



**Cetec**  
Capacitações

**CPS**  
Centro  
Paula Souza

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

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PÁTRIA EDUCADORA

# Exemplo – App Animação! Parte 2

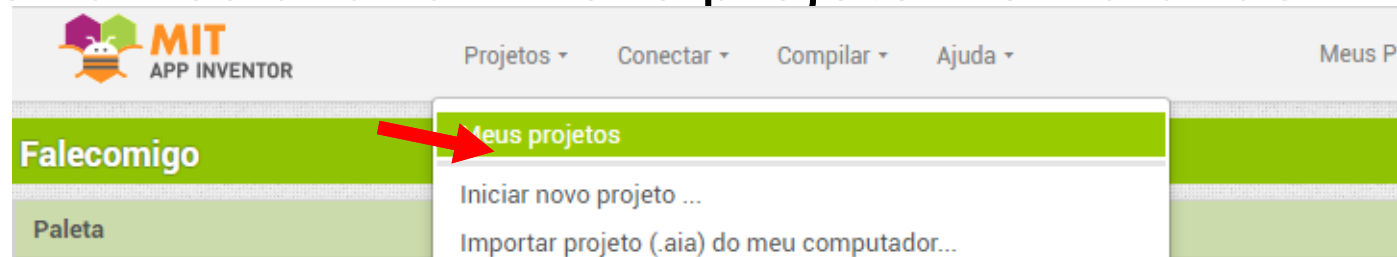


MIT  
APP INVENTOR

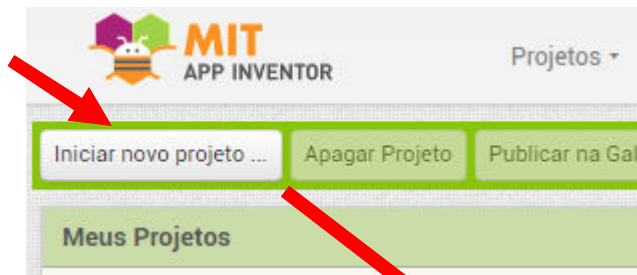
App Animação! Parte 2.  
Sino  
Prof Marcelo Fontana



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



- Vamos dar um nome a esse projeto: “Sino”.



Criar um novo projeto no App Inventor

Nome do projeto:

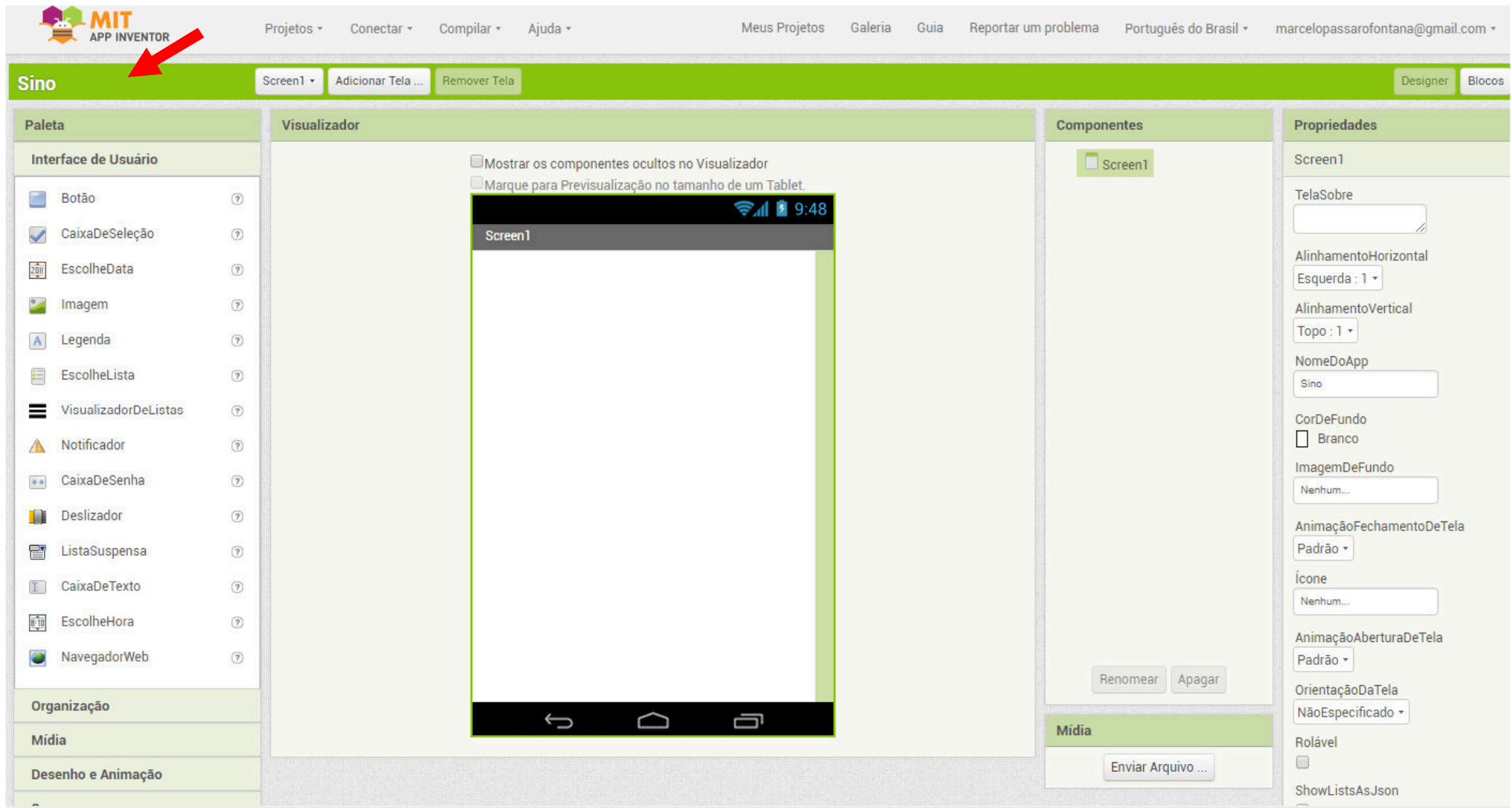
Cancelar OK

Criar um novo projeto no App Inventor

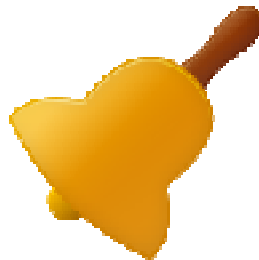
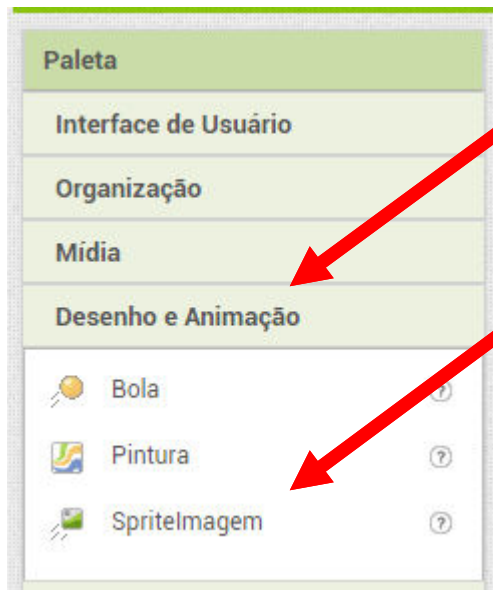
Nome do projeto:

Cancelar OK

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



- Para criar nossa animação, vamos utilizar o conceito chamado de Spritelmage, que está disponível em nossa paleta.
- A ideia é fazer com que uma imagem se “mova”, mas também tenha um som agregado a ela.



- 
- Para isso, vamos precisar utilizar dois recursos:
  - 1 – uma imagem (sino).
  - 2 – um som (áudio.mp3) de sino.
  - Deixei um arquivo no nosso ambiente no moodle (arquivo compactado AULA13PACK.RAR )
  - Faça download deste arquivo, salve em seu computador, depois iremos utilizá-lo em nosso ambiente de programação.

- Vamos começar em nossa tela (screen1) criando um desenho. Depois devemos ajustá-lo para que ele ocupe toda a tela.
- Em desenho e animação, clique em pintura, arraste para a tela e ajuste para que ocupe todo o espaço.

***\*lembre-se LARGURA e ALTURA- preenchimento automático para ajustar na tela.***


Paleta


Interface de Usuário


Organização

Mídia

Desenho e Animação

 Bola

 Pintura

 Spritelmagem

Sensores

Social

Armazenamento

Conectividade

LEGO® MINDSTORMS®

Experimental

Extension

Visualizador

☐ Mostrar os componentes ocultos no Visualizador

☐ Marque para Previsualização no tamanho de um Tablet.

Screen1

Altura

Preencher principal...

Largura

☐ Automático

☒ Preencher principal pontos

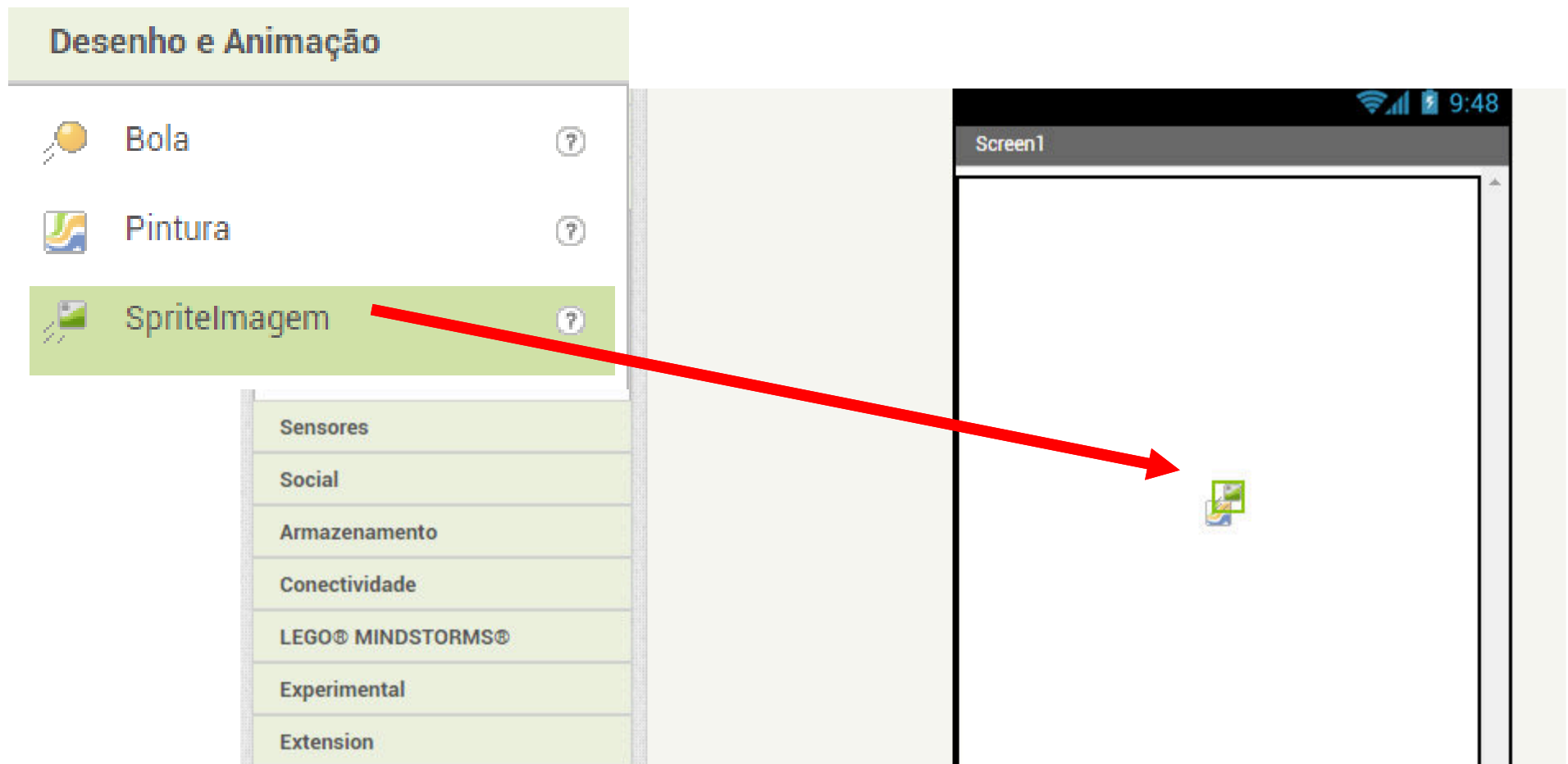
☐ percentagem

Cancelar

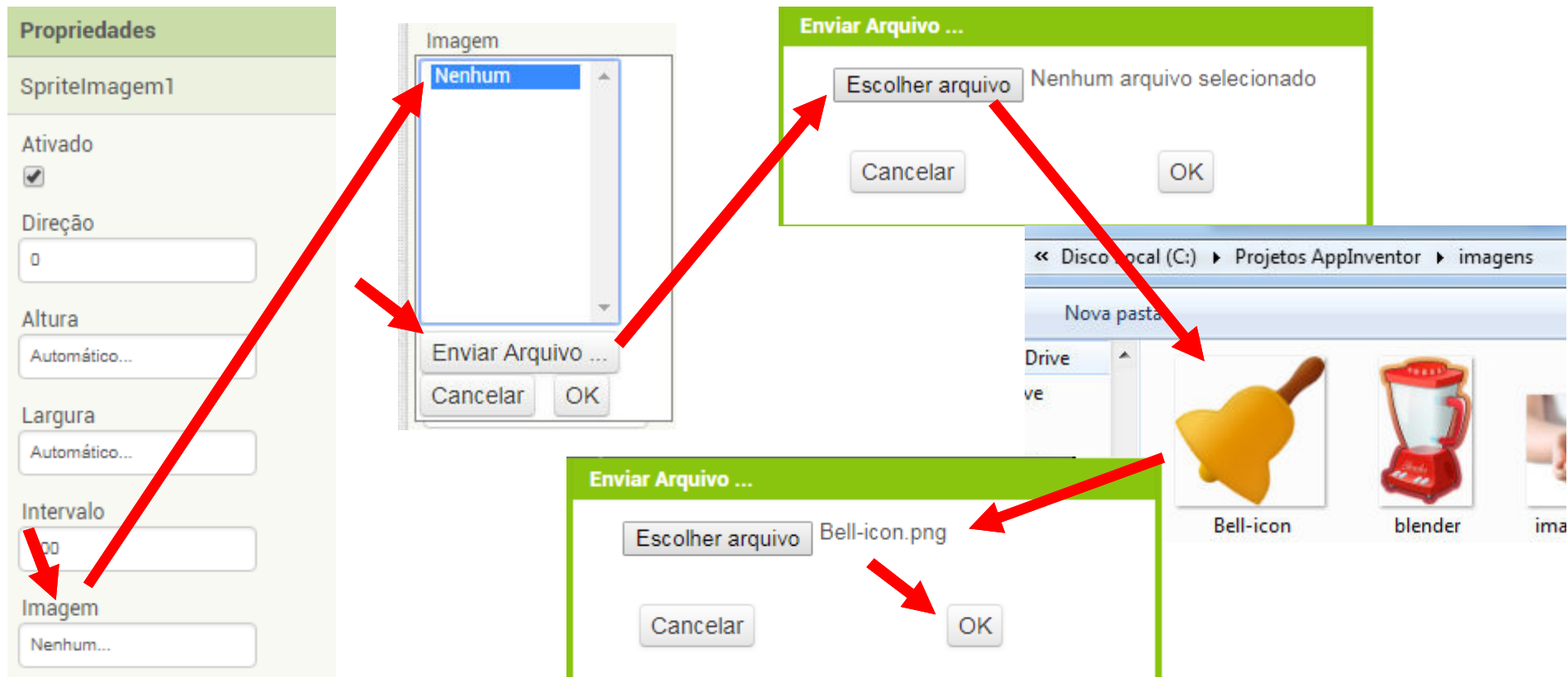
OK



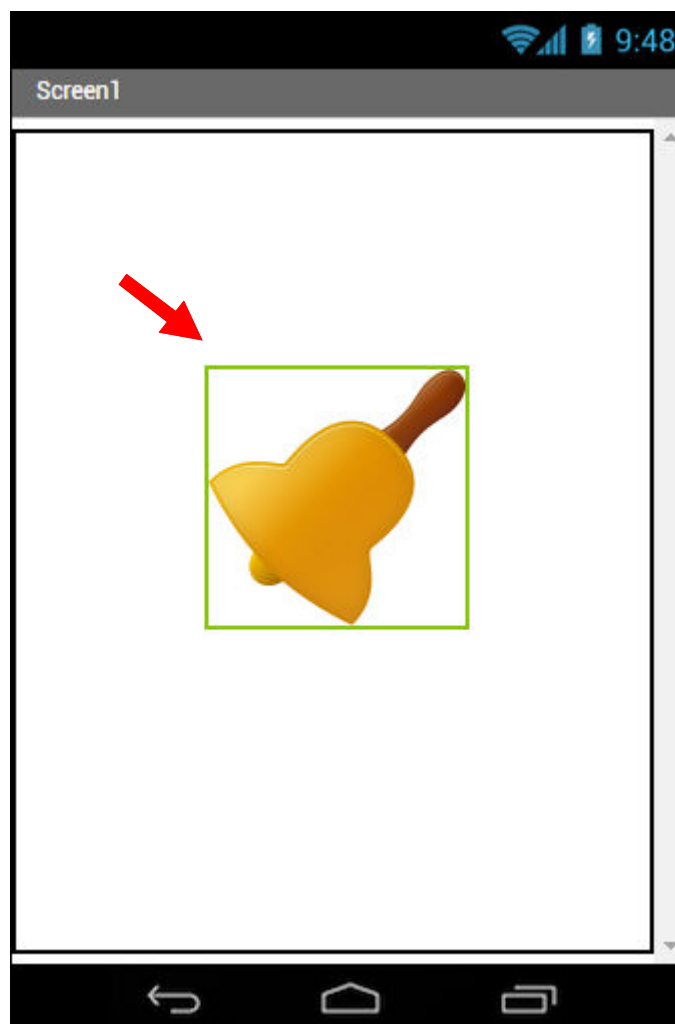
- Vamos agora inserir o componente de animação.
- Clique em Spritelmagem e o arraste para dentro de nossa tela..



- Vamos agora em propriedades para colocar (associar) uma imagem a ele, que nesse é caso o SINO.
- Ele esta inserido no pacote do download que você fez.
  - Clique em imagem nas propriedades e carregue a imagem do sino.



- Pronto, lá está o SINO em nossa tela de design.

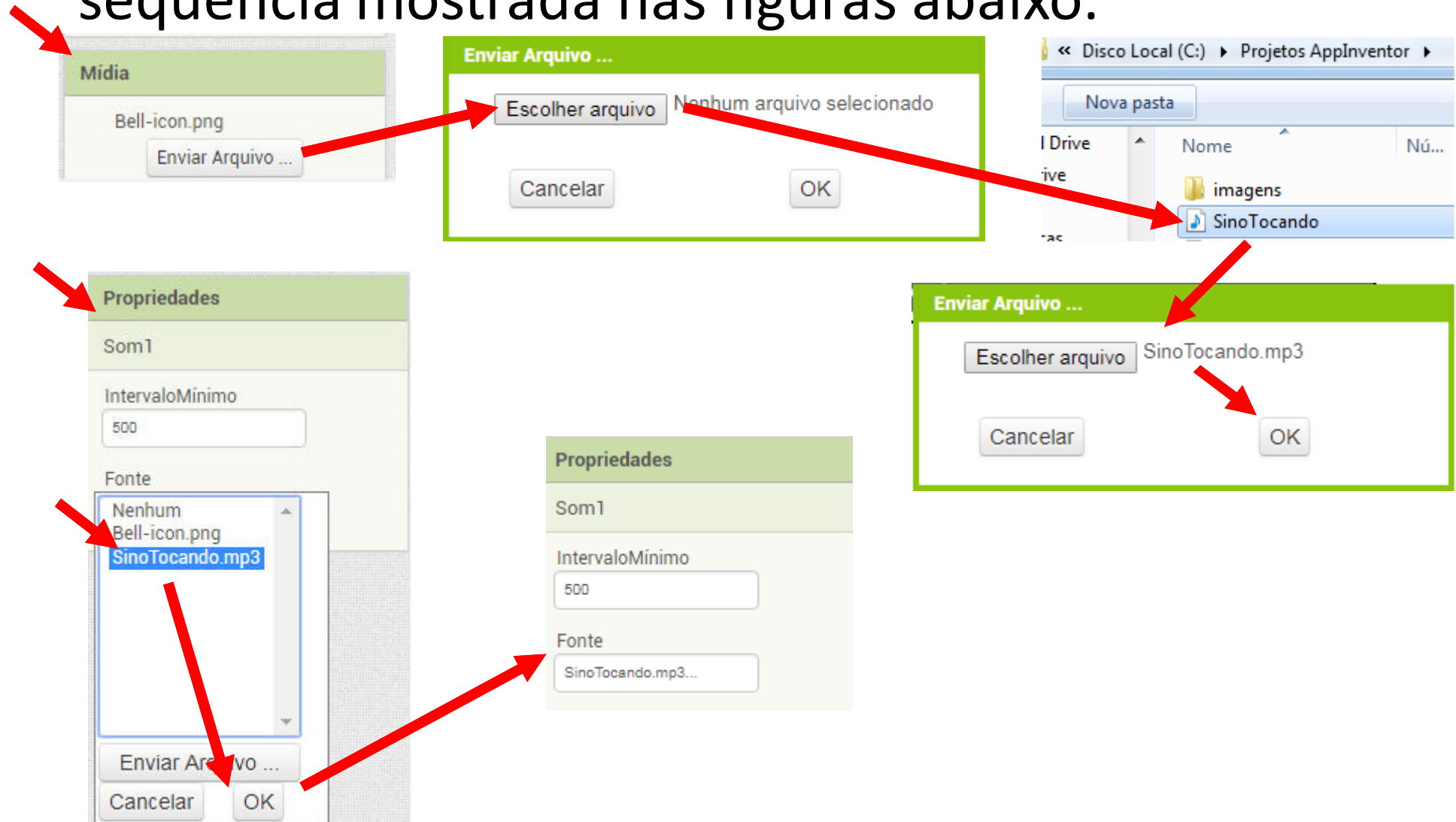


- O segundo componente que iremos colocar será o SOM. Para fazer o Sino “tocar”, vamos usar novamente o arquivo que está dentro da pasta de download que você fez.
- O arquivo está nominado como “SinoTocando.mp3”
- Agora, temos que inserir uma mídia de som!





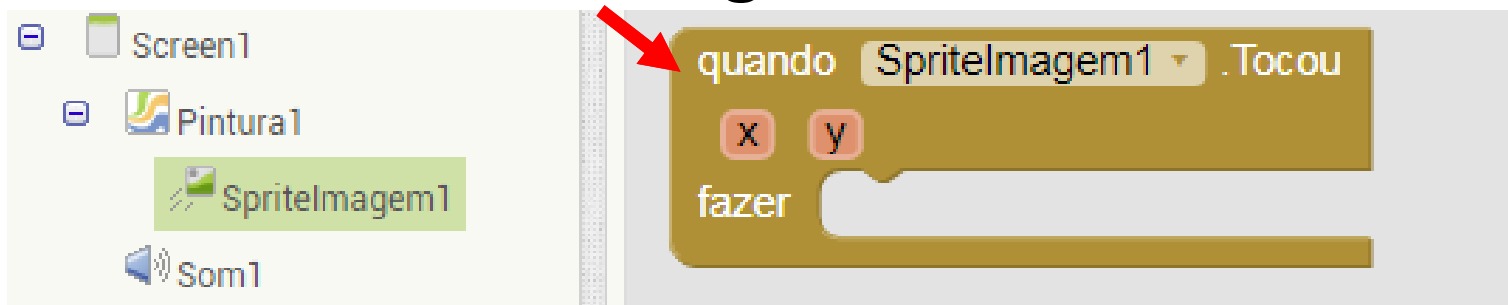
- Veja como associar essa mídia ao som, seguindo a sequência mostrada nas figuras abaixo.



Agora, vamos para a programação em Blocos!

Designer Blocos

- Vamos usar alguns componentes descritos abaixo.
- Primeiramente para o nosso objeto spritelmagem1, vamos escolher o seguinte:

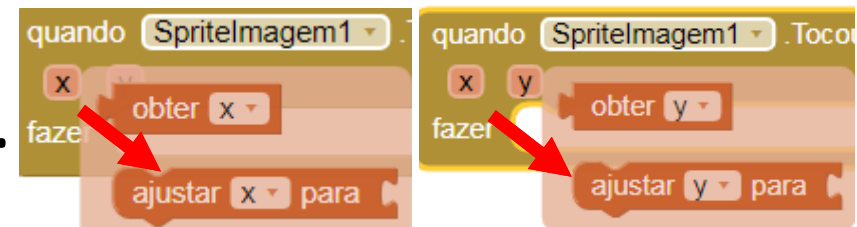


Entre outras funções, esse componente permitirá que o som do sino seja emitido, quando o ícone for acionado mediante toque na tela do celular.

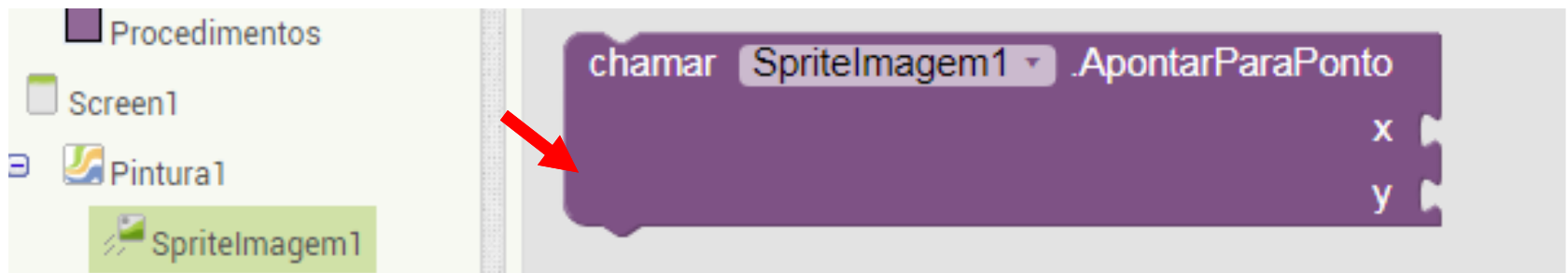
- Vamos fazer o sino se movimentar. Para isso, vamos usar alguns blocos, conforme o exemplo abaixo:

Posicione o mouse em cima de X e Y e clique em “ajustar X”.

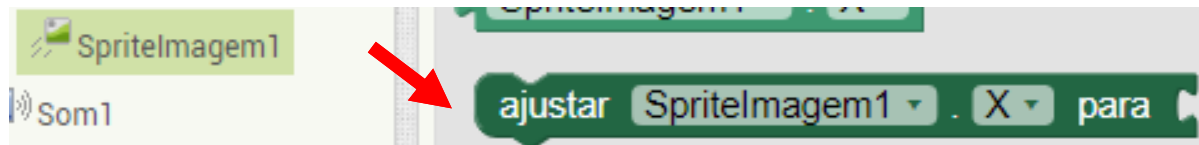
Depois clique em “ajustar Y”.



Agora, escolha o bloco “chamar para apontar para ponto”.



- Na sequência, vamos colocar o bloco ajustar



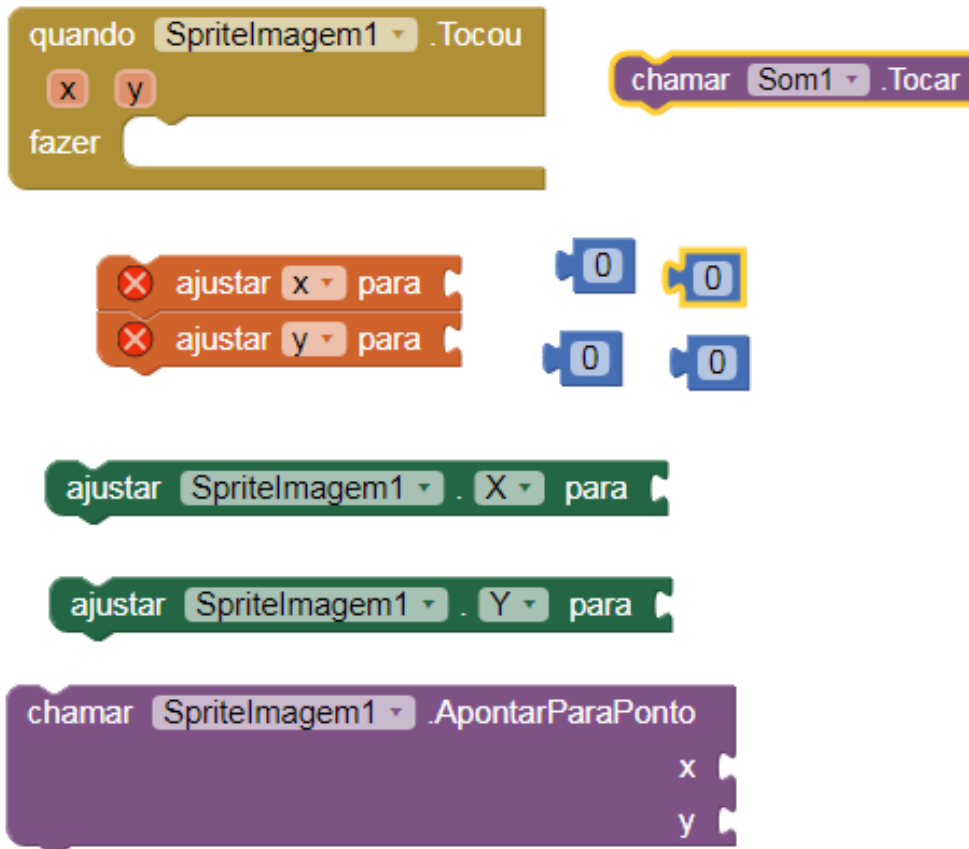
- Vamos precisar também de parâmetros de matemática, para atribuir valores.
- Vamos colocar 6 deles.
- E por ultimo o SOM



- Nossos blocos estão concluídos!

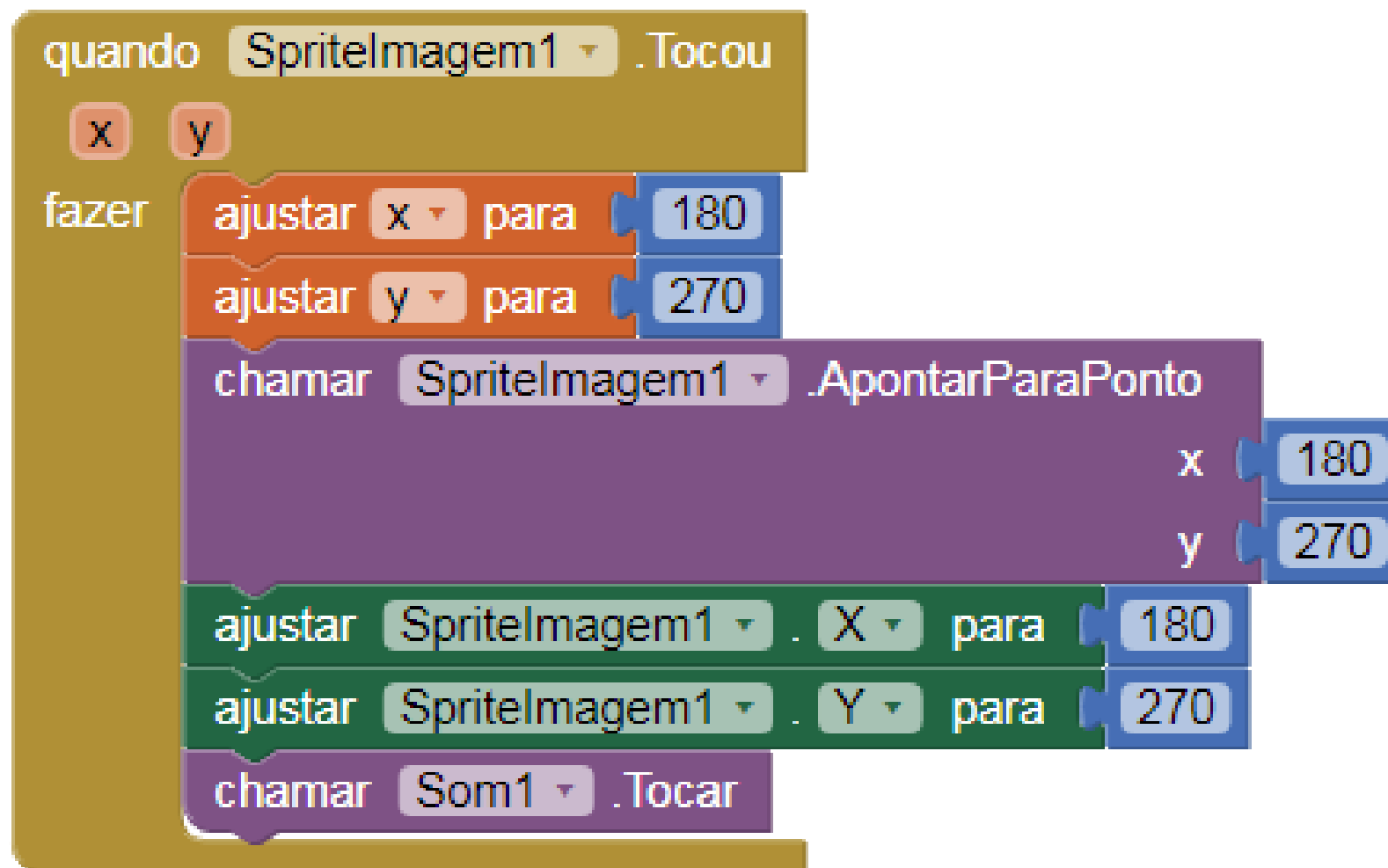


- Aqui estão nossos componentes:

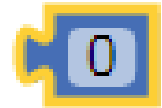


- Agora vamos “montar” o quebra cabeça.

- Veja como deve ficar:



- Agora vamos testar em seu celular.
- A ideia aqui é fazer o “sino” tocar e se movimentar quando você tocar nele.
- Faça um teste, altere os valores das variáveis.
- Espero que tenham gostado!
- Crie coisas novas e poste no fórum dicas, alterando e implementado nosso exemplo.
- Vamos colocar a criatividade para funcionar.



**Obrigado !**