



**Cetec**  
Capacitações

**CPS**  
Centro  
Paula Souza

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

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PÁTRIA EDUCADORA

# Exemplo – CAT



**MIT**  
APP INVENTOR

Vamos usar uma imagem e som para  
criar com App Inventor  
Prof Marcelo Fontana

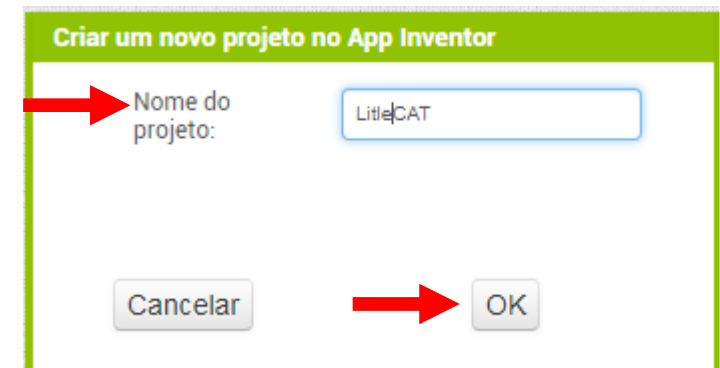


- Olá , Vamos colocar em prática agora um outro exemplo de recursos com botões (alterando as propriedades deles ).
- Para isso precisamos fazer download de dois arquivos antes numa pasta, onde vocês irão utilizar eles mais adiante para esse projeto que são
  - 1 arquivo de imagem do Gatinho
  - 2 arquivo com o som do miado do gato.
- Disponível em nosso ambiente com link para download do Arquivo Compactado ( formato ZIP)

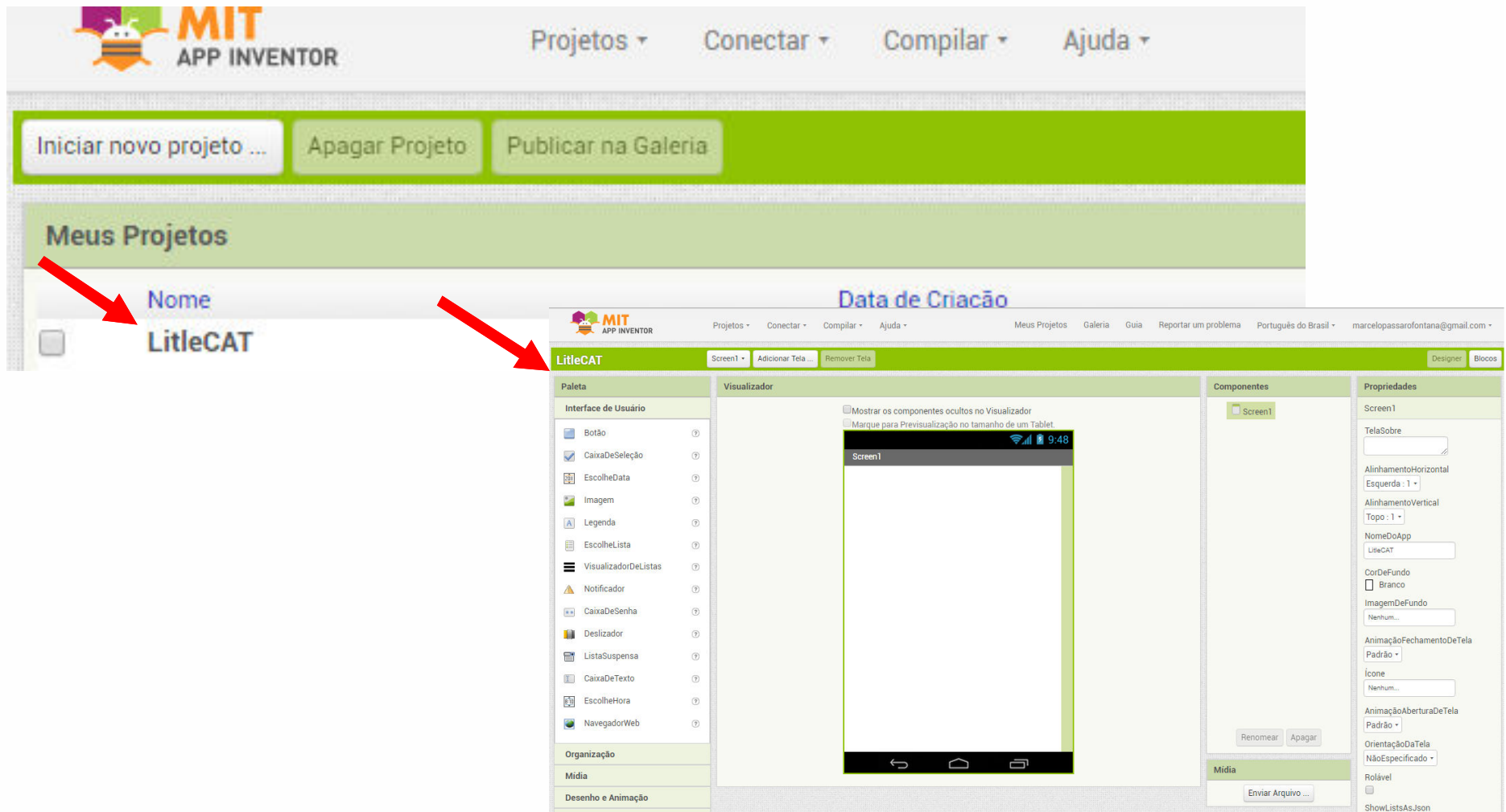
- Após salvar os arquivos vamos lá no APpInventor começar a criar nossa aplicação que fará o seguinte.
- Ao clicar na imagem do gato ele irá emitir um som (“miau” em português ou “meow” em inglês– risos)
- Vamos lá -> Iniciar novo projeto...



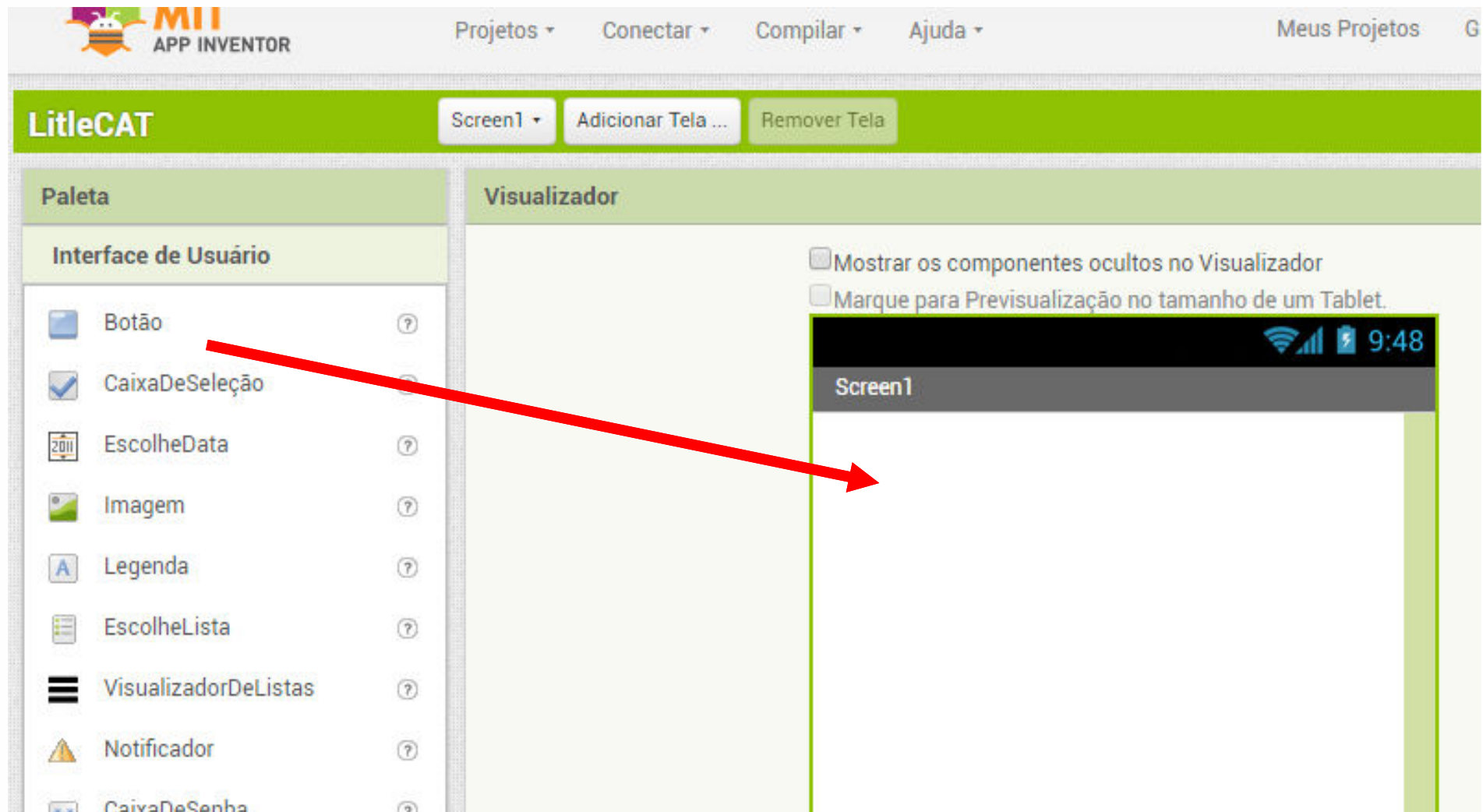
- dê um nome para ele
- No meu caso “LittleCat” -> OK



