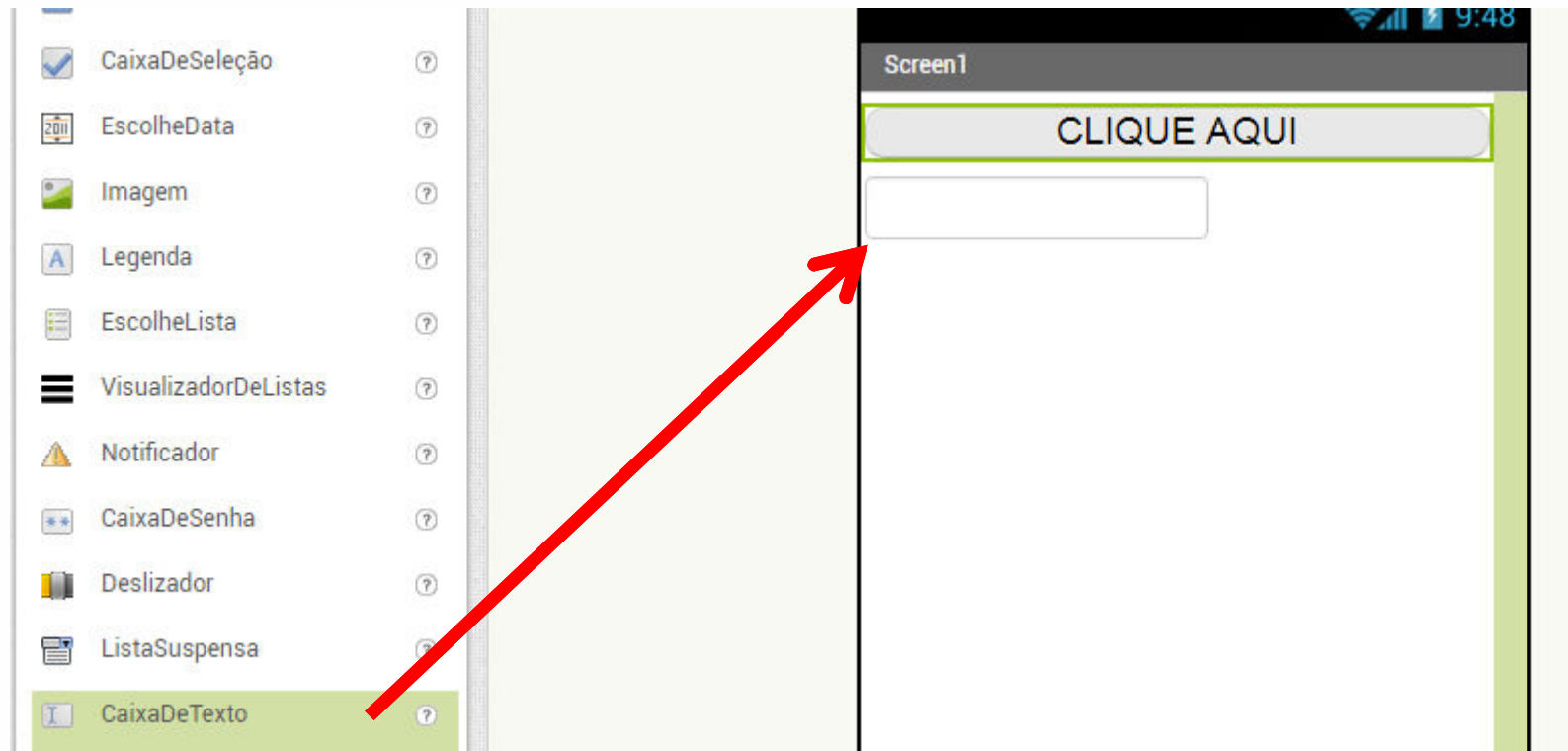
CLIQUE AQUI

oval

CLIQUE AQUI

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Agora vamos colocar um TEXTO em nossa TELA
- Mesma coisa, clique em texto e arraste.



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Veja então que agora temos dois “componentes”
 - BotãoMSG, e
 - MsgTexto



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Podemos alterar as propriedades desse componente.
- Vamos ver algumas delas !
- Tamanho vamos deixar com 22

TamanhoDaFonte

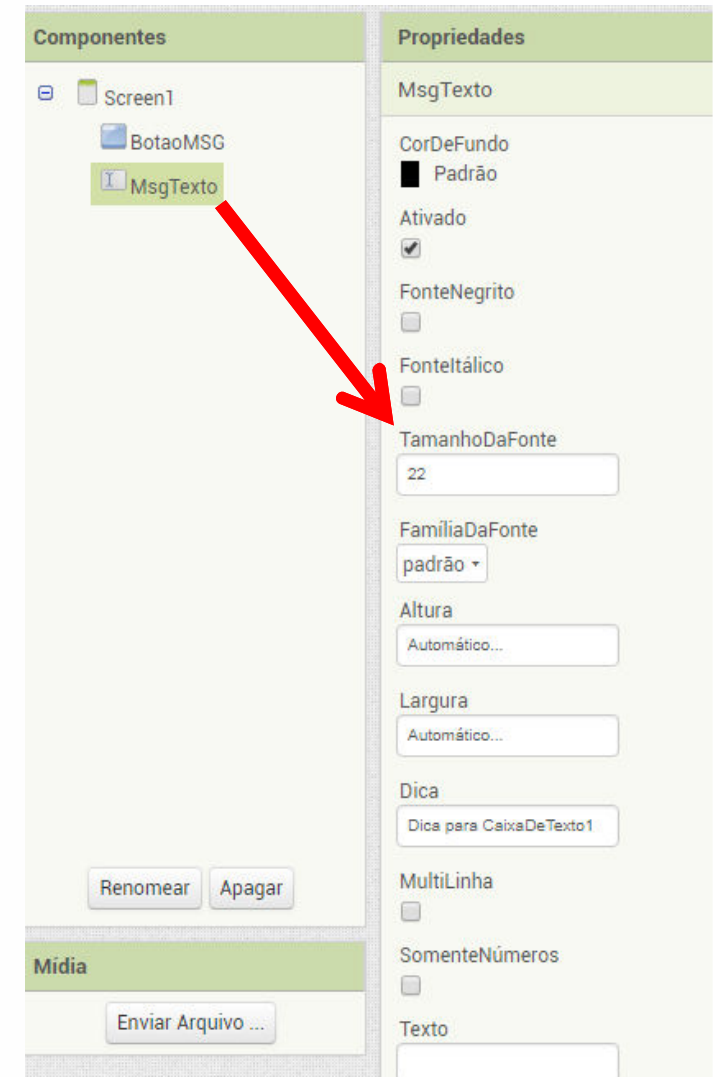
- E a cor em Vermelho !

