



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**
SÃO PAULO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

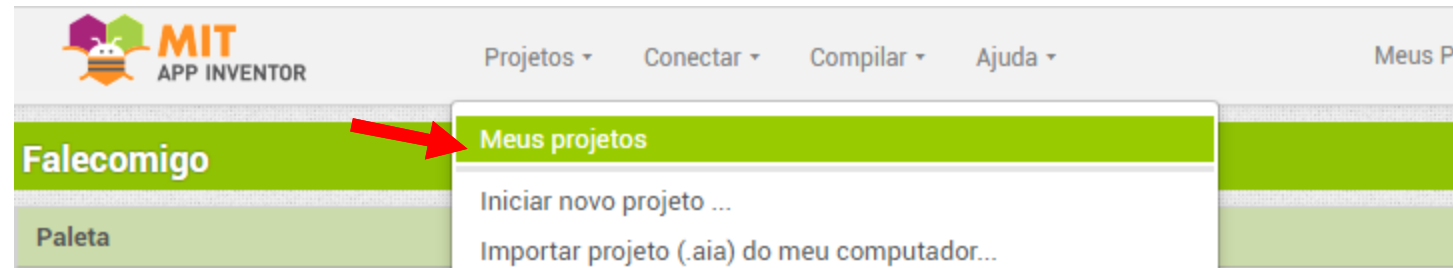
Exemplo – App Falando com você!



MIT
APP INVENTOR

App Speak
Falando uma mensagem
Prof Marcelo Fontana

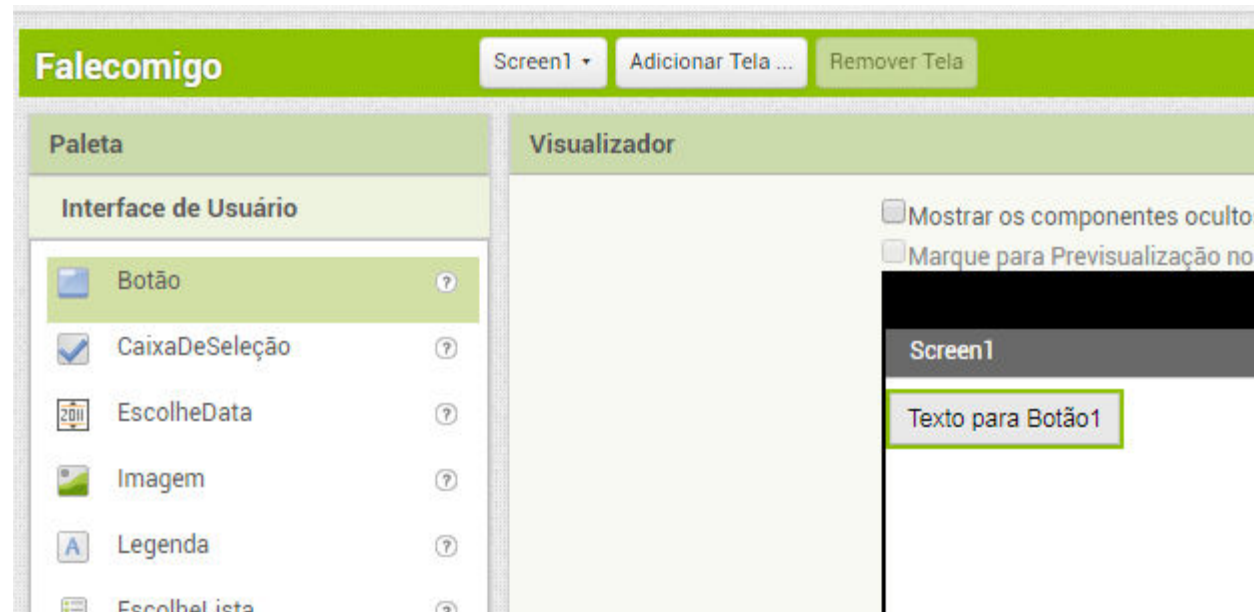
- Vamos lá criar agora um APP para “falar uma mensagem” ao clicar no botão!
- Para isso vamos criar um novo projeto... Lembrando então.