- Estará aparecendo na lista de projetos e logo aparecerá a área de DESIGN para criação!



- Na tela em modo Design vamos colocar um Botão!
  - Clique no botão e arraste-o até a nossa tela (Screen1)



- Vamos alterar propriedades deste botão!

The image shows a software development environment with a central 'Componentes' panel. On the left, a preview of a screen labeled 'Screen1' shows a button with the text 'Texto para Botão1'. A red arrow points from the 'Botão1' component in the 'Componentes' panel to the 'Renomear Componente' dialog box. The dialog box has two input fields: 'Nome anterior:' with the value 'Botão1' and 'Novo nome:' with the value 'botao'. A red arrow points from the 'Novo nome:' field to the 'OK' button. At the bottom of the 'Componentes' panel, there are two buttons: 'Renomear' and 'Apagar'. A red arrow points from the 'Renomear' button to the 'Novo nome:' field in the dialog box.

- Nome dele
- Renomear para  
“botao” e ok !

- Vamos alterar mais algumas propriedades deste “botão”

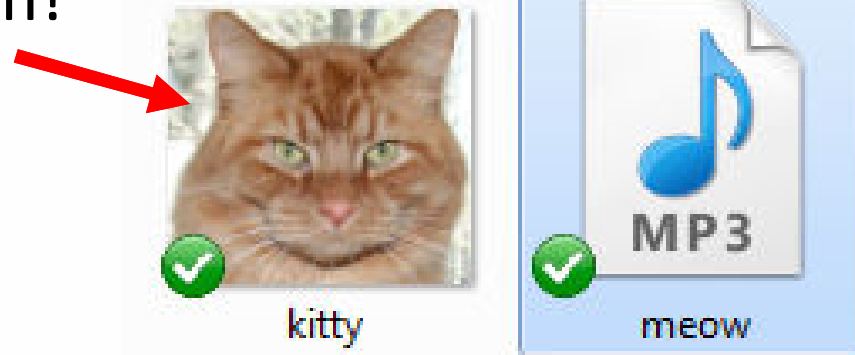
The diagram illustrates the process of changing the text of a button in a software interface. It consists of three main parts:

- Left Panel:** A screenshot of a software interface showing a button labeled "Texto para Botão1". A red arrow points to the button.
- Center Panel:** A "Propriedades" (Properties) window for the selected button. It lists various properties such as "CorDeFundo", "Ativado", "FonteNegrito", "Fonteltálico", "TamanhoDaFonte", "FamiliaDaFonte", "Altura", "Largura", "Imagem", "Forma", "MostrarFeedback", and "Texto". A red arrow points to the "Texto" property at the bottom, which currently displays "Texto para Botão1".
- Right Panel:** Two sequential screenshots of a text input field. The top screenshot shows the field with the text "Texto para Botão1". A red arrow points down to the bottom screenshot, which shows the same field with a cursor, indicating it is ready for text input.

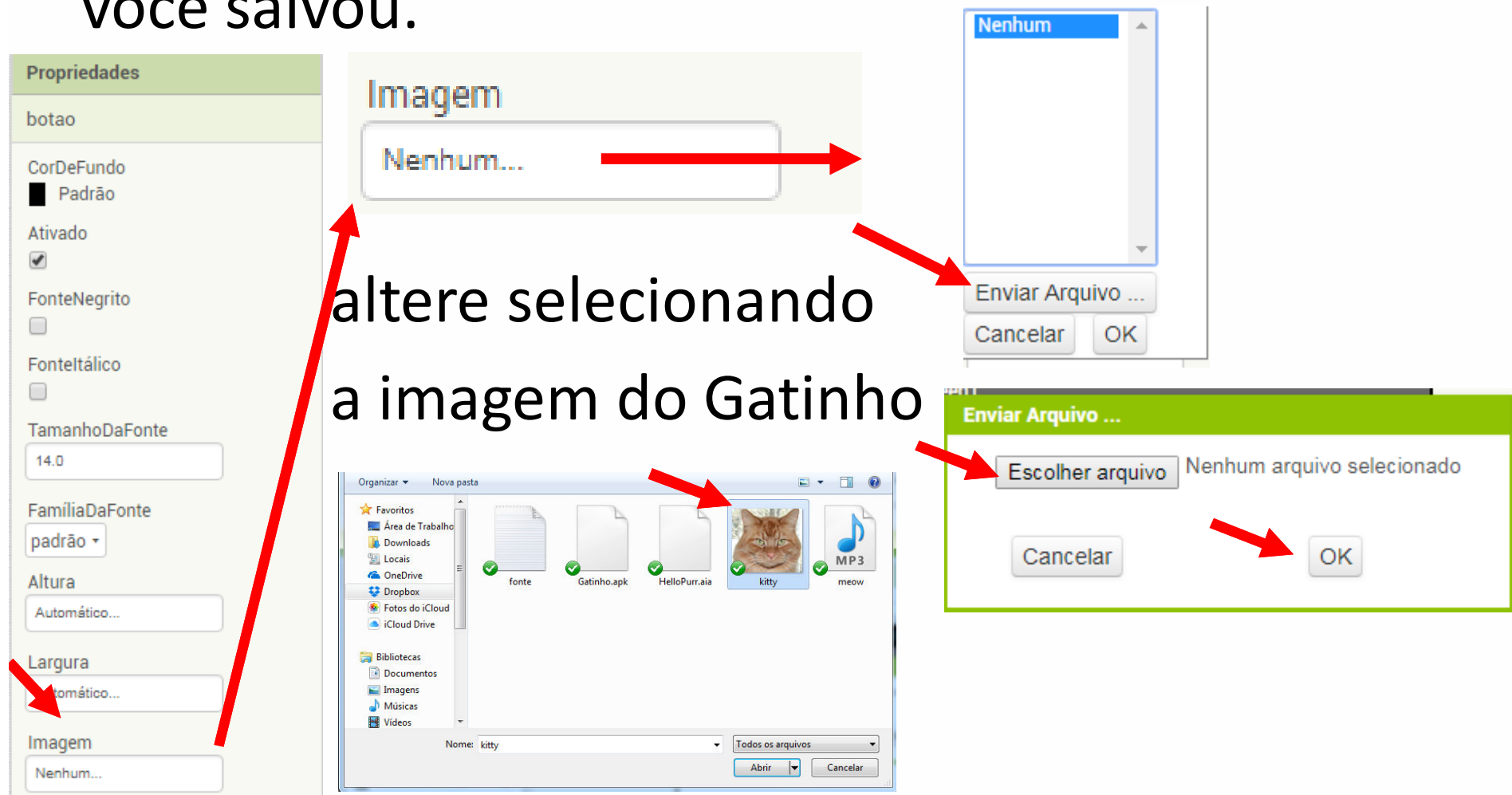
- Vamos tirar o Nome e deixar em Branco ! Altere Depois....



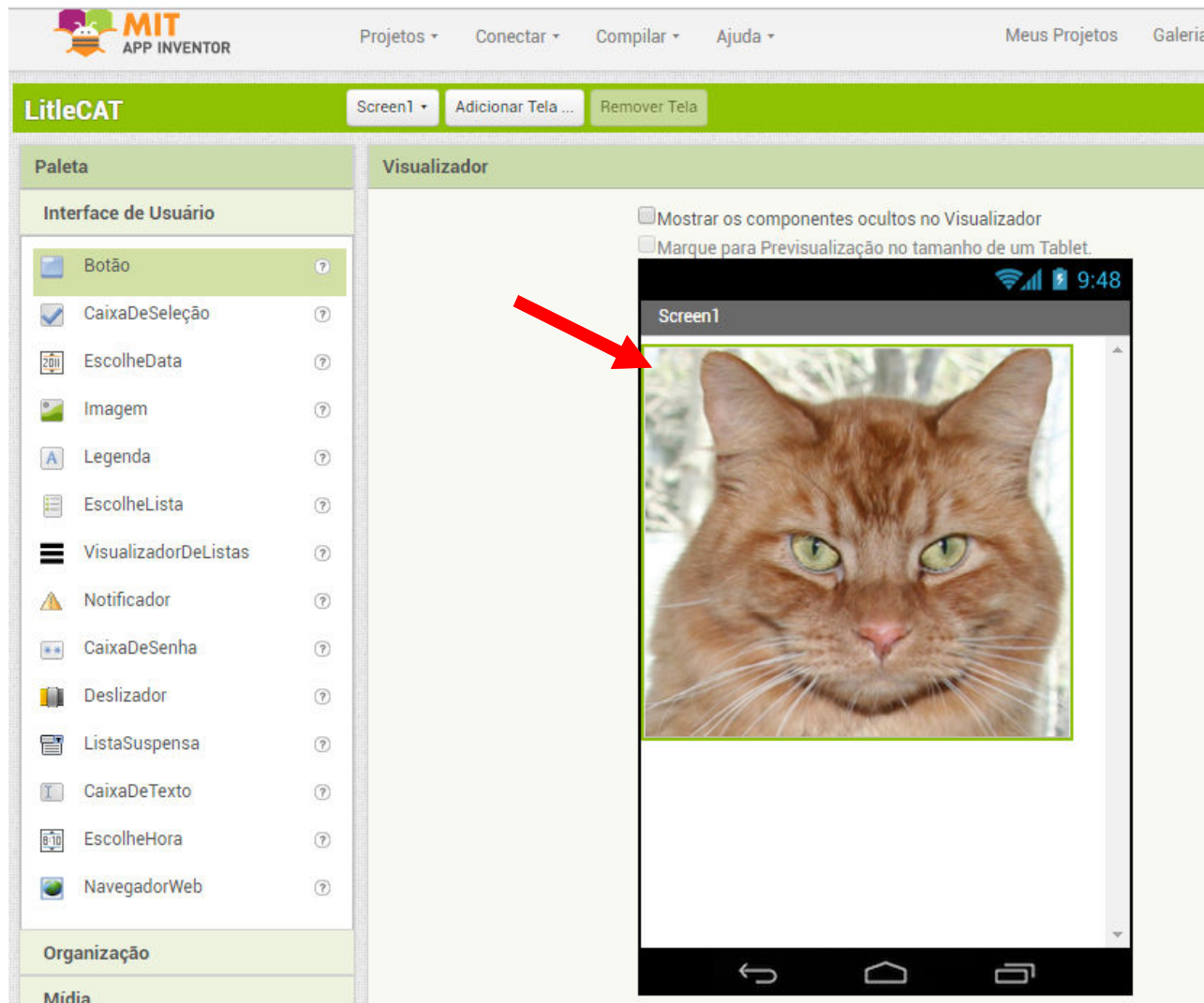
- Depois altere a imagem, dai vamos ter que pegar a imagem do Gatinho que fizemos download e salvamos em nossa máquina, como havia dito!
- Dois arquivo.
  - Sendo um a imagem o da gatinho e o som dele , vamos usar a imagem!



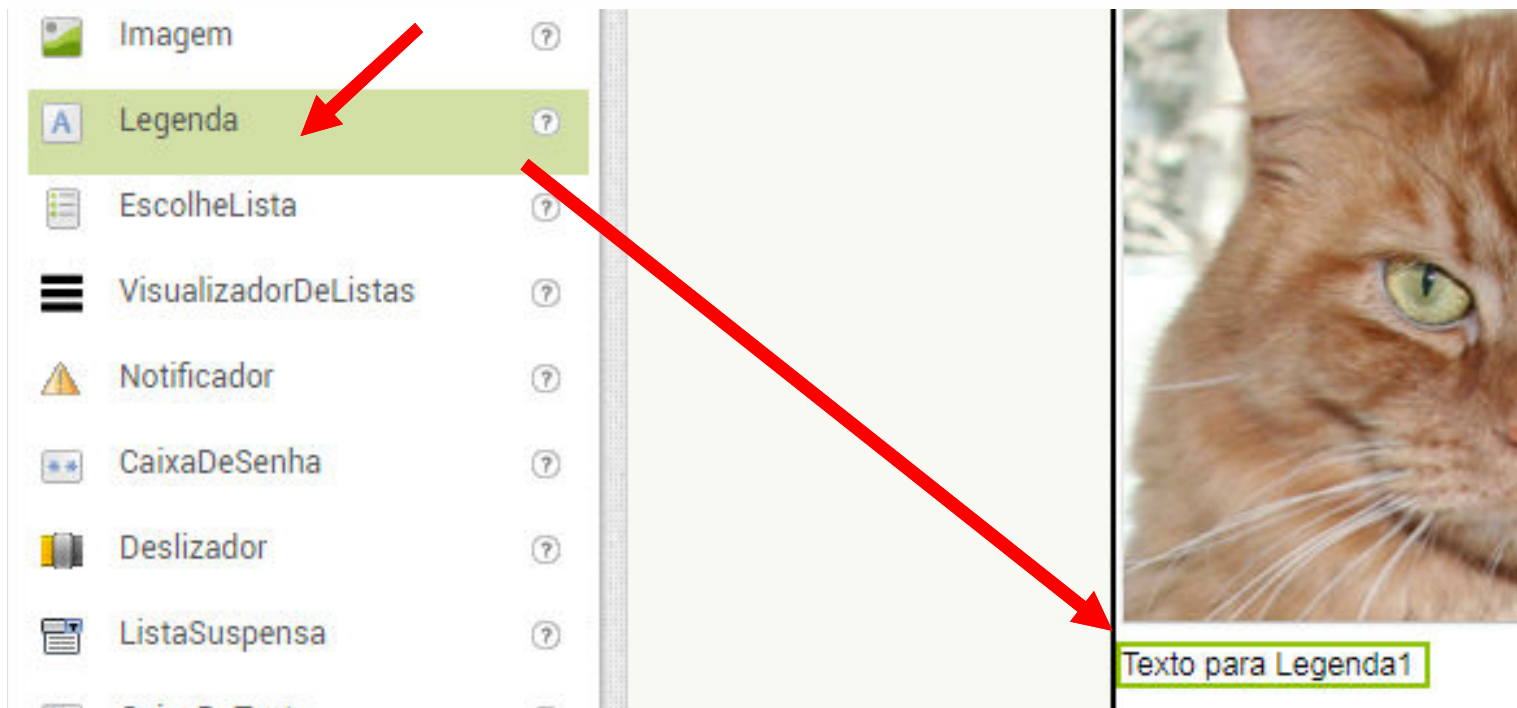
- Vamos em Propriedades -> imagem - > selecionaremos a imagem do gatinho na pasta que você salvou.



- Pronto ... Lá está nosso Gatinho em nossa tela.  
(Alteramos a propriedades do Botão para receber uma imagem)



- Vamos colocar uma Legenda na imagem do Gatinho para que quando abrir a aplicação apareça uma mensagem. Do tipo “clique no gatinho”
- Vamos lá ... Clique em LEGENDA e arraste para a nossa tela.





- Vamos alterar algumas propriedades desta legenda!
  - Vamos alterar algumas coisas na propriedades da legenda
- 1- Cor de fundo
  - Azul
- Tamanho da Fonte 30
- Texto altere para
  - “clique no gatinho”
- Cor do Texto
  - Amarelo

Propriedades

Legenda1

CorDeFundo ☒ Azul

FonteNegrito ☒

Fonteltálico ☐

TamanhoDaFonte 30

FamiliaDaFonte padrão ▾

HTMLFormat ☐

TemMargens ☒

Altura Automático...

Largura Automático...

Texto Clique no Gatinho !!!

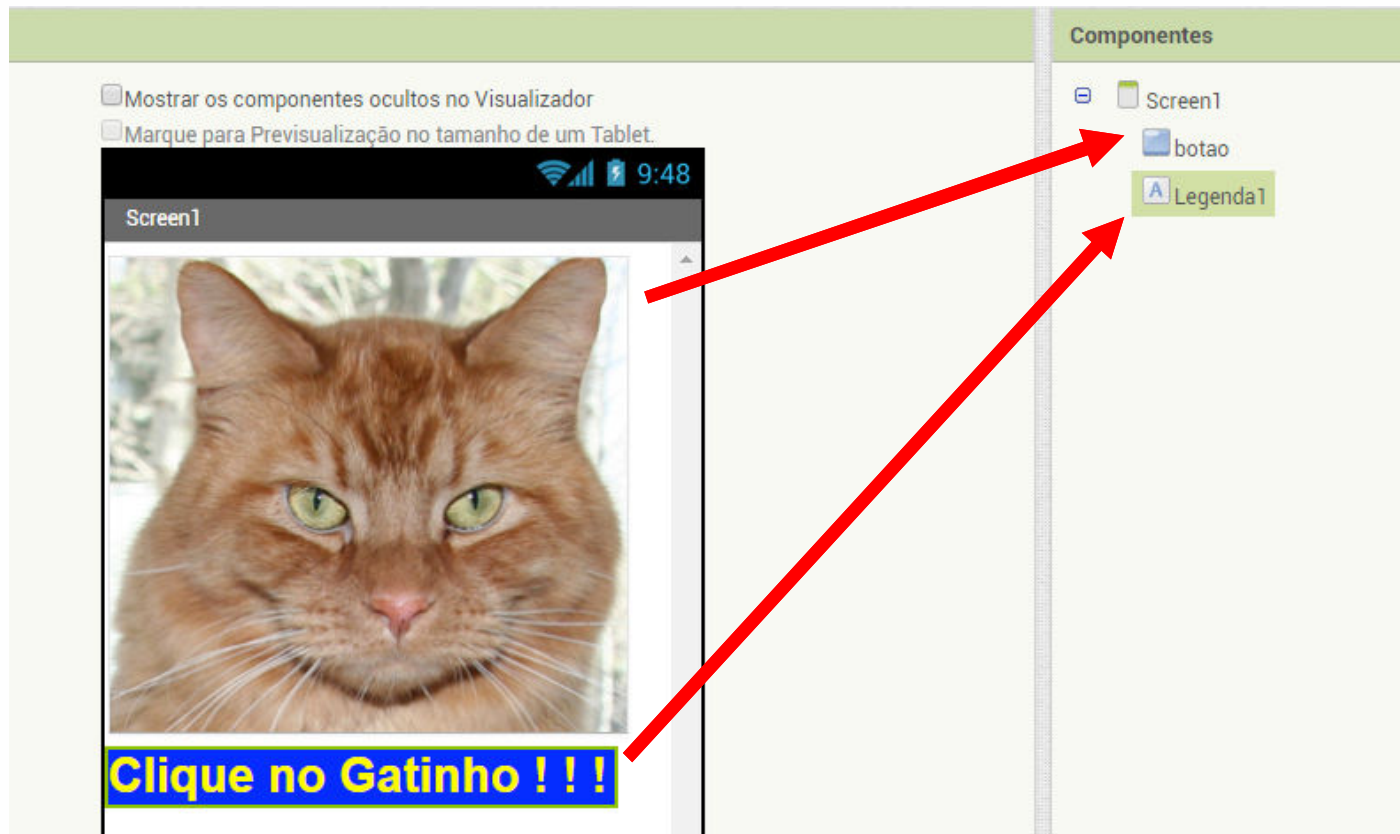
AlinhamentoDoTexto esquerda : 0 ▾

CorDeTexto ☒ Amarelo

Ficando ...



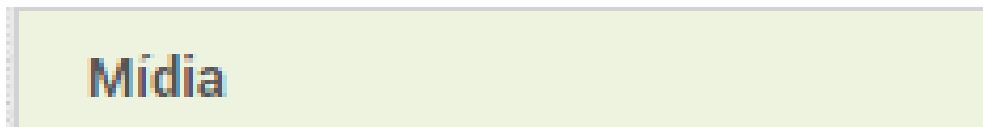
- Lembre-se que agora me Componentes teremos dois itens > o Botão e a Legenda... Pois precisamos lembrar disso para quando for aplicar a codificação em Blocos ! ! !



- Vamos adicionar um 3º Componente que será o som do miado deste gatinho !
- Vejamos ...
- Em paletas....



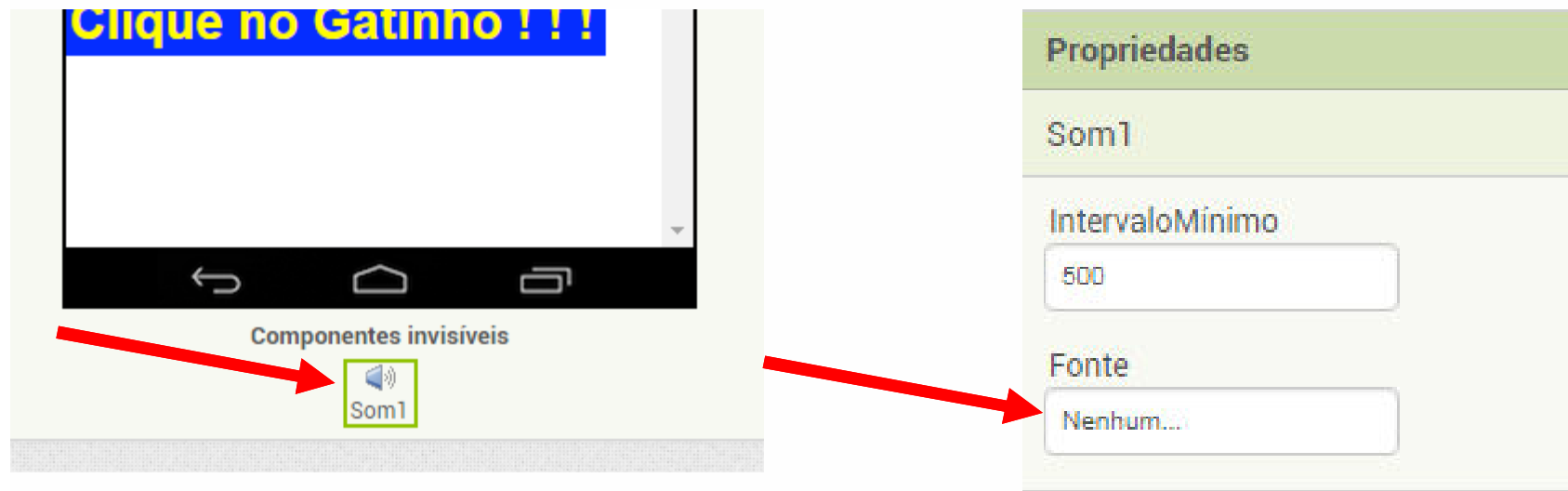
- Clique em mídias



- Depois SOM , clique e arraste para a tela que ficará na parte “externa” de nossa tela!

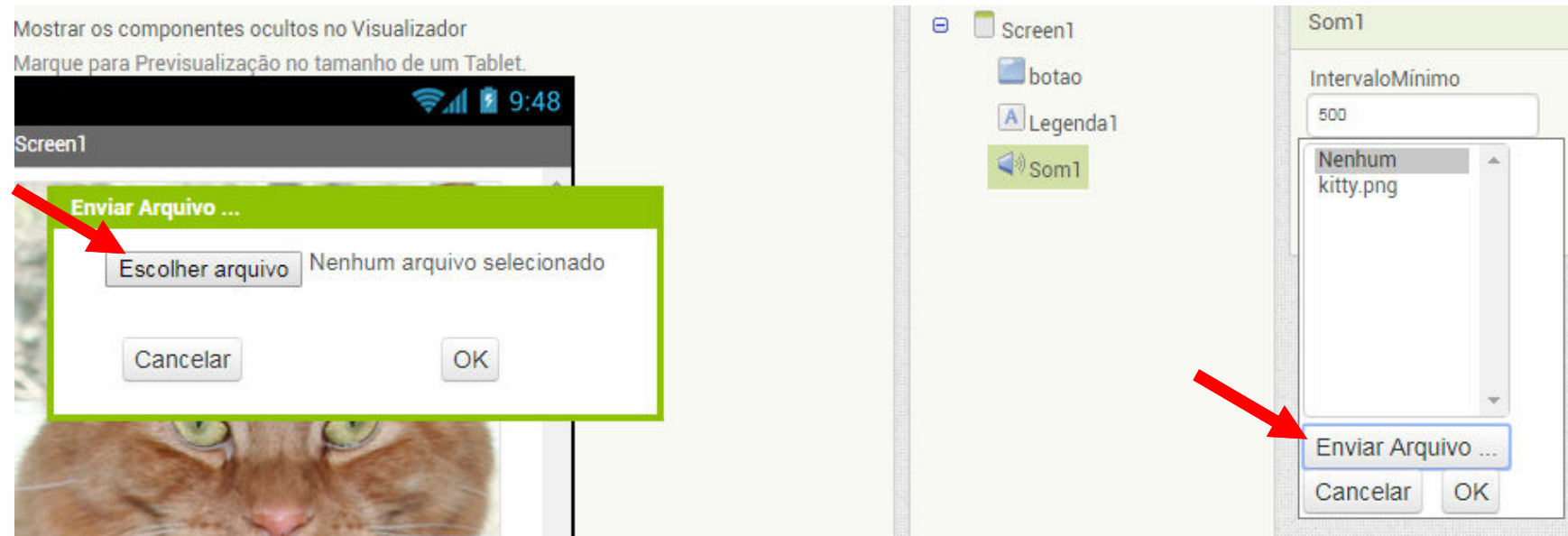


- Veja que este componente de mídia que inserimos aparece como “componente invisível”
- Ou seja ele não irá aparecer para o usuário porém podemos aplicar algumas propriedades para ele ...

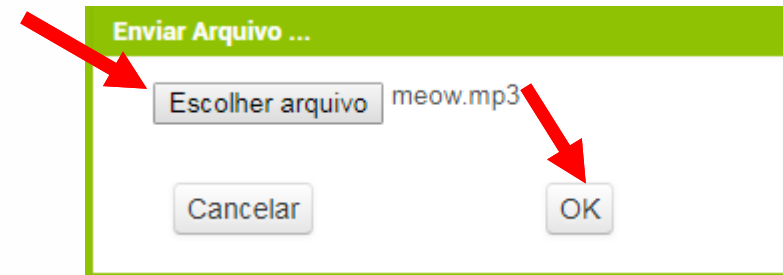
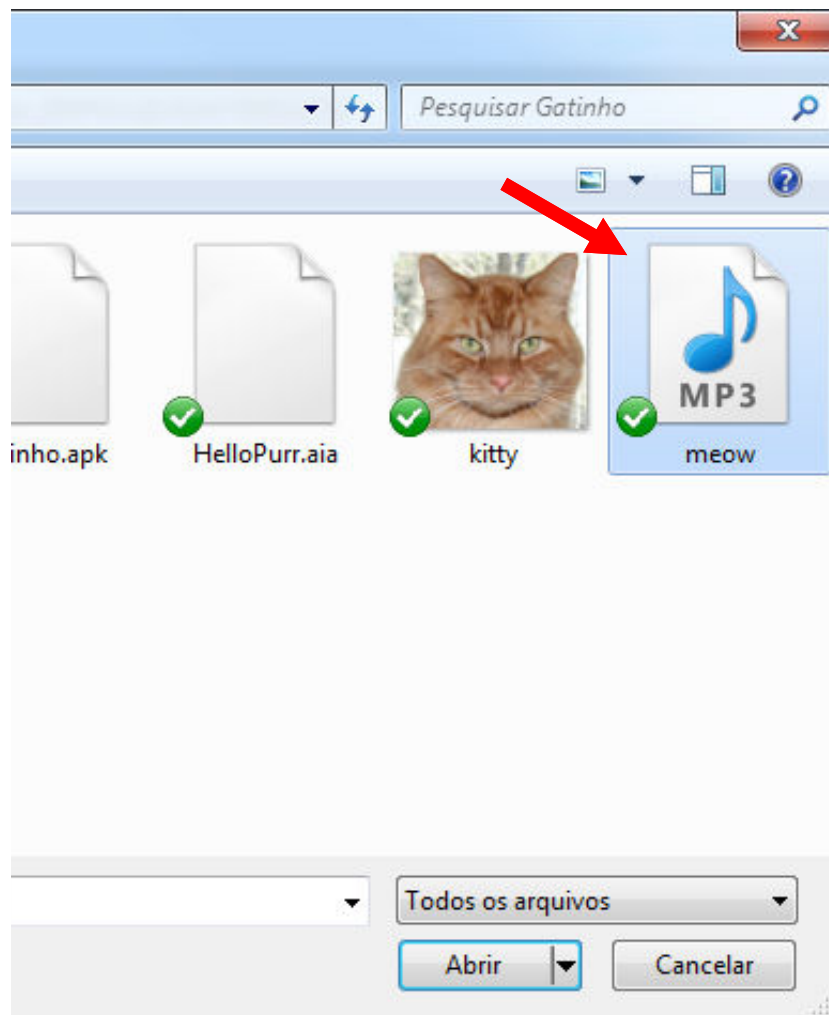




- Vamos alterar a fonte dessa mídia, que utilizaremos o arquivo de som que já salvamos em nosso download.



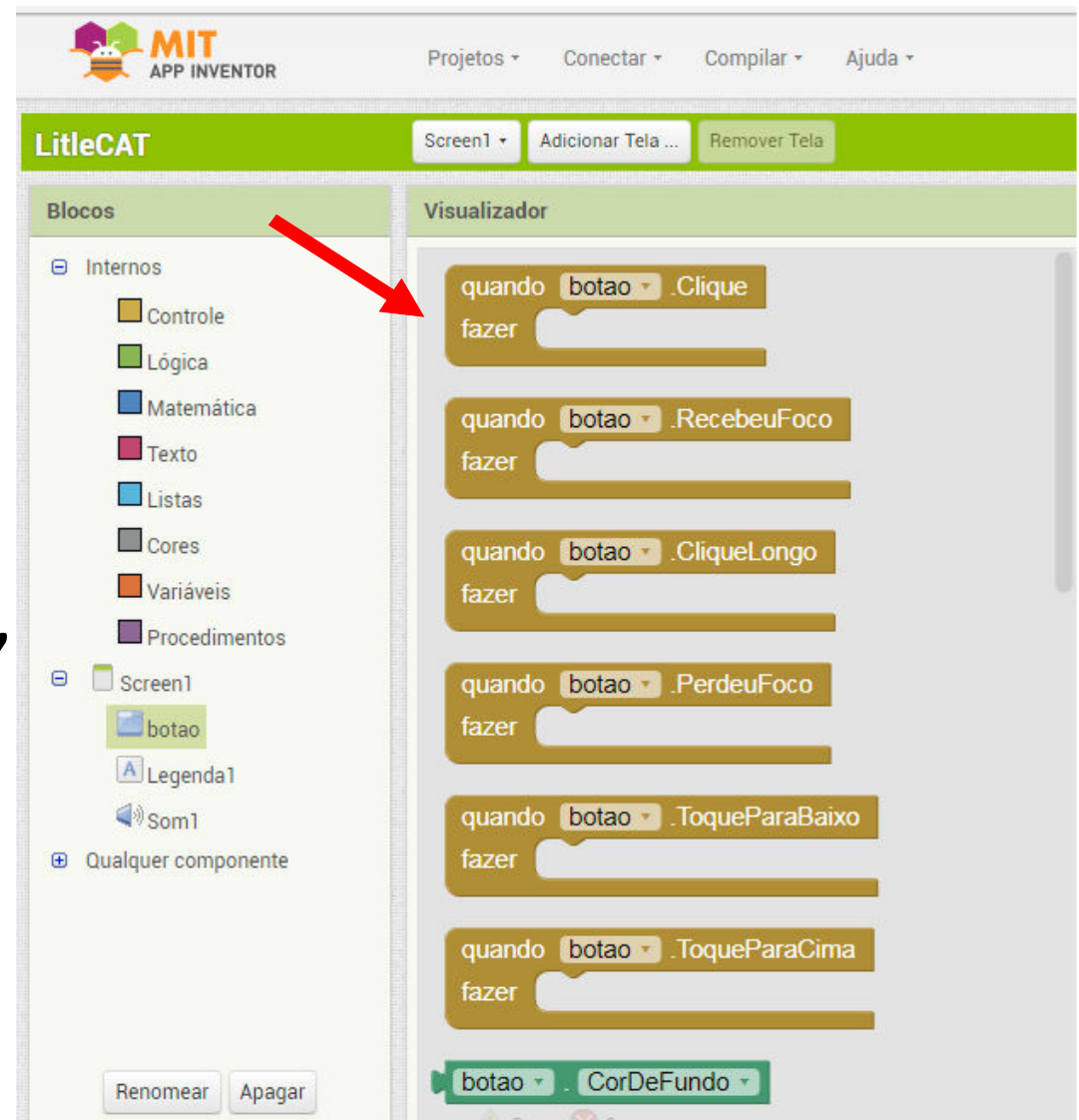
- Vamos escolher o arquivo de som que salvamos.  
“meow”, selecione ele !



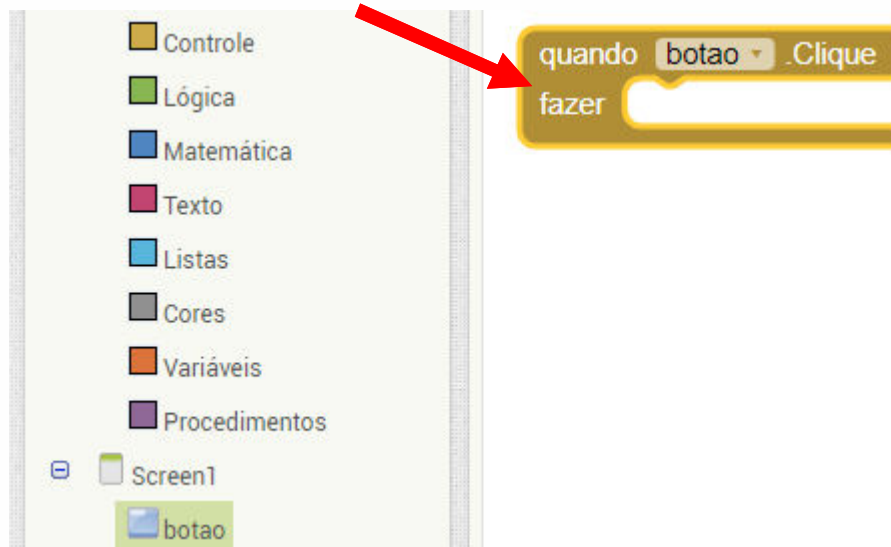
- Agora vamos para a programação em BLOCOS!



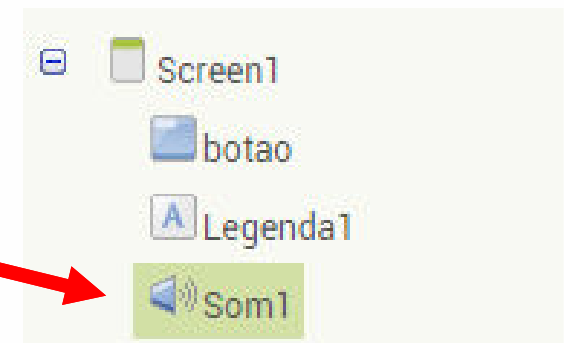
- Veja algumas  
Propriedades do 'botão'



- Vamos utilizar o seguinte Bloco !
  - Quando “Clicar” no botão .... Fazer... ( Veja o bloco)



- Precisamos colocar o Som do Gatinho !
- Para isso ... Clique em SOM !





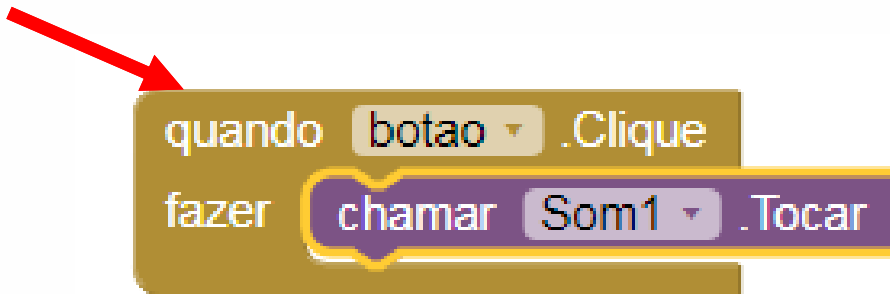
- Em propriedades dos blocos de som teremos...

The image shows a software interface for creating a sound object. On the left is a 'Componentes' (Components) panel with categories: Internos (Control, Logic, Math, Text, Lists, Colors, Variables, Procedures), Screen1 (botao, Legenda1, Som1), and Qualquer componente. The 'Som1' block is selected. Below the components panel are 'Renomear' and 'Apagar' buttons. The main workspace displays a sequence of blocks for 'Som1': a yellow 'quando .SoundError' block with a 'mensagem' block and a 'fazer' block; four purple 'chamar .[Som1] .[Pausar/Tocar/Retomar/Parar]' blocks; a purple 'chamar .[Som1] .Vibrar' block with a 'milisegs' field; a green 'Som1 .IntervaloMínimo' block; a green 'ajustar .[Som1] .IntervaloMínimo para' block; a green 'Som1 .Fonte' block; a green 'ajustar .[Som1] .Fonte para' block; a grey 'Mostrar Avisos' block; and a final green 'Som1' block. At the bottom left, under a 'Mídia' header, is the file 'meow.mp3'.

- Vamos escolher .... TOCAR O SOM !

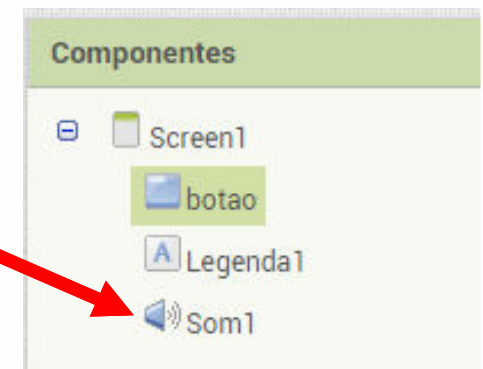


- Clique e arraste para a Tela ....Veja !



- Lembrando que o SOM já colocamos !

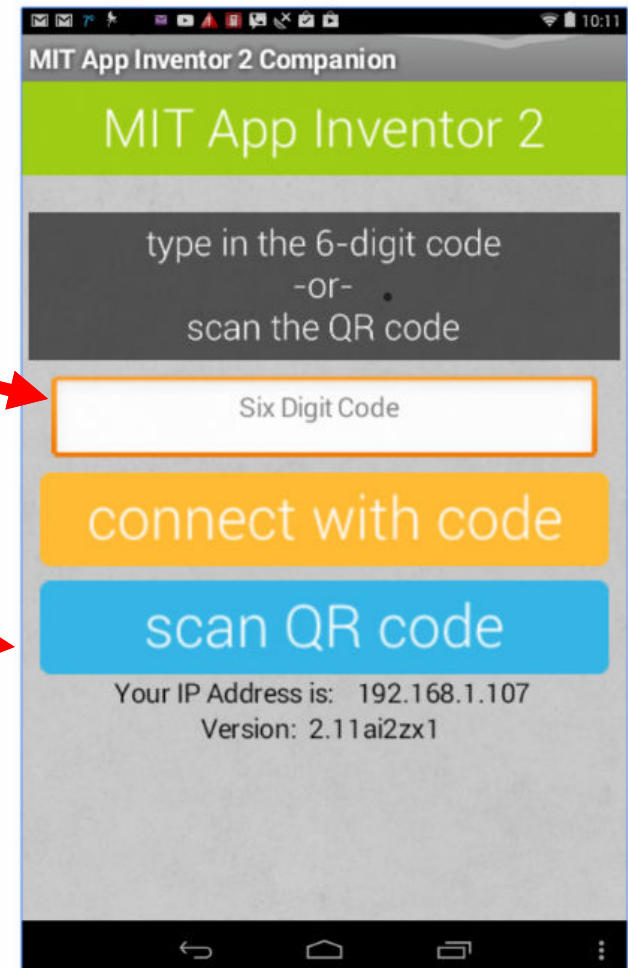
“meow”



- Vamos testar ... Compilar
  - Vamos utilizar o QR Code para “enviar” para o seu celular ....

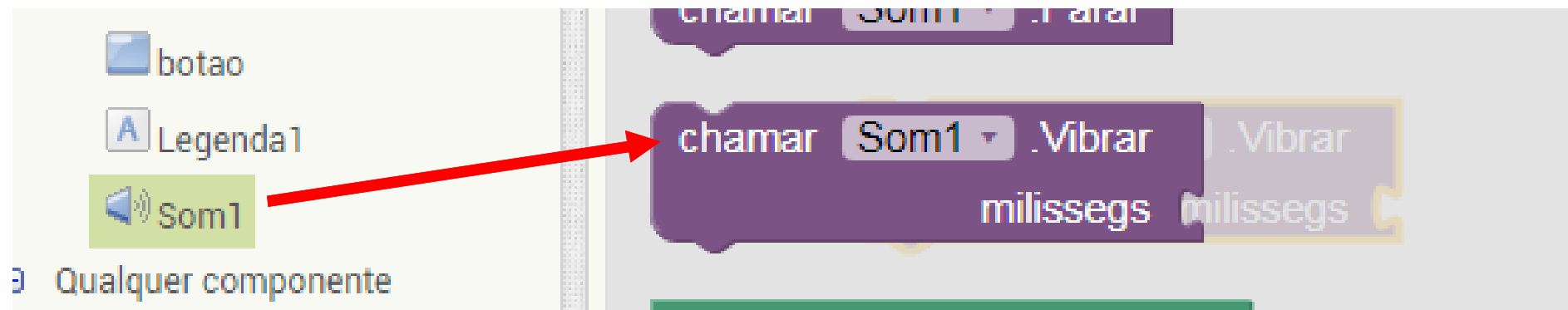
The screenshot displays the LitleCAT web application interface. At the top, there is a navigation bar with links: Projetos, Conectar, Compilar, and Ajuda. Below this, a green bar contains buttons for 'Screen1', 'Adicionar Tela ...', and 'Remover Tela'. The main area is divided into a 'Visualizador' (Viewer) on the left and a 'Componentes' (Components) panel on the right. The 'Visualizador' shows a preview of a screen with a cat's face and a progress bar labeled 'LitleCAT Barra de Progresso' at 35%. A red arrow points to the 'Compilar' button in the top navigation bar. Another red arrow points to a QR code modal that appears over the bottom right of the screen. The modal has a title 'Link de código de barras para LitleCAT', a QR code, an 'OK' button, and a note: 'Nota: esse código de barras apenas é valido por 2 horas. Veja o FAQ para informações de como compartilhar seu app com outros.'

- Depois de instalado em celular irá aparecer a o leitor da aplicação via QrCode.
- Digite o código ou
- Faça a leitura por Scan





- Vamos agora “incrementar” um pouco mais nosso aplicativo, colocando o Gatinho para “ronronar”
- Vamos adicionar o “vibrar” na aplicação para quando clicar o gatinho irá miar e “ronronar” também!
- Para isso teremos que ir novamente em BLOCOS para incrementar algumas coisas lá!
  - Escolheremos o item **VIBRAR** !



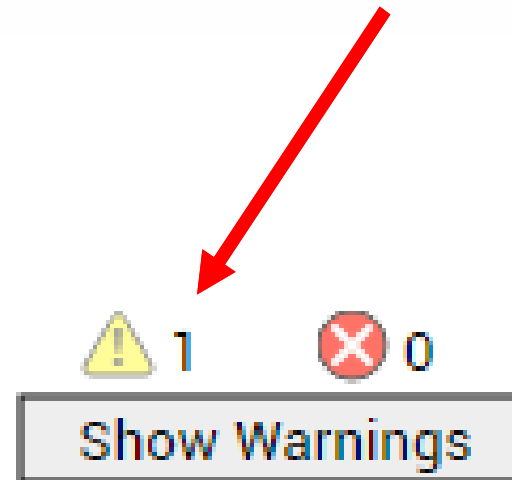
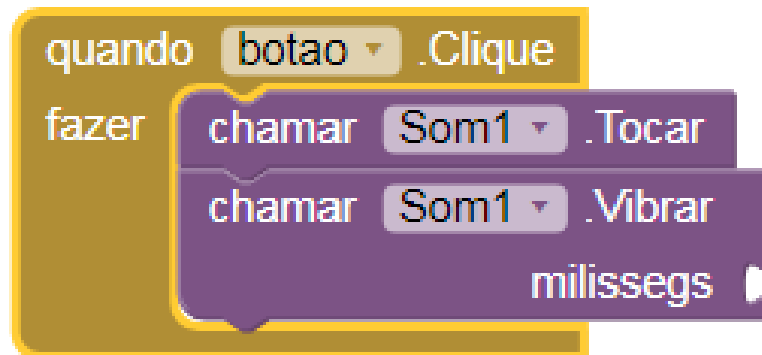
- Clicar e arrastar para debaixo de nosso outro bloco!

Agora teremos duas ações quando clicar no gatinho

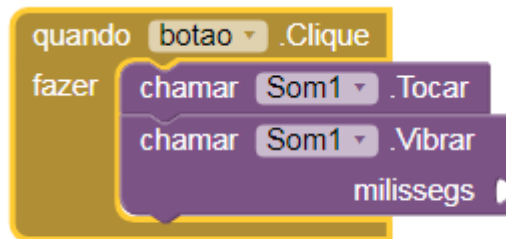
1- ele irá miar

2- o seu celular irá vibrar.

Veja ... Porém percebe que há algum problema aqui!

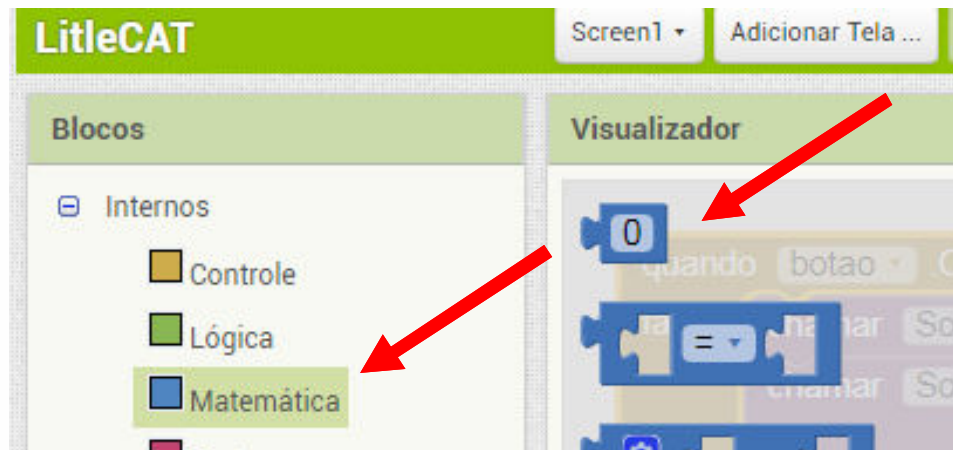


- Percebe que houve um aviso !
- Por que desse aviso ?
- Pois não fechamos todos os blocos... Está faltando um “encaixe” ainda a ser preenchido!

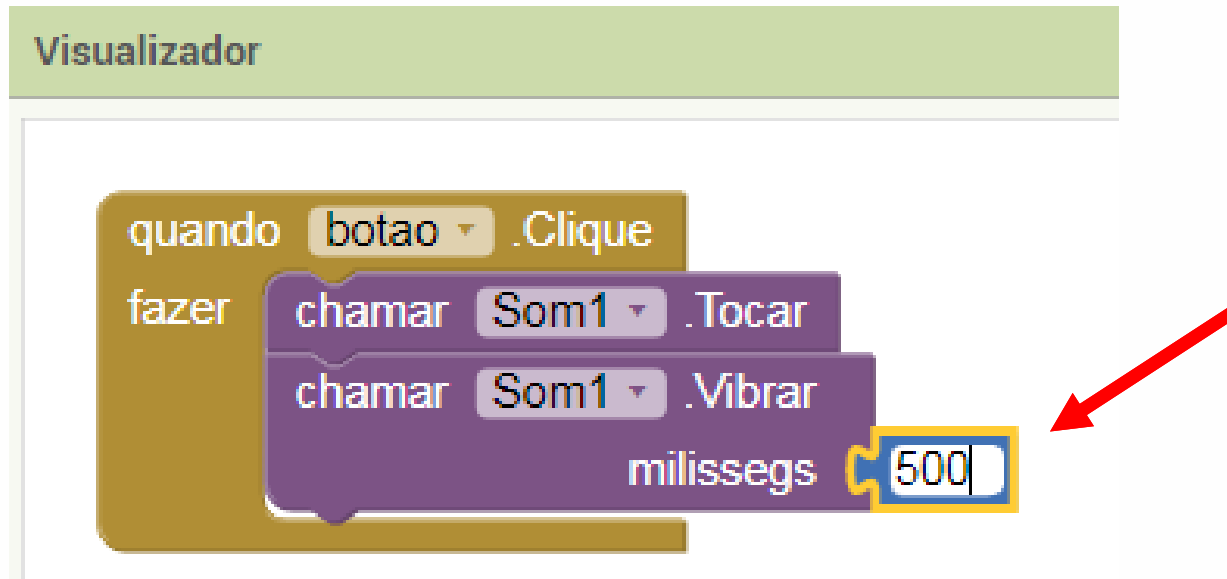


- Vamos ter que colocar ai o Tempo em MILISSEGUNDOS ( Vamos definir um tempo aproximado de 500 milissegundos)

- Então vamos escolher o bloco para associar o tempo que haverá a vibração ( para o efeito ronronar do gatinho)
- Para a questão do tempo vamos utilizar o bloco de valores, neste caso usaremos a paleta MATEMÁTICA, onde temos lá um campo onde podemos atribuir um valor.



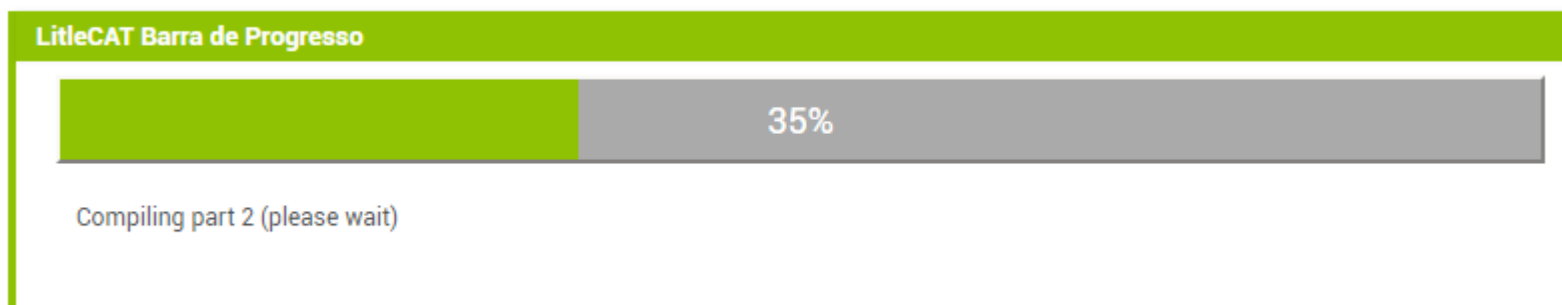
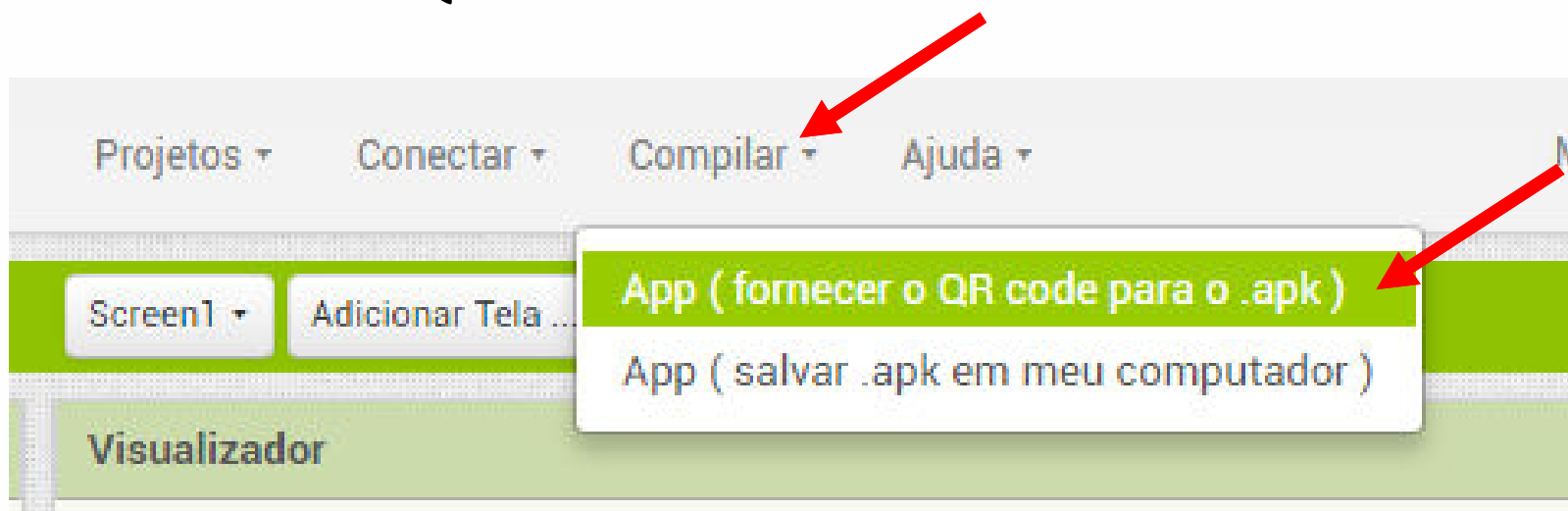
- Clique e arraste para nossa tela e vamos atribuir o valor de 500.
- Vejamos .



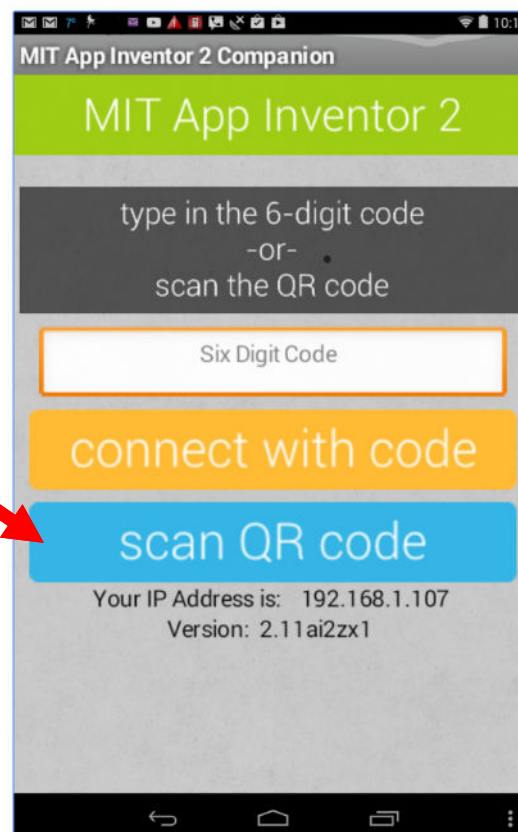
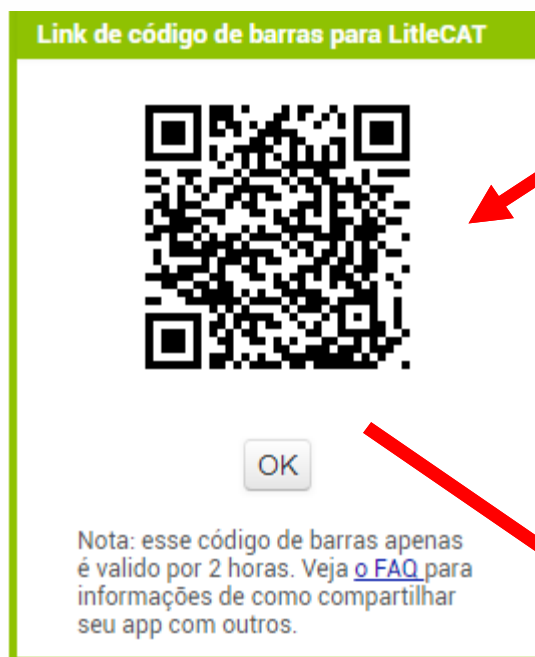
- Observe que a mensagem de atenção (aviso) desapareceu !



- Vamos testar novamente... Enviaremos ao seu celular via QrCode. !



- Com o QrCode gerado... !



- O Gatinho vai miar, e vai ronronar ( vibrando o celular)

- E aí ?
- Gostaram ?
- Espero que sim !
- Vamos lá fiquem à vontade de testar, aprimorar algumas ideias que podem aproveitar deste modelo para criar outros...
- Postem no nosso ambiente o que vocês fizeram compartilhando suas ideias ! ! !
- Aproveitem para criar, mudar , alterar e testar !

OBRIGADO ! ! !