CorDeTexto

☒ Vermelho

Visível

☒



Componentes

Screen1

BotaoMSG

MsgTexto

Propriedades

MsgTexto

CorDeFundo

☒ Padrão

Ativado

☒

FonteNegrito

☐

Fonteltálico

☐

TamanhoDaFonte

22

FamiliaDaFonte

padrão

Altura

Automático...

Largura

Automático...

Dica

Dica para CaixaDeTexto1

MultiLinha

☐

SomenteNúmeros

☐

Texto

Renomear

Apagar

Midia

Enviar Arquivo ...

ApplInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Lembra-se de apagar algumas coisa
- Vamos deixar em branco os campos DICA

Dica

- E o campo Largura... Deixe como preencher principal ponto

Largura

Preencher principal...

- Se quiser mudar a cor da letra Vermelha !

TextColor

☒ Red

☐ Automático

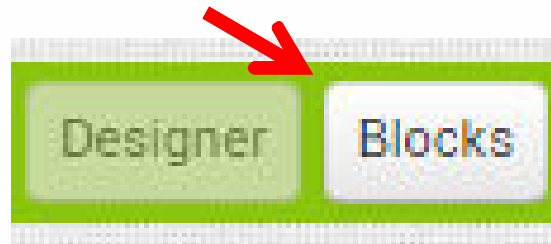
☒ Preencher principal pontos

☐ percentagem

Cancelar OK

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

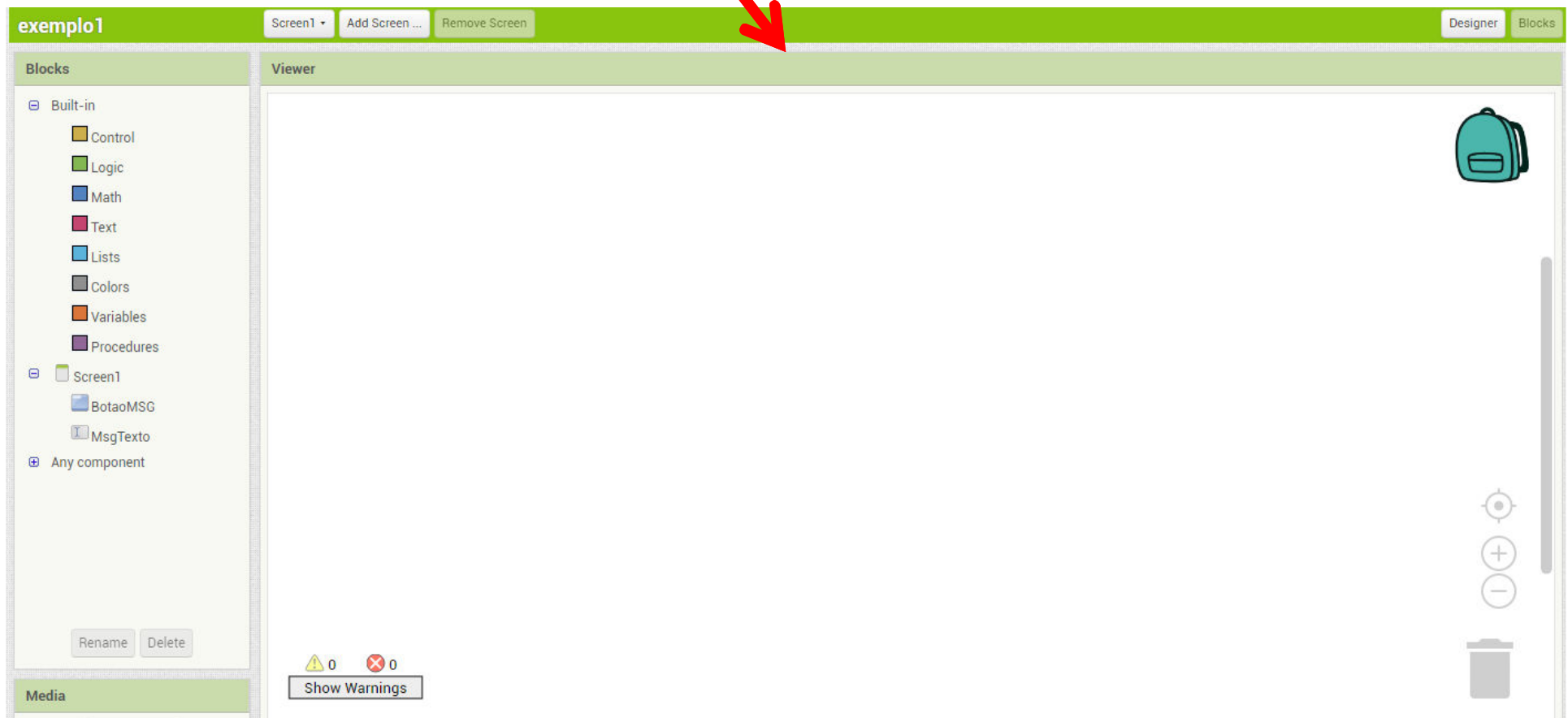
- Pronto já está “Bem Básico” para aplicar os blocos de codificação.
- Para isso teremos que ir em Blocos agora...
- Clique me modo BLOCOS e lá vamos ter algumas opções.