- Vamos dar um nome a esse projeto “Falecomigo”

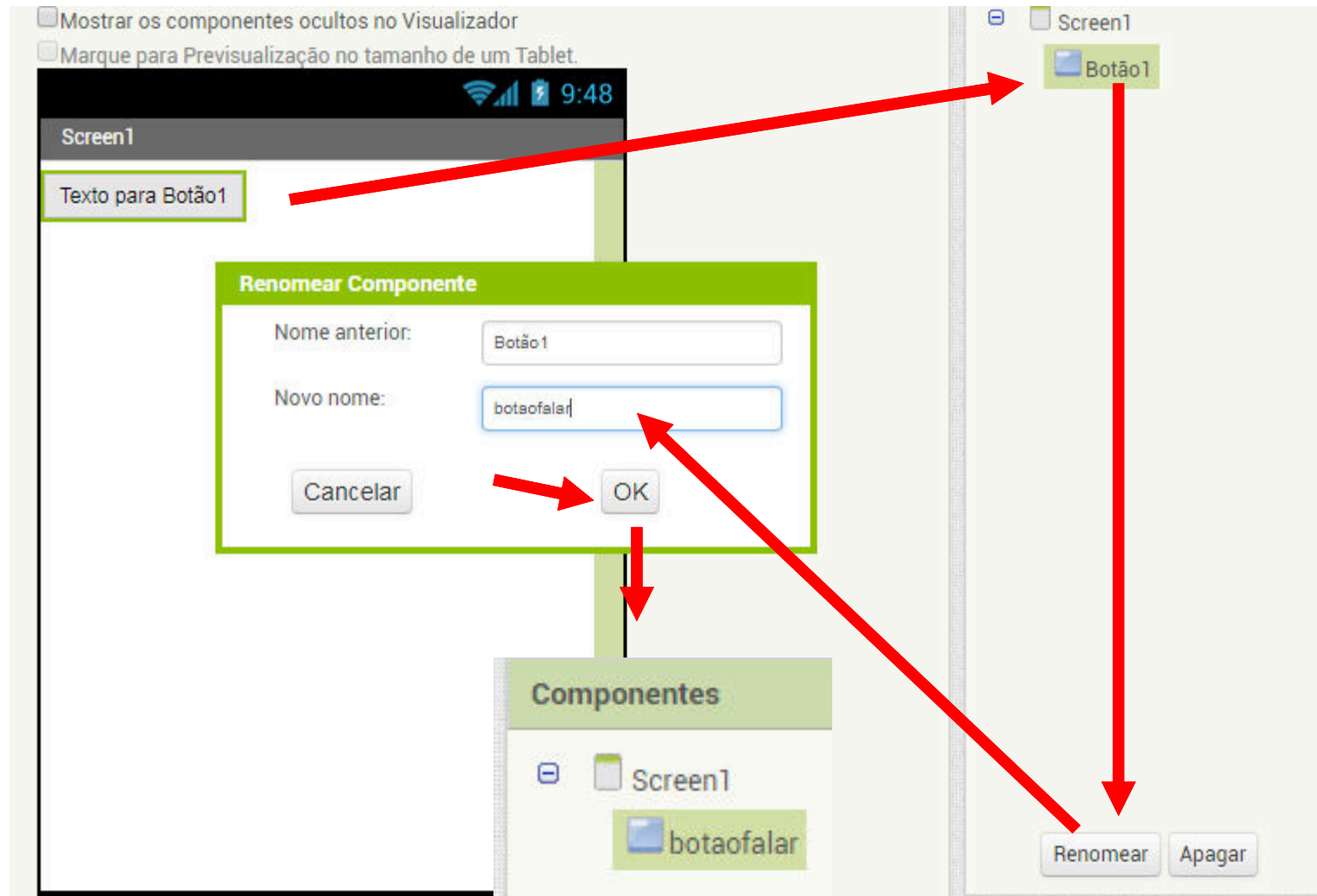


- Vamos começar...
- Lembrando que para colocar um botão, clique nele e arraste até a tela !



- Não esqueça de renomear ele e ajustar as propriedades e coloque conforme exemplo a seguir!

- Altere o nome do componente botão1 para apenas “botaofalar”



- Nas propriedades vamos alterar o texto dele !

Propriedades

botaofalar

CorDeFundo
■ Padrão

Ativado
☒

FonteNegrito
☐

Fonteltálico
☐

TamanhoDaFonte
22

FamiliaDaFonte
padrão ▾

Altura
Automático...

Largura
Automático...

Imagem
Nenhum...

Forma
padrão ▾

MostrarFeedback
☒

Texto
FalaComigo

TamanhoDaFonte
22

FamiliaDaFonte

Texto
FalaComigo

Caso queria alinhar também

Largura
Preencher principal...

☐ Automático
☒ Preencher principal
pontos
☐ percentagem

Cancelar OK

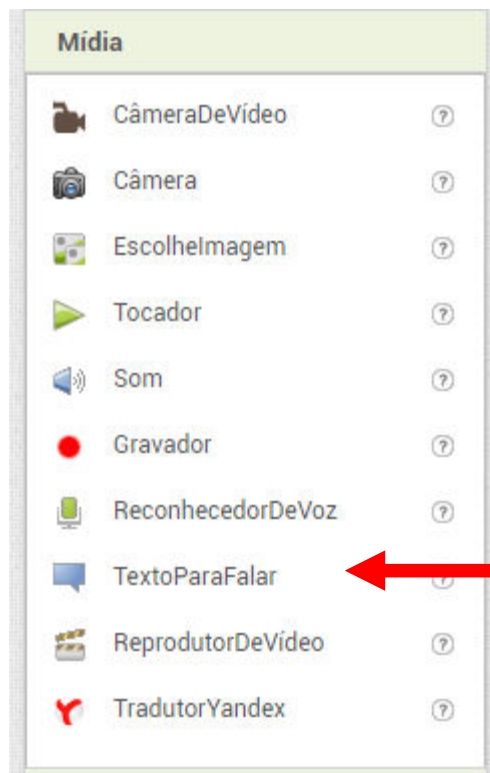
Resultado!

Screen1

FalaComigo

- O botão está pronto agora...
- Vamos colocar outro componente que é o responsável pela fala !
- Vamos em MEDIA e arraste o “textoparafalar”

Veja que quando
arrasta ele irá
aparecer em
componentes
(invisíveis) ou seja
externos



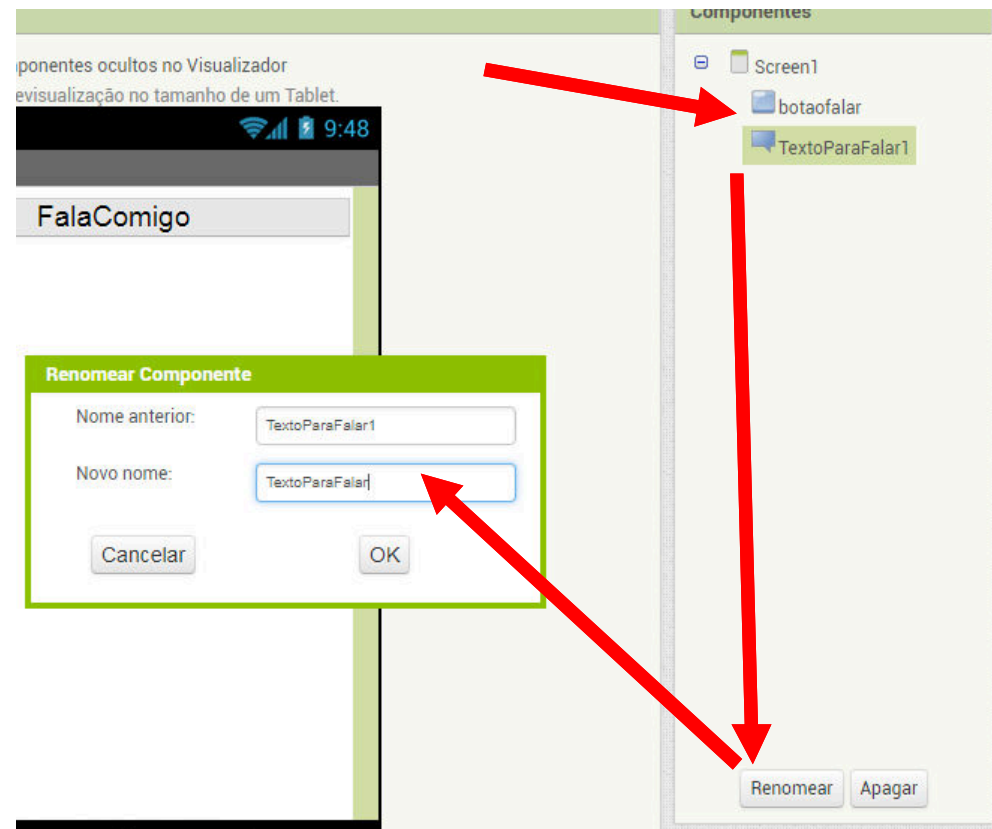
- Vamos para a parte de codificação, mas antes vamos alterar o nome deste novo componente conforme demonstração abaixo, altere apenas para “textoparafalar”

Renomear Componente

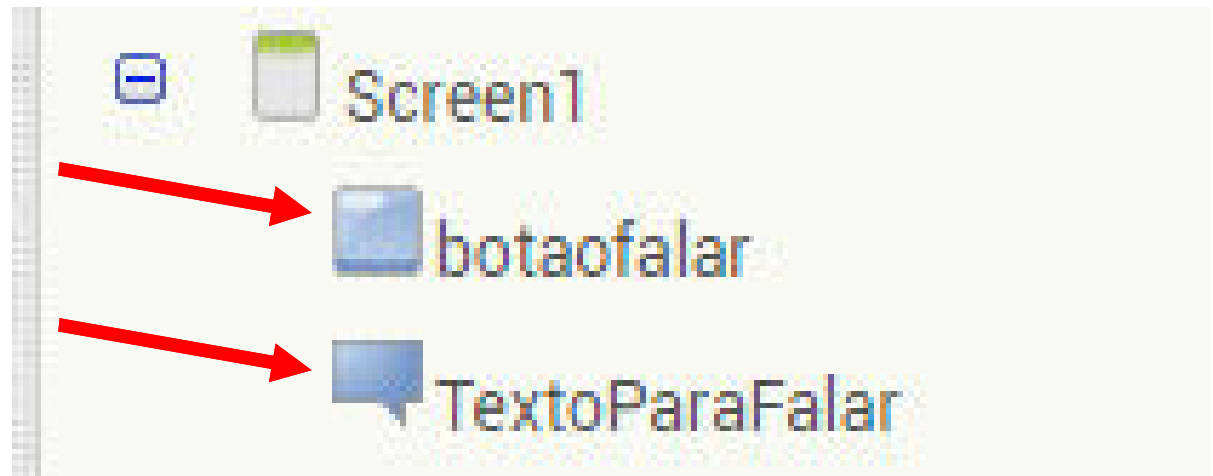
Nome anterior: TextoParaFalar1

Novo nome: TextoParaFalar1

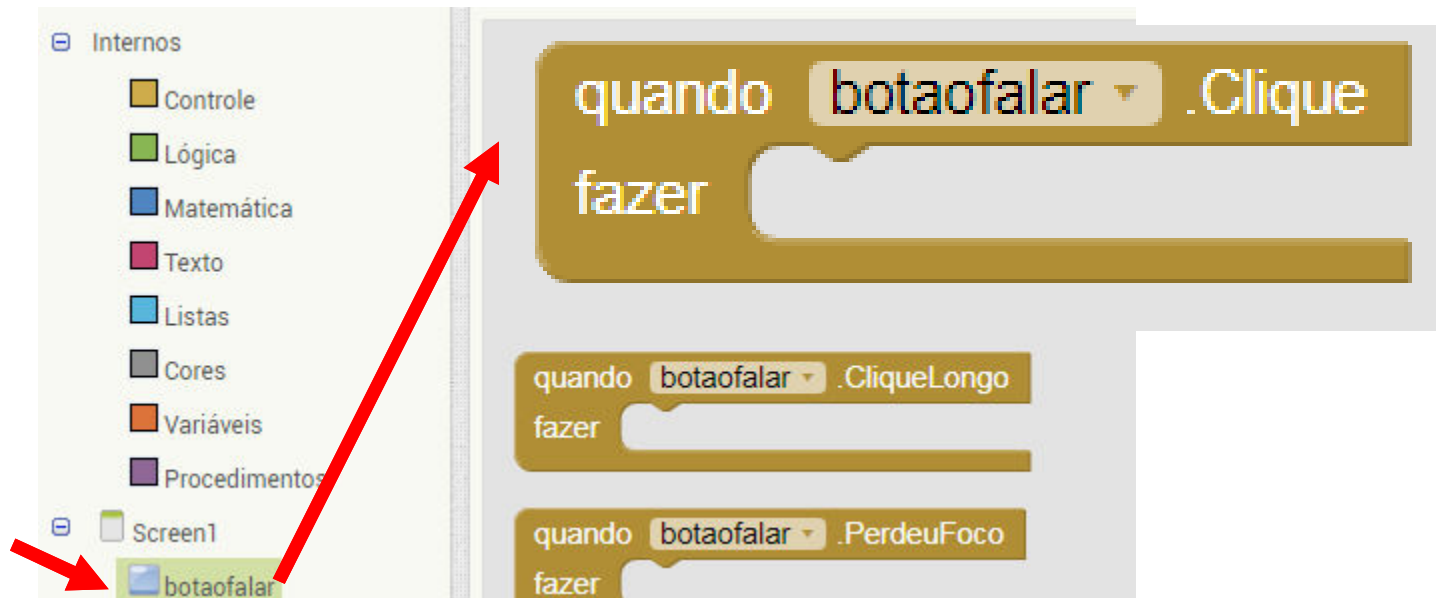
Cancelar OK



- Agora vamos para os blocos de programação!
- Lembramos que temos dois componentes então :
 - O “botaofalar” e
 - TextoParaFalar

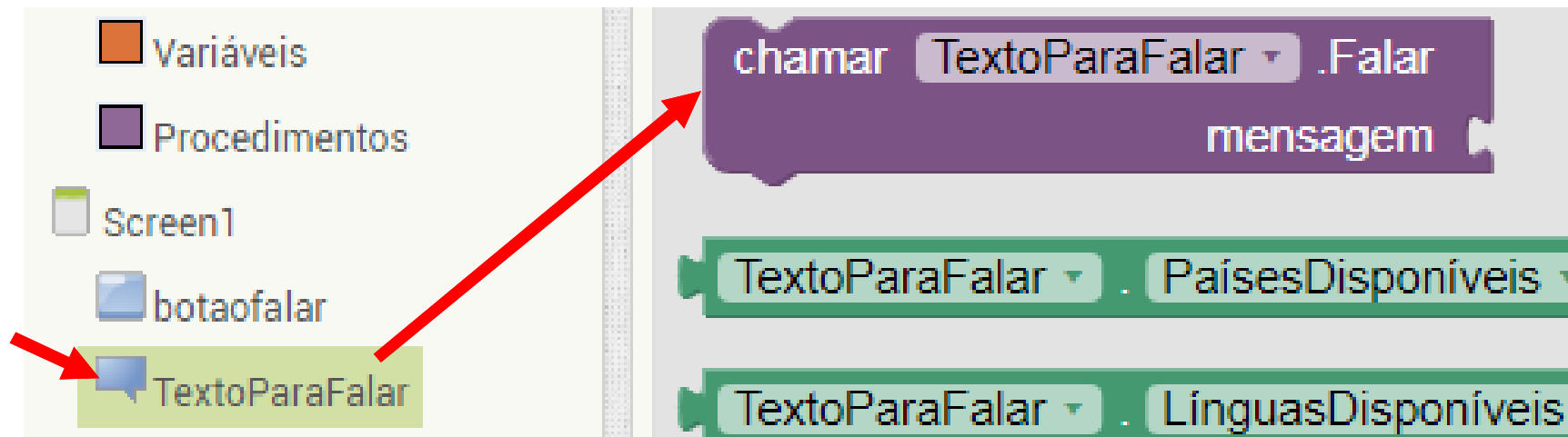


- No botão vamos escolher e colocar o código “quando clicar...fazer”



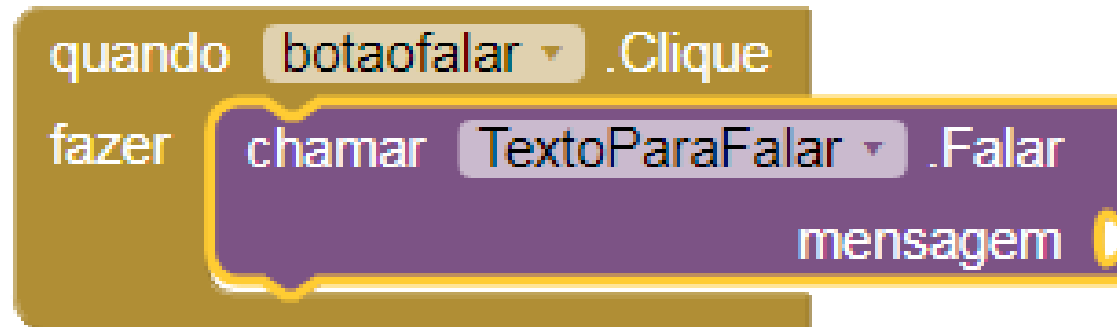
- Arraste para a tela E vamos depois selecionar o outro bloco para o “falar”

- Agora para o componente “textoparafalar” vamos escolher o seguinte componente...
- “chamar texto para falare a mensagem”
- Conforme ilustração abaixo



- Vamos colocar em nossa tela.

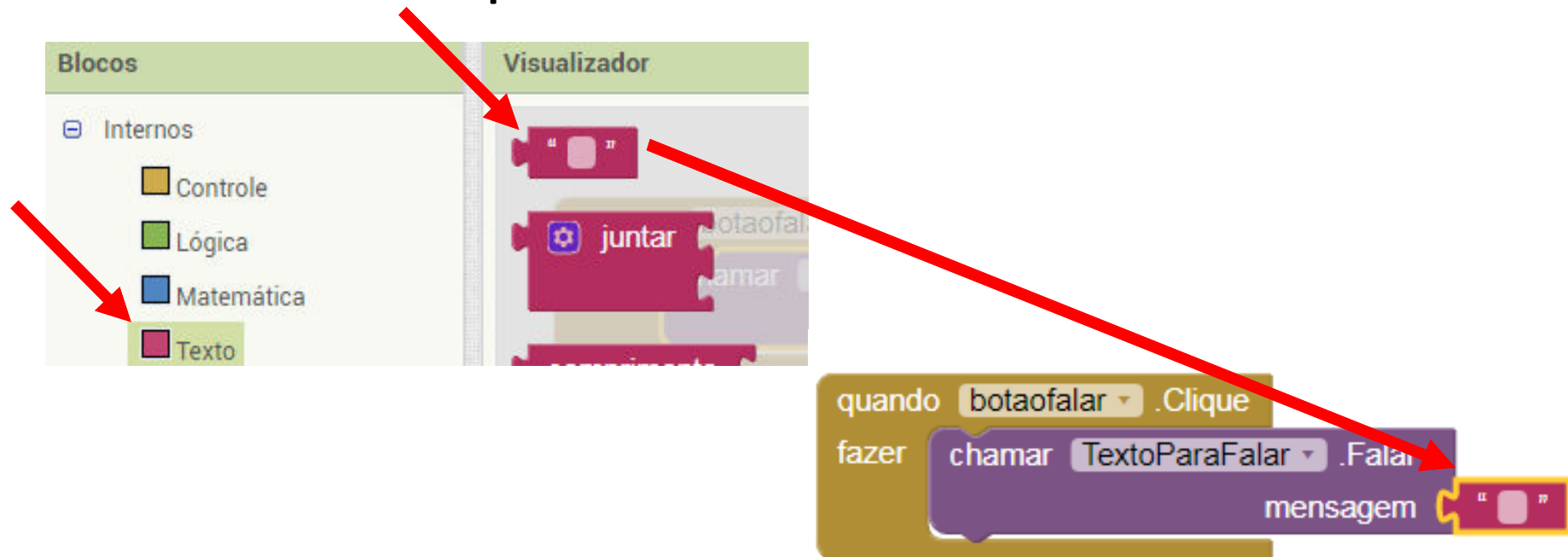
- Lá estão nossos dois componentes...



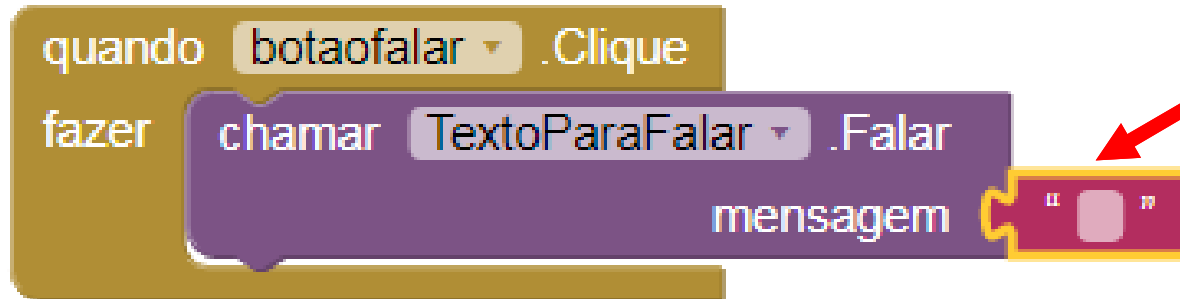
- Detalhe , no item de avisos !
- Por que ?
- Pois ainda falta um componente em nosso bloco!



- Então para finalizar nosso bloco de codificação vamos lá escrever a mensagem de quando clicar no botão irá falar o texto desejado.
- Então dentro dos blocos-> Texto, selecione o item
- “Vazio” e coloque em nosso blocos



- Dentro do componente você deverá digitar a mensagem que irá “falar” quando clicar no botão!



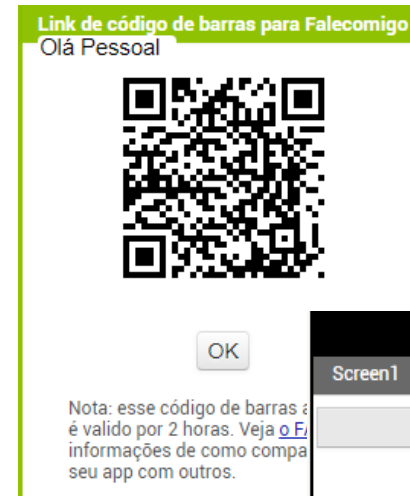
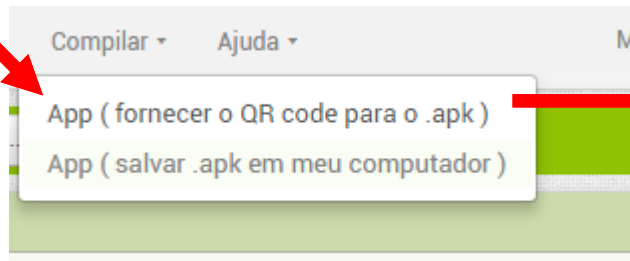
Digite aqui a
mensagem

Vamos digitar

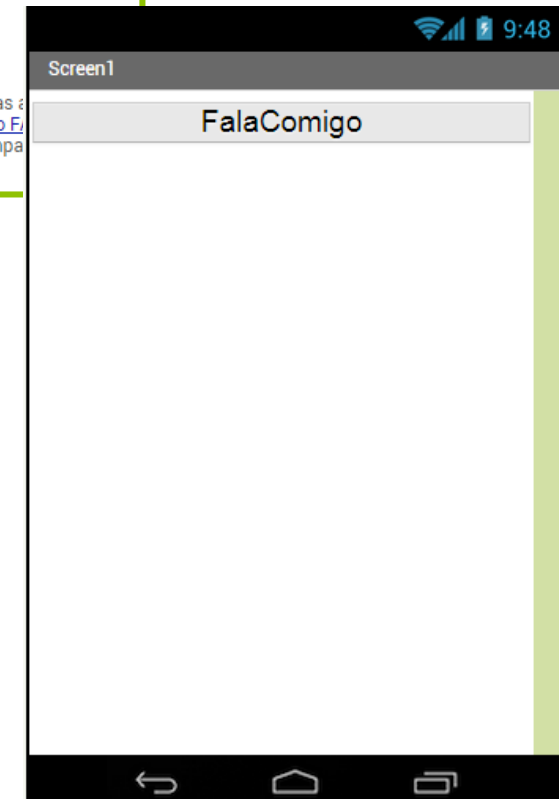


...e vamos testar...

- Vamos lá testar em seu celular !
- Gerar o QrCode.



- Efetuar a leitura
- E testa em seu celular...



- Espero que tenham gostado !
 - Assim nesse aplicativo vimos como colocar uma mídia de voz e enviar uma mensagem para seu aparelho !
 - Obrigado!
 - Veja o vídeo do MIT em Inglês para mais informações:



Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vdo8UdkgDD8>