



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**
SÃO PAULO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

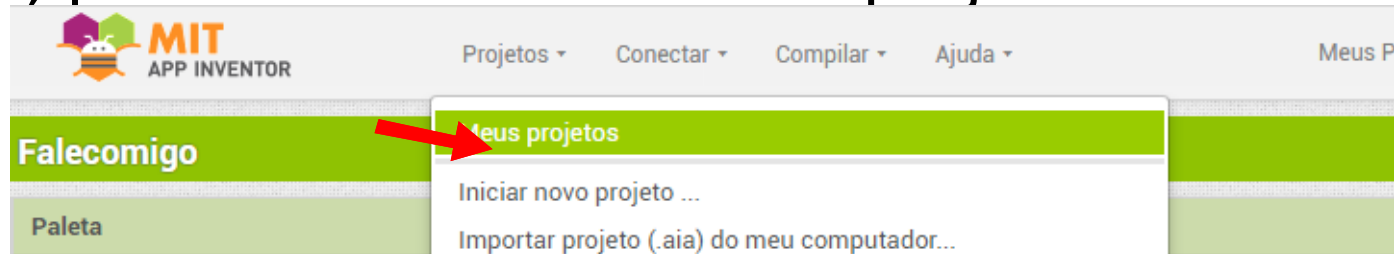
Exemplo – App Várias Telas no App!



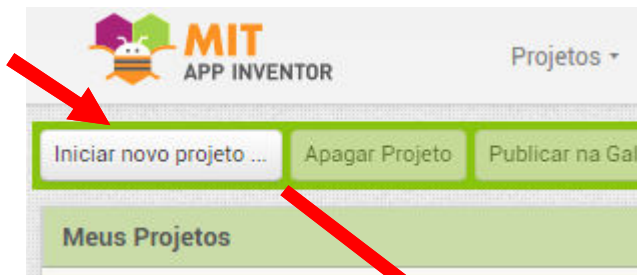
MIT
APP INVENTOR

App Usando Varias Telas
Prof Marcelo Fontana

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



- Vamos dar um nome a esse projeto: "VariasTelas". (sem acento)



Criar um novo projeto no App Inventor

Nome do projeto:

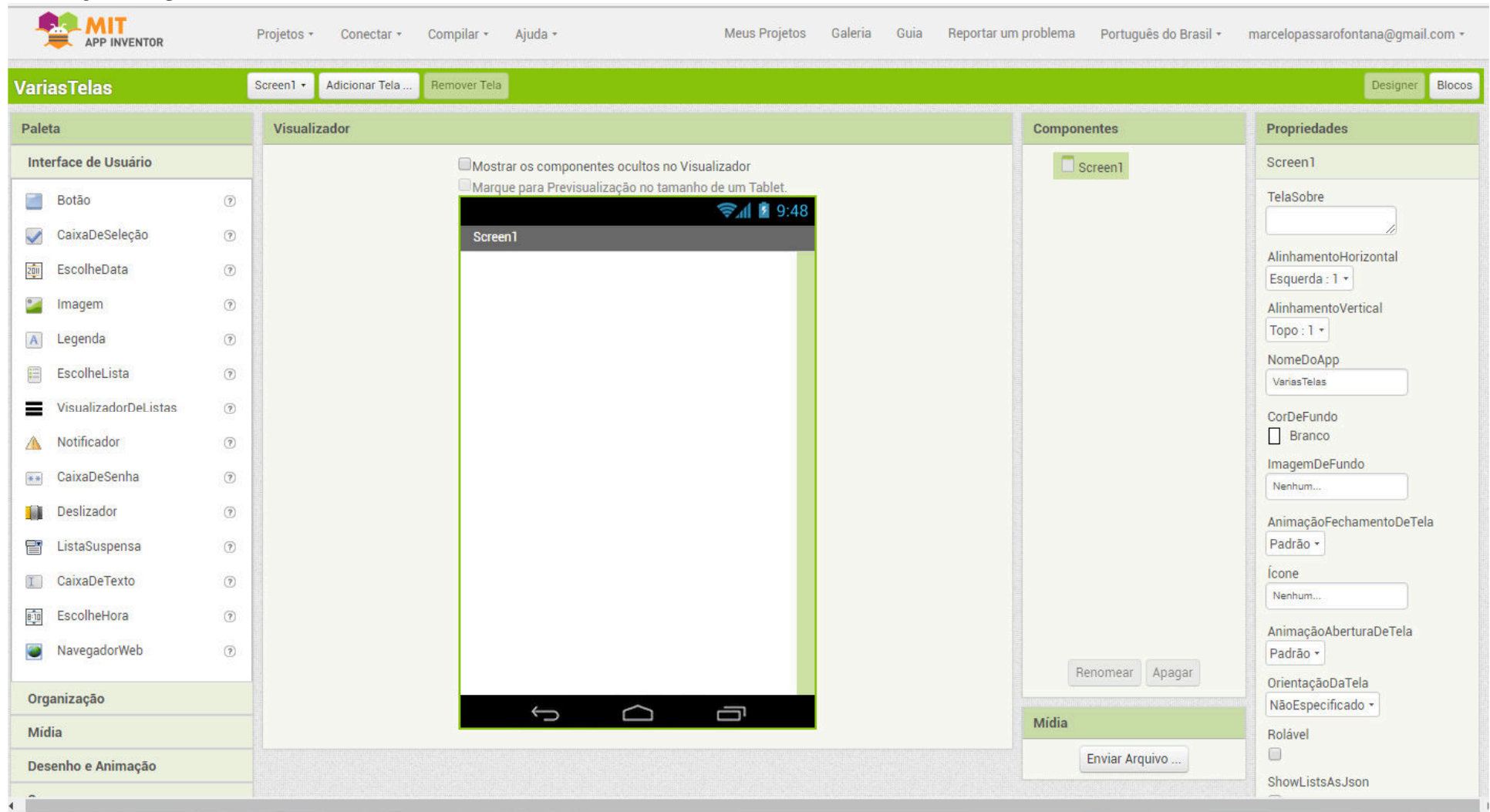
Cancelar OK

Criar um novo projeto no App Inventor

Nome do projeto: **VariasTelas**

Cancelar OK

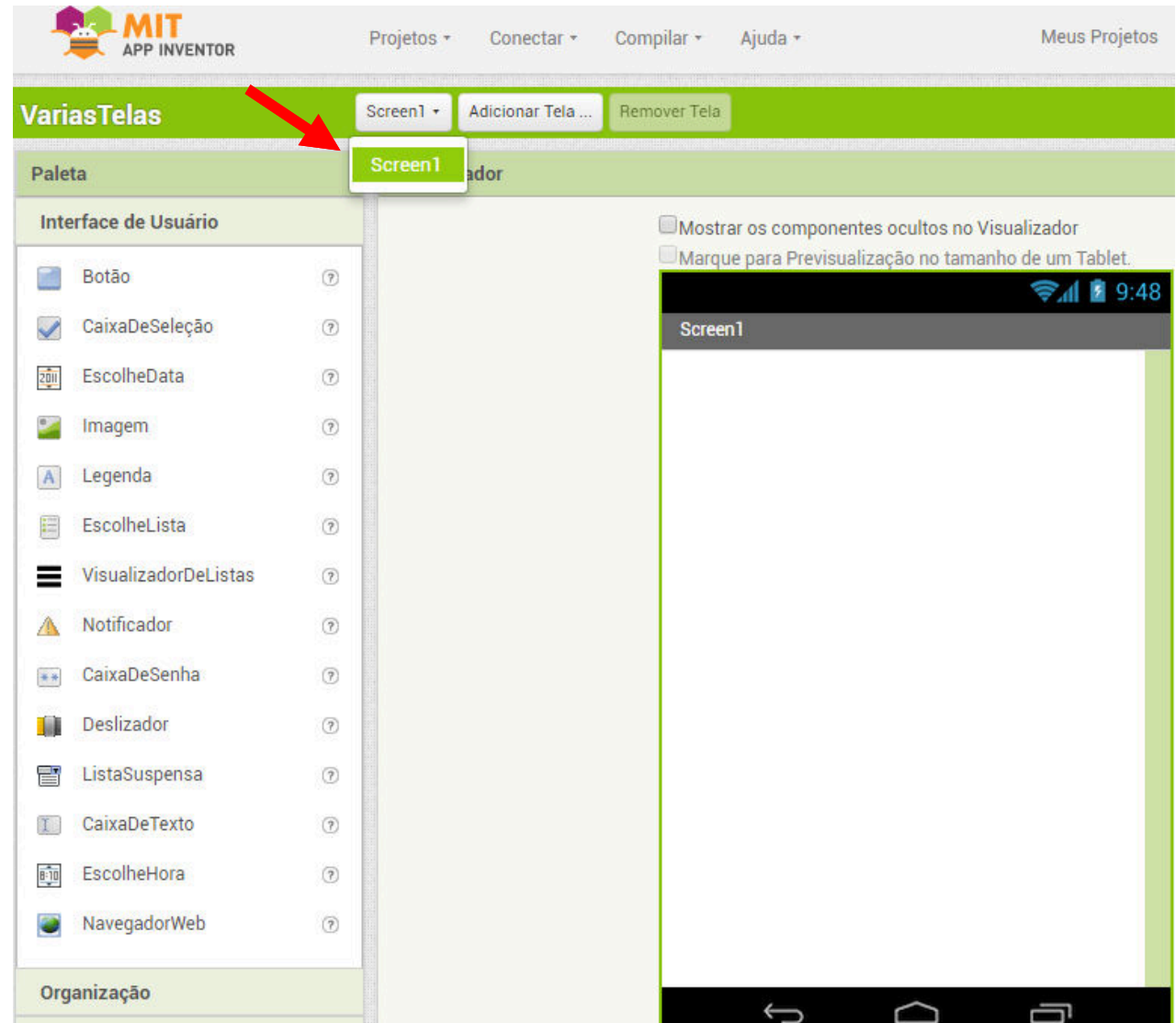
- Lá está nossa tela pronta para desenvolver um novo projeto.



- Nesse projeto de APP vamos utilizar várias telas. Inicialmente serão três:
- Uma tela inicial (Screen1) que terá mais duas conectadas a ela. Essas abas secundárias terão imagem e botão com funções para ir e voltar para a tela inicial (passando com um clique entre elas).

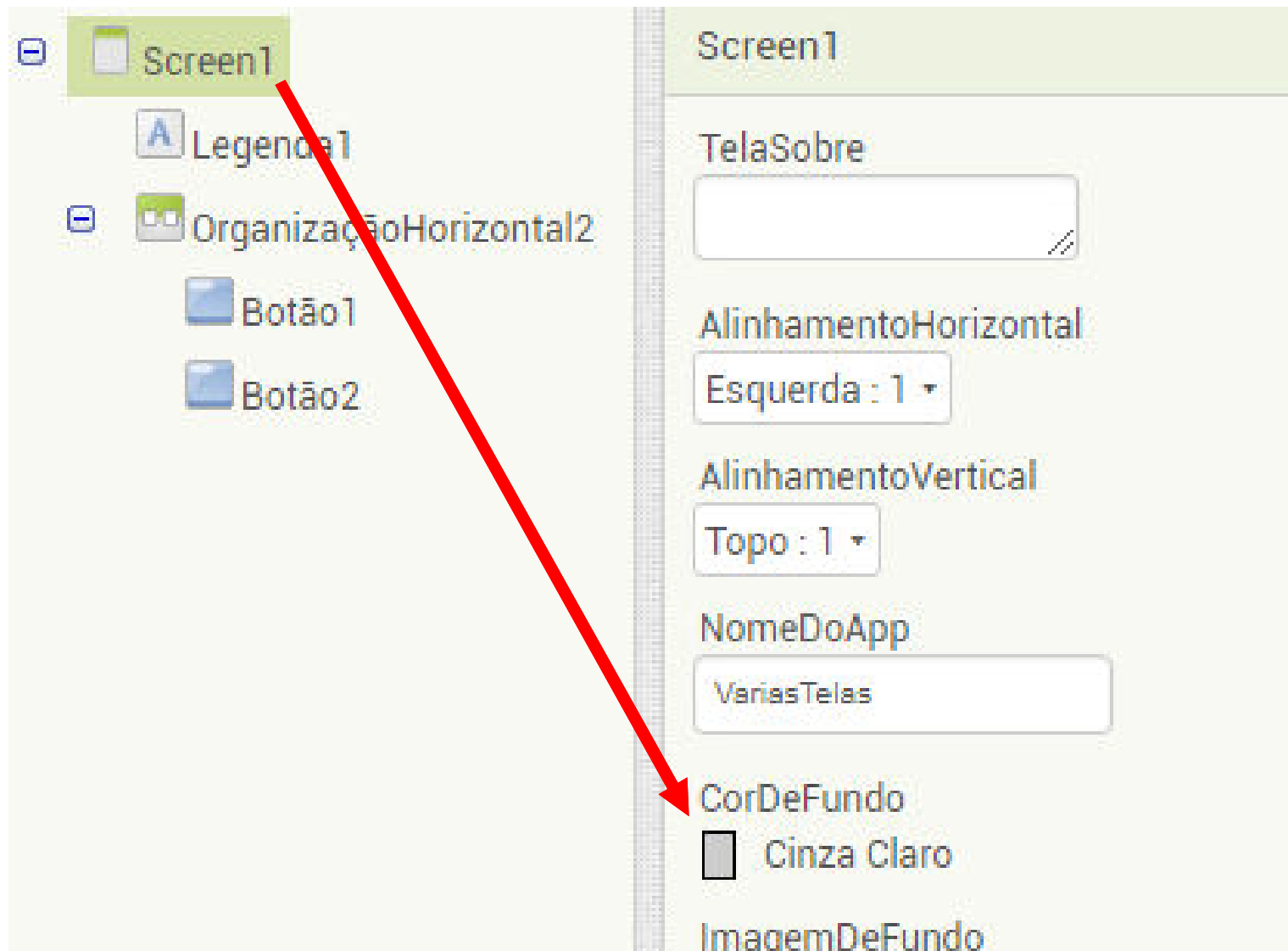


- Nossa primeira tela é a Screen1.



- Vamos iniciar a montagem.
 - Primeiro, abra uma caixa de texto (LEGENDA) que vai identificar e receber o nome de TELA INICIAL e esta tela ainda deverá conter dois botões;
- botão1 é a TELA1.
- botão2 é a TELA2 .
- Essa tela (screen1), também chamada de TELA INICIAL, terá a cor de fundo cinza. (Fique à vontade para colocar outra cor ou uma imagem de fundo).
- Vejamos então...

- Cor de Fundo da Tela Inicial (Screen)



- Configuração Legenda para a “TELA INICIAL”:

Tamanho da fonte - 22

Texto - “TELA INICIAL”

Alinhamento - “CENTRO”

Cor - “PRETO”

TamanhoDaFonte
22

Texto
TELA INICIAL

AlinhamentoDoTexto
centro : 1 ▾

CorDeTexto
■ Preto

Componentes

Screen1

Legenda1

Propriedades

Legenda1

CorDeFundo
☐ Branco

FonteNegrito
☐

Fonteltálico
☐

TamanhoDaFonte
22

FamiliaDaFonte
padrão ▾

HTMLFormat
☐

TemMargens
☐

Altura
Automático...

Largura
Preencher principal...

Texto
TELA INICIAL

AlinhamentoDoTexto
centro : 1 ▾

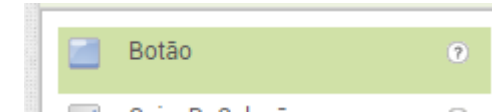
CorDeTexto
■ Preto

Renomear Apagar

Mídia

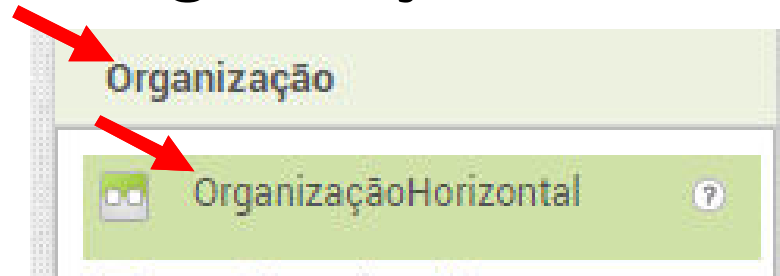
Enviar Arquivo ...

- Botões 1 e 2:
- para “chamar” a tela 1 botão 1.
- para “chamar” a tela 2 botão 2.

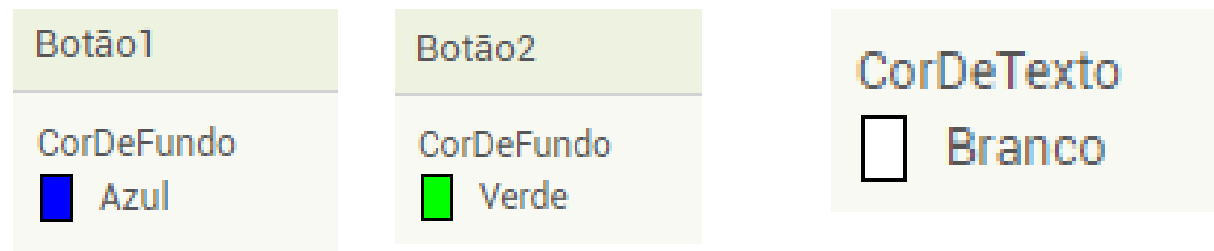


- Alinhamento dos botões
- Organização. Lembra?

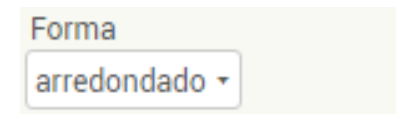
Pronto os botões estão dentro do Organizador Horizontal!



- Vamos colocar cores nos botões para diferenciar a navegação (mudança de tela). O botão 1 terá a cor azul de fundo e o botão 2 será verde.



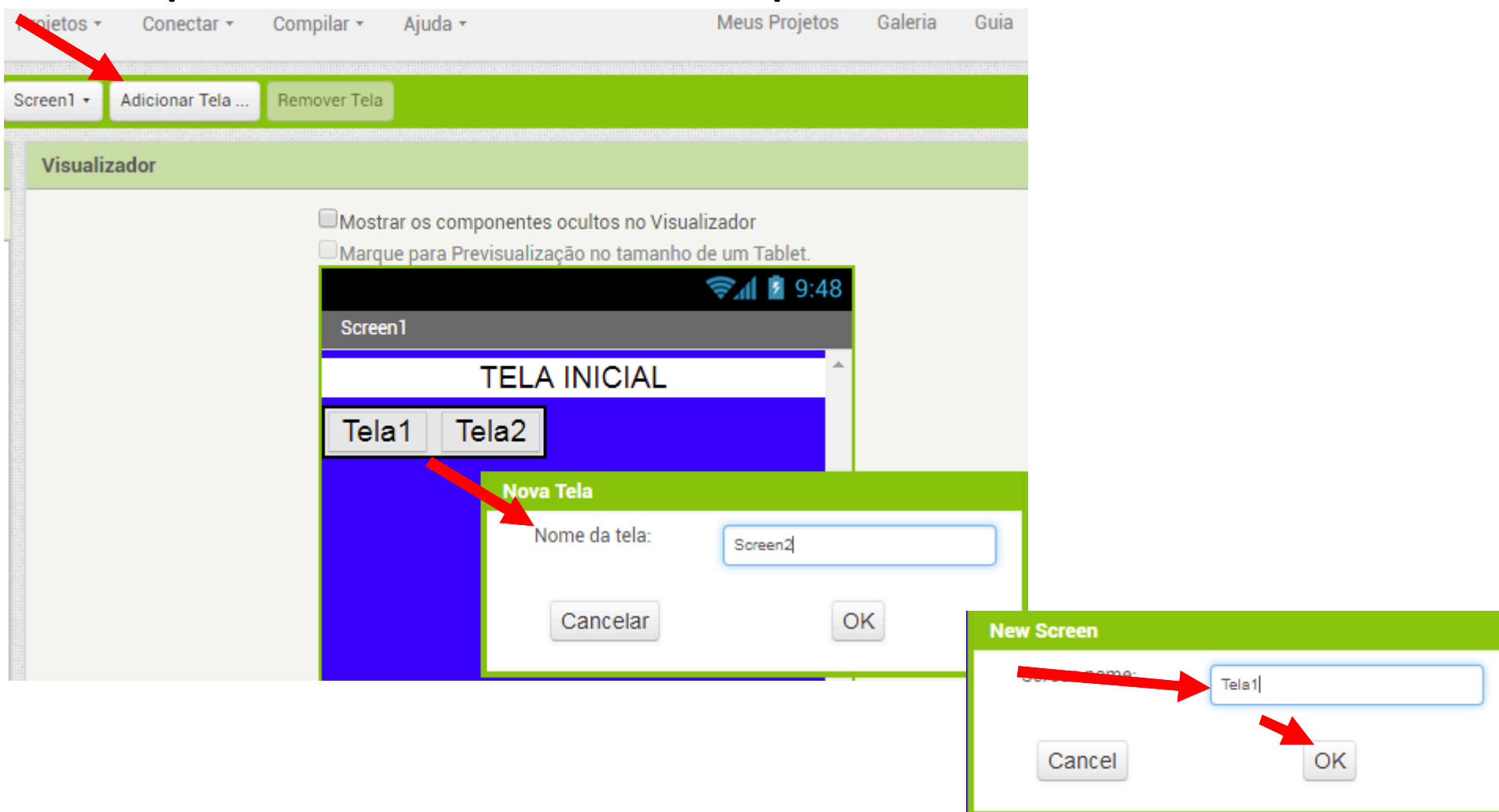
- Vamos deixar os botões diferenciados.
- Nesse caso eles serão arredondados.



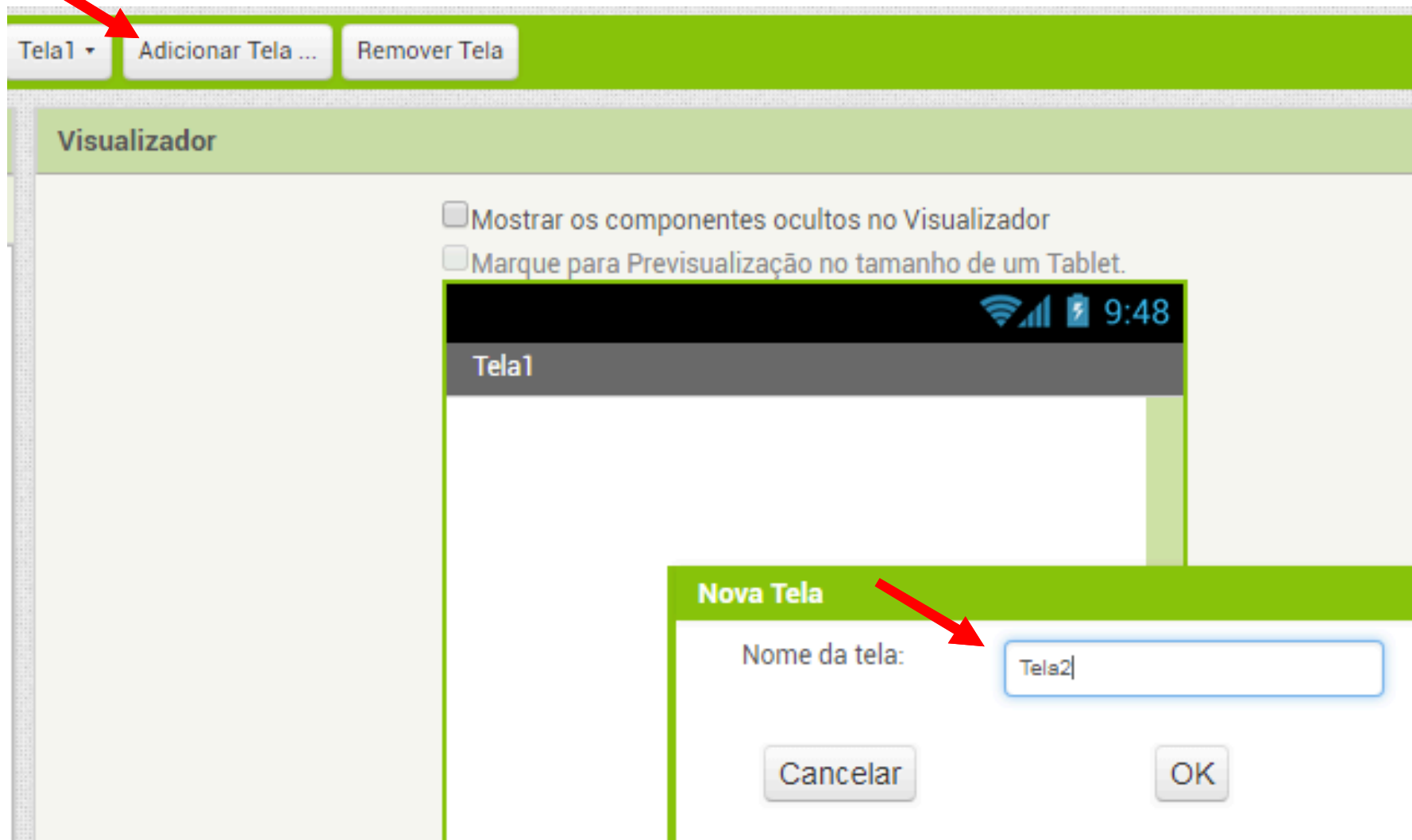
- Resultado...



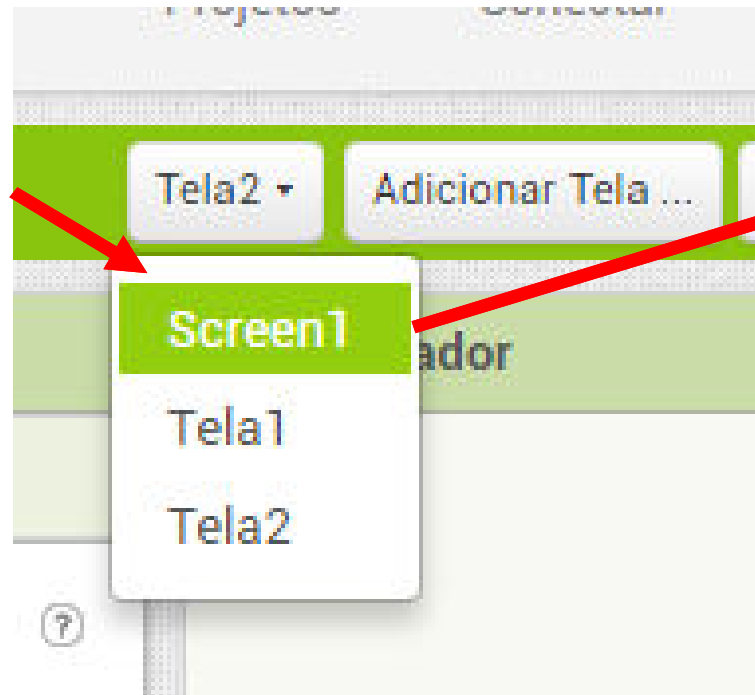
- Agora vamos adicionar uma outra tela.
- Clique em adicionar tela que será nomeada TELA1.



- Vamos criar a Tela2 usando mesmo procedimento.

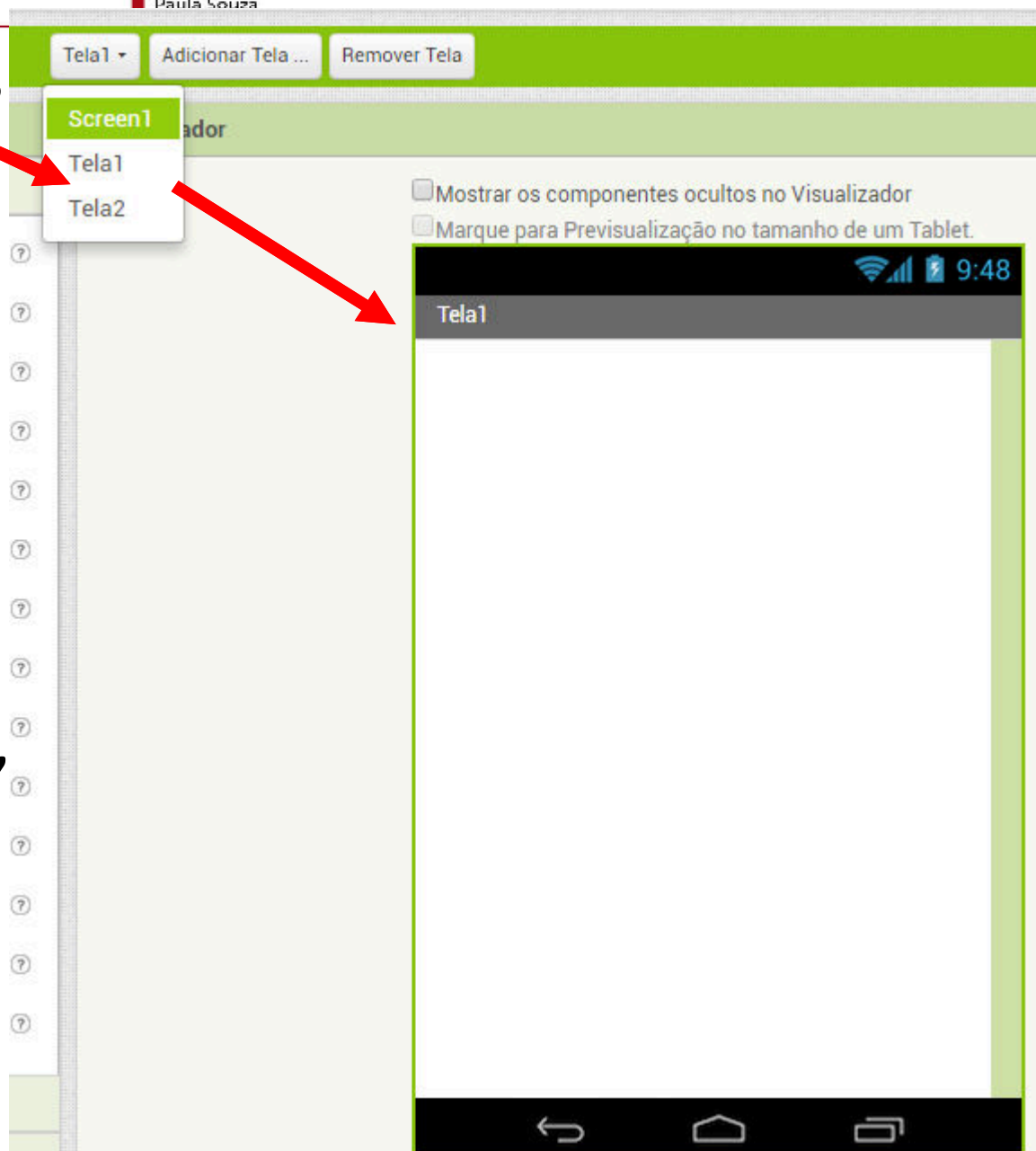


- Vamos confirmar se nossas telas estão lá?
- Assim que você escolher a tela que irá trabalhar, aparecerá no botão de telas a opção que você está usando. Lembre-se Screen1 é a INICIAL.