- Nessa parte vamos “cuidar da programação” da interface que criamos anteriormente.

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Veja o que teremos.

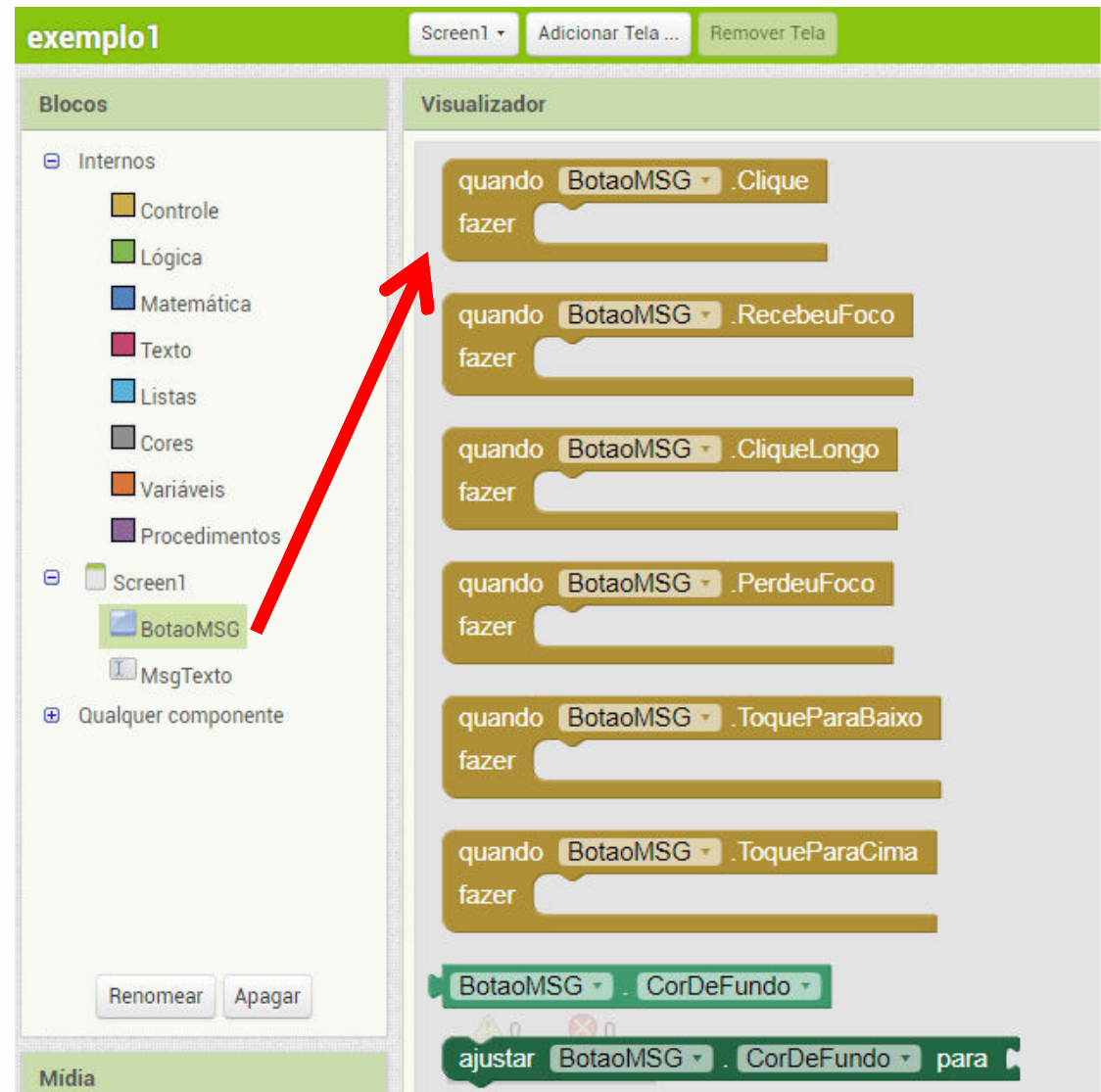


ApplInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Nessa parte de blocos teremos os códigos de programação para aplicar na parte da interface que criamos.
- Lá também podemos colocar na lixeira o que não usaremos
- E o funcionamento é basicamente, clicar e arrastar para a tela onde teremos a aplicação .

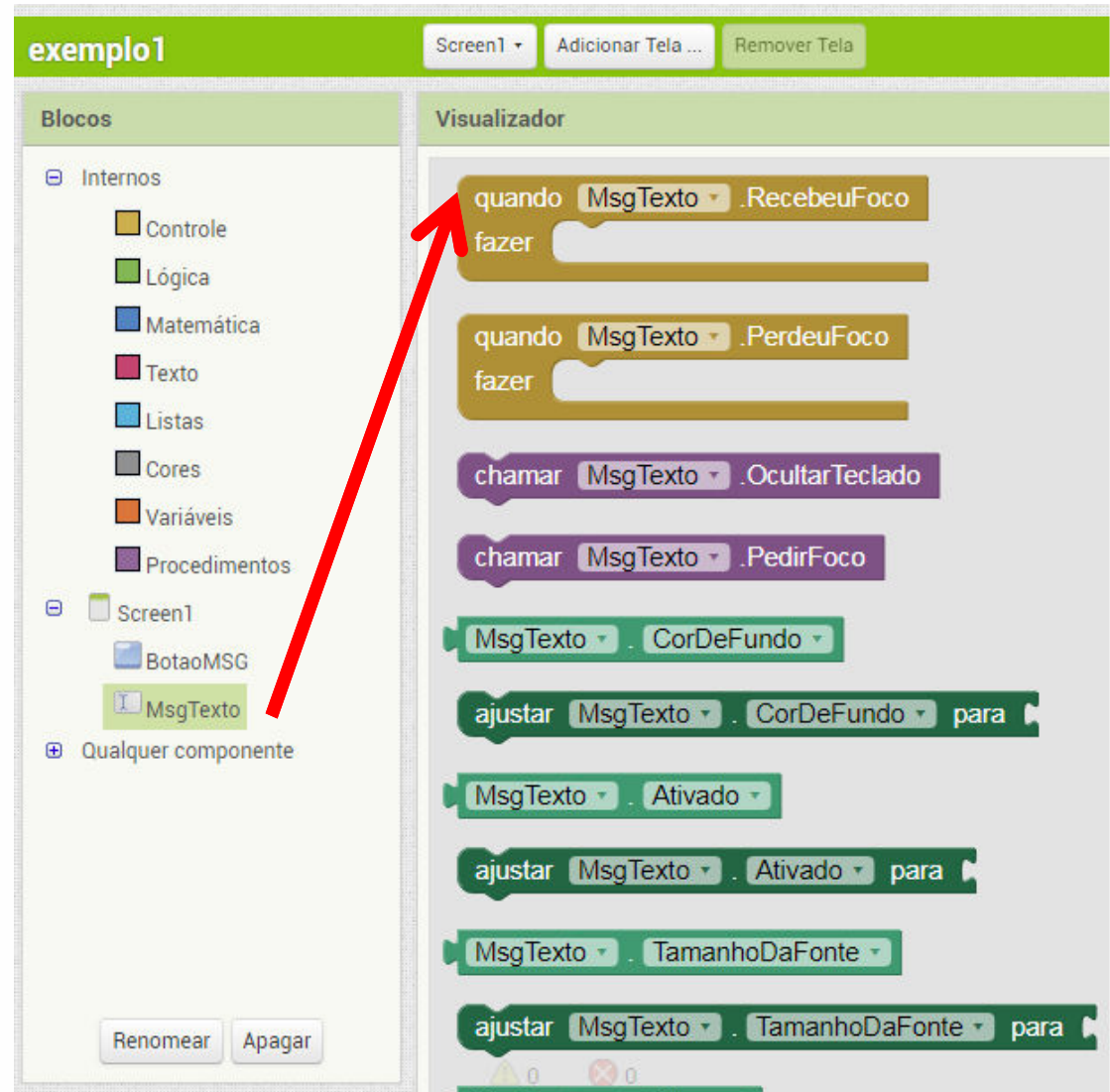
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Quando clico em Botão ...
Vai aparecer
As funções do botão.



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Quando clico em MSG Aparece algumas opções Das propriedades do MsgTexto.



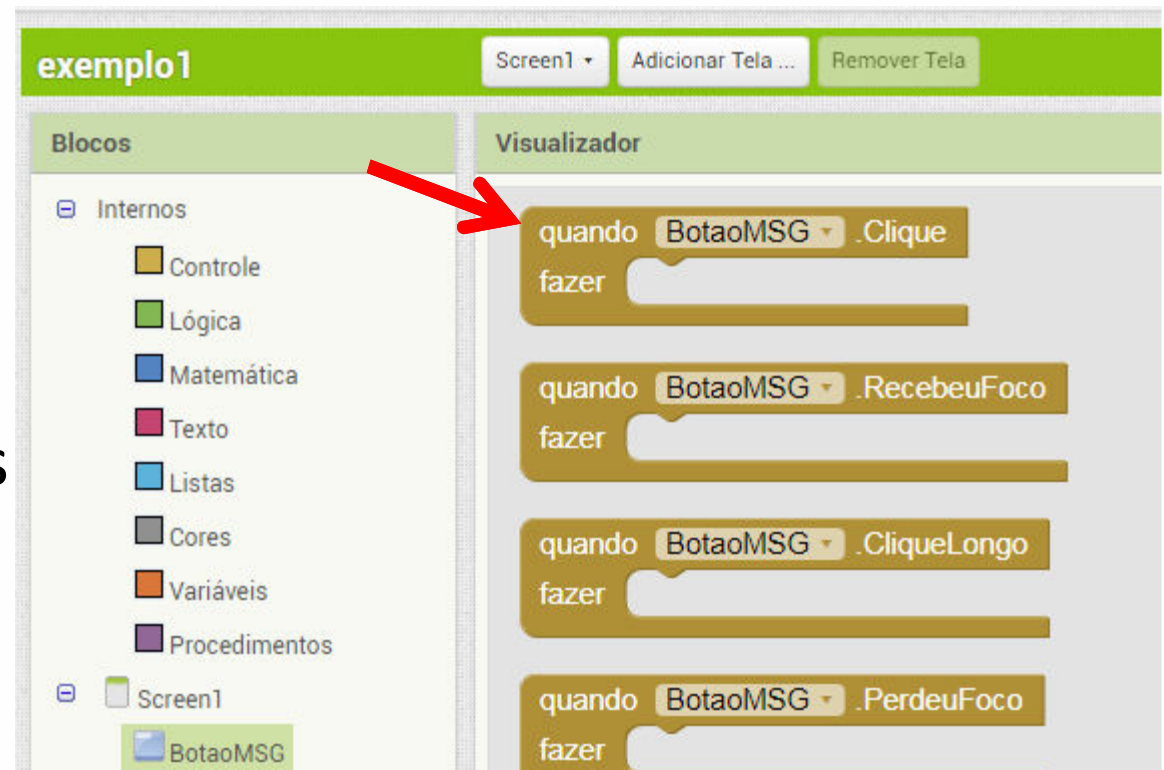
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Teremos então “dois objetos” para trabalhar
- 1 – o Botão
- 2- o campo de mensagem de texto que irá aparecer a mensagem quando clicar no botão.
- Então com essa lógica de > “Clicar e aparecer a mensagem de texto, vamos lá para o modo de blocos”

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

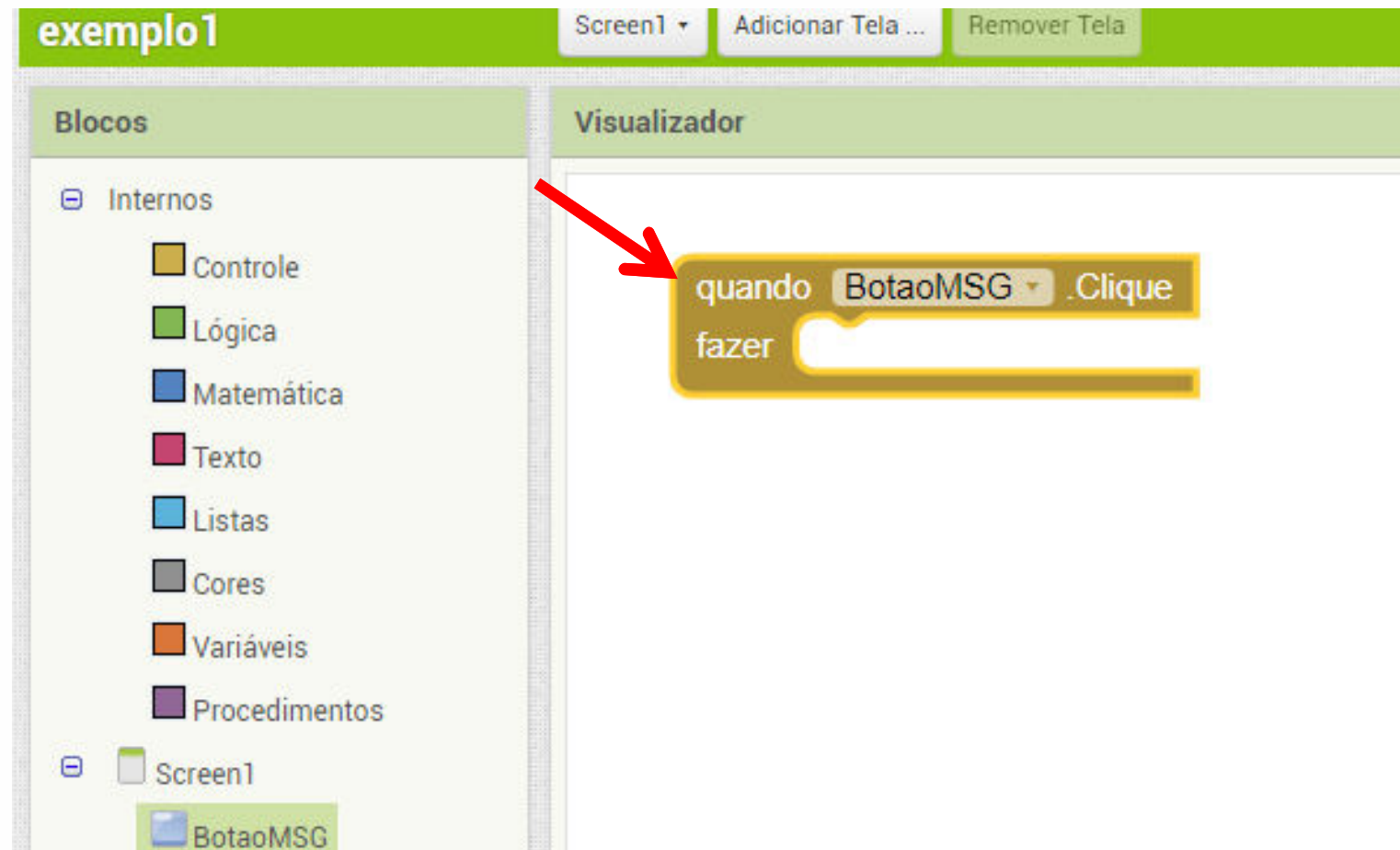
- Primeiramente vamos selecionar o botão.
- Que teremos que clicar nele para que ocorra o evento de aparecer a mensagem, correto ?
- Então...

- Veja que aparece
Várias propriedades
Porém o que precisamos
É o primeiro ...



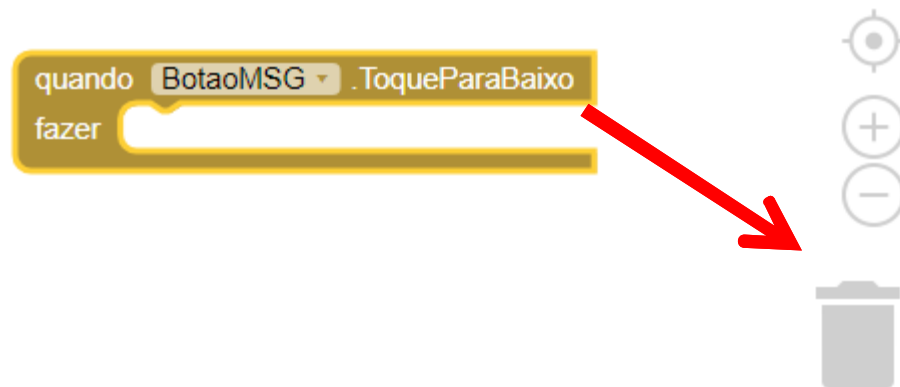
AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Então vamos clicar na propriedade...e arrastar para a tela.



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Ops ...se eu clique em alguma errada que não era a qual queria podemos então arrastar para lixeira. Veja !



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

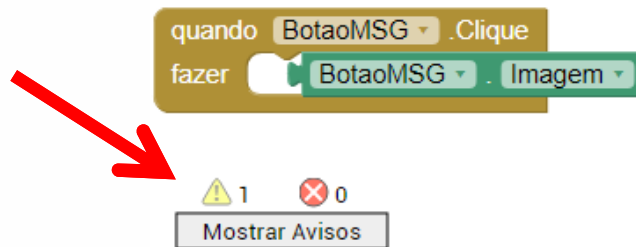
- Voltando então em nossa tela teremos a seguinte propriedade referente ao botão.



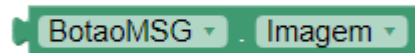
- A ideia aqui é “montar” um quebra cabeça, utilizando as peças que se encaixem corretamente ao componente que está disponível para a próxima ação.
- No caso veja que se clicar-mos em outro componente que não faz parte da conexão dos blocos ele mesmo alerta o erro e te avisa ! Veja ...

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Vamos colocar algo errado propositalmente.



- Veja que coloquei de forma errada o campo em verde



- veja que ele aja alertou com a exclamação em amarelo ! ! !



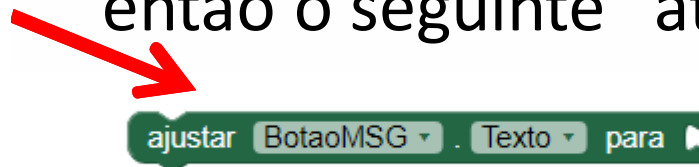
Por que ? Pois o bloco verde não se encaixa na ordem do outro

ApplInventor - Prof Marcelo Fontana -2017



- Vamos mandar para lixeira, o bloco verde e corrigir !



- Agora vamos pensar que quando clicar, o texto precisa aparecer certo. ?
- Então nossa ideia é quando clicar no botão, vamos mostrar uma mensagem no campo de mensagem correto ? Veja então o seguinte “atributo” do bloco do botão clicar.



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Essa função 
 - irá fazer o seguinte
 - Quando clicar no botão o Texto irá “mudar para...”
 - Assim teremos que pensar qual texto irá mudar...
 - ... Do campo 
 - Assim então poderemos pensar que o ajuste e alteração será feita lá no “MsgTexto”

Porém para isso precisamos então clicar no texto e colocar o seguinte tributo a ele .



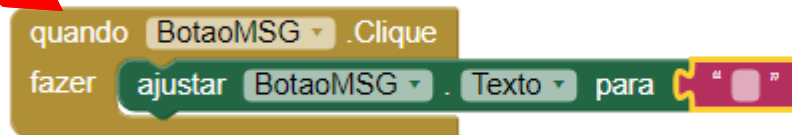
Um campo onde irá aparecer o texto.

“Hello World”

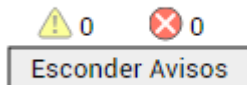


AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

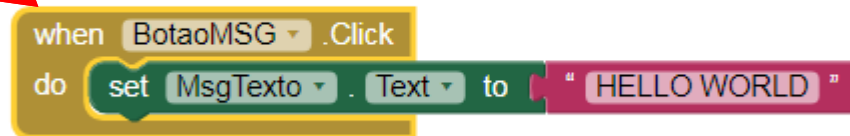
- Então vamos montar e encaixar os blocos...



- Veja que não há nenhum erro ou aviso.

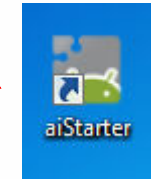


- E lá no bloco Vermelho vamos digitar a “HELLO WORLD”



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

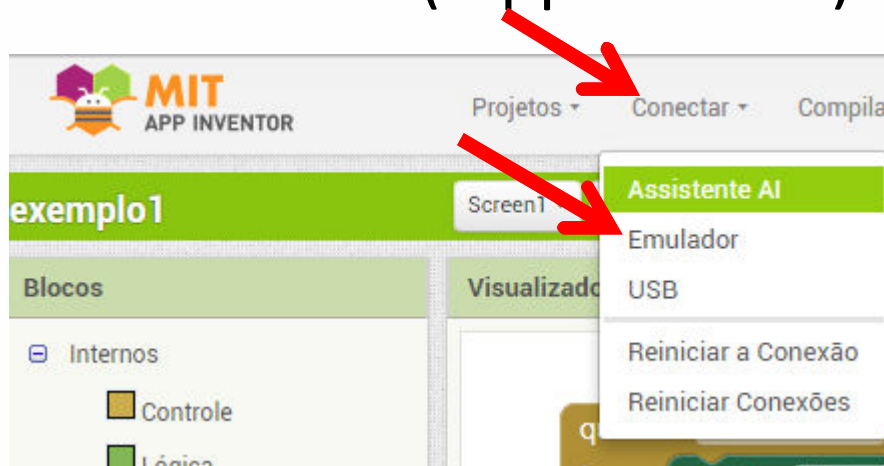
- Pronto para “emular” o aplicativo em nosso disposto!
- Lembre-se de clicar no AiStarter 2X
- Para carregar a interface.

A screenshot of a Windows terminal window titled 'aiStarter'. The window has a blue title bar and standard Windows window controls. The terminal text is as follows:

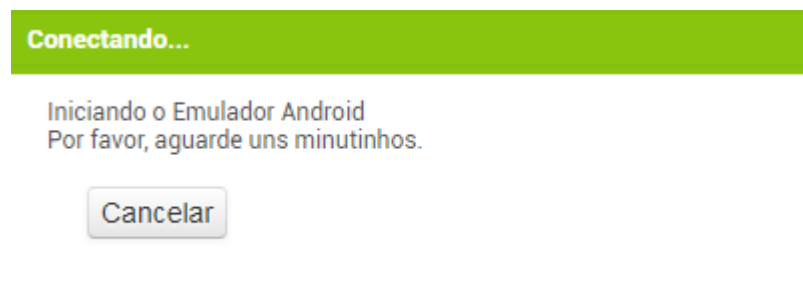
```
Platform = Windows
AppInventor tools located here: "C:\Program Files"
Bottle server starting up (using WSGIRefServer())...
Listening on http://127.0.0.1:8004/
Hit Ctrl-C to quit.
```

AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- La no Browser (AppInventor) clique em emular

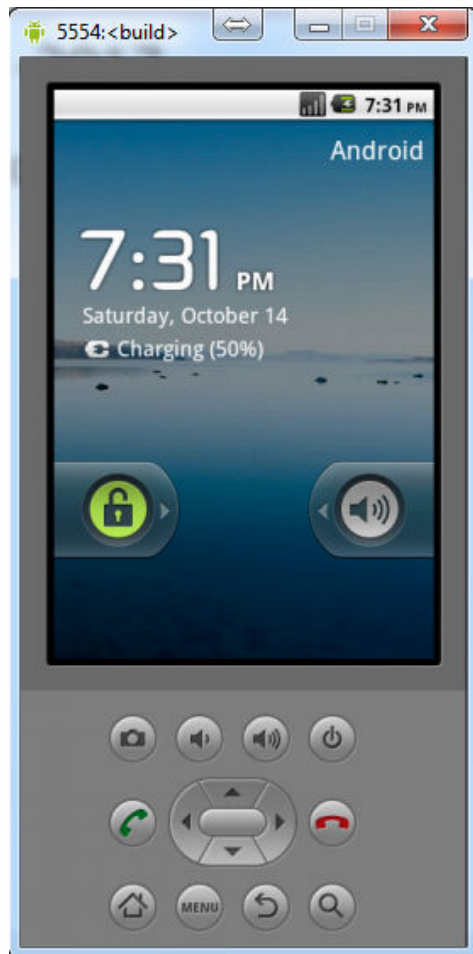


- Mensagem de aviso de conexão !



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Irá aparecer a tela do “emulador” com o celular.

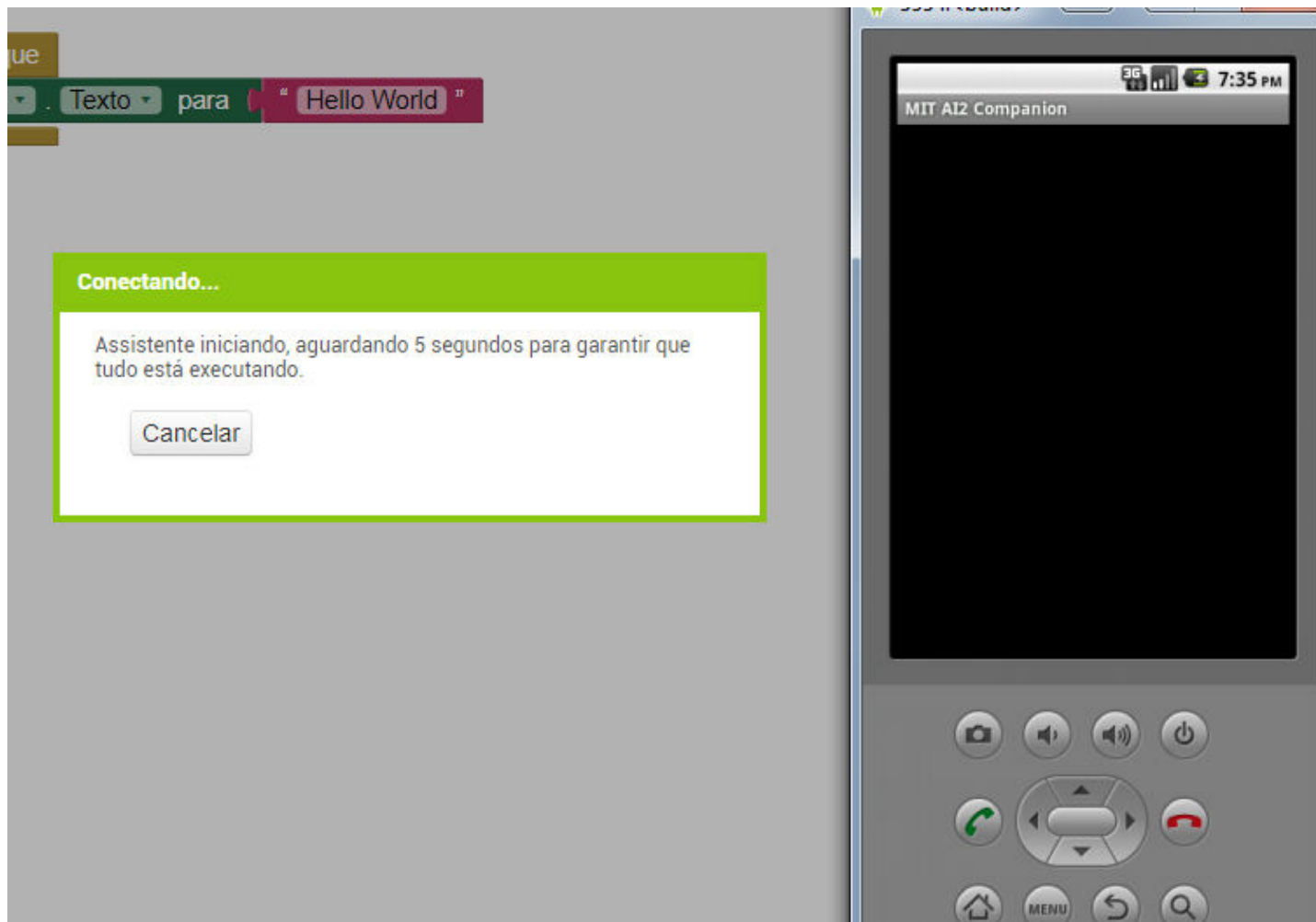


Teremos que desbloquear o aparelho!
Clique no cadeado e arraste para a direita!



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Aparecerá a aplicação em seu emulador.

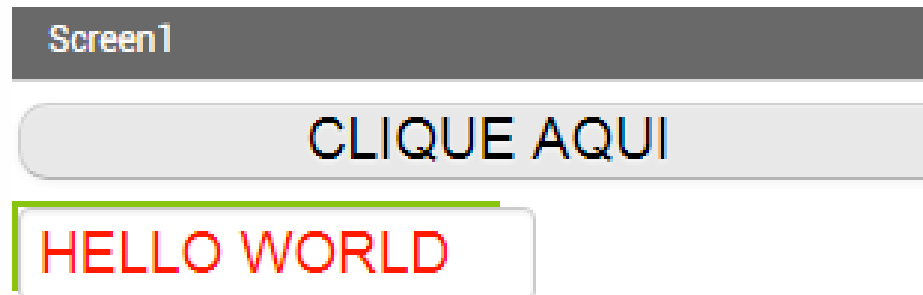


AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Pronto para funcionar!

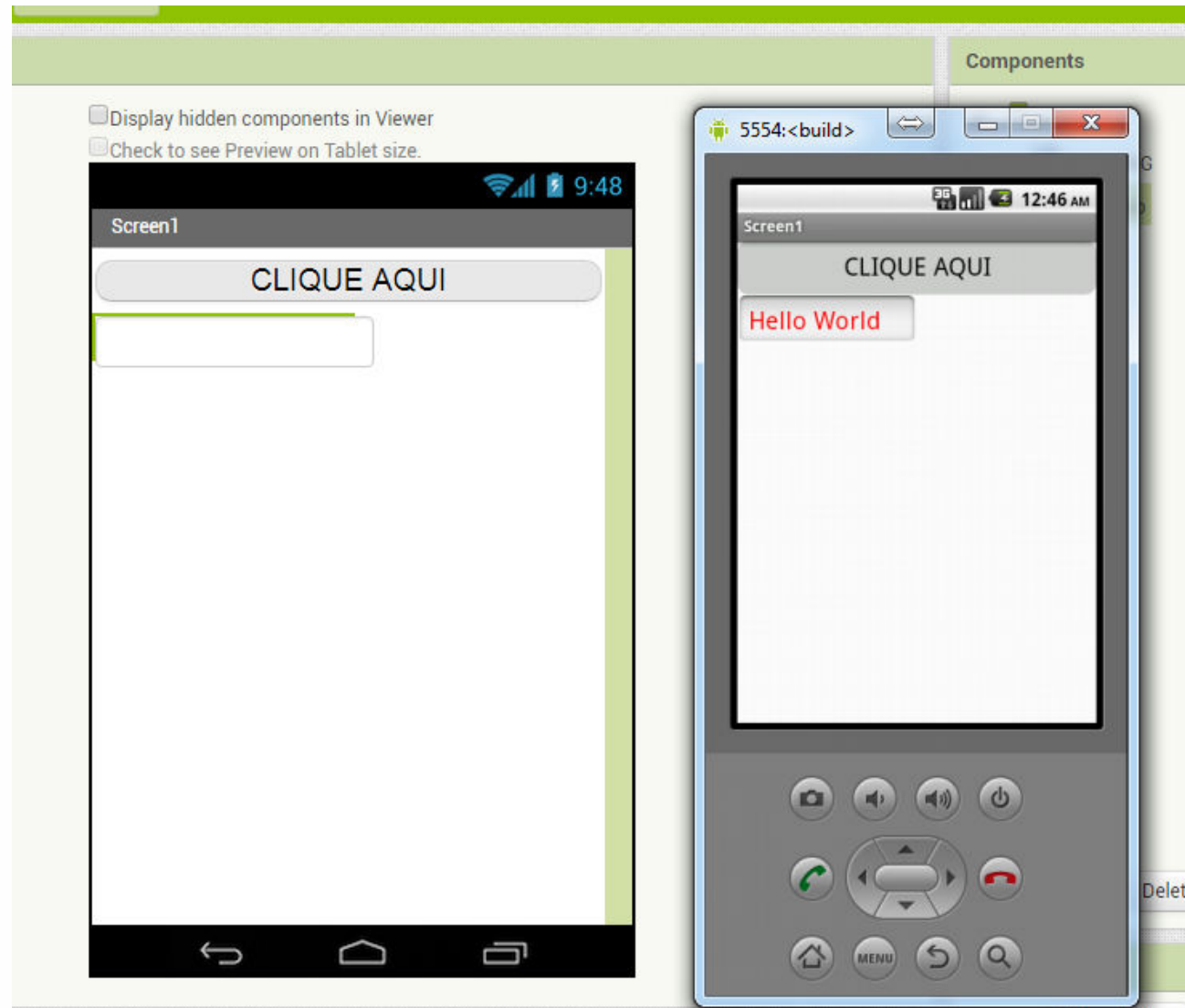


Ao clicar no botão
irá aparecer a mensagem....



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Pronto... !



AppInventor - Prof Marcelo Fontana -2017

- Pronto... !
- Agora que conseguimos entender um pouco da lógica de Blocos e dos modelos de Desing do AppInventor vamos praticar.
- Próxima atividade ver Apresentação de N°5 Praticando !
- Obrigado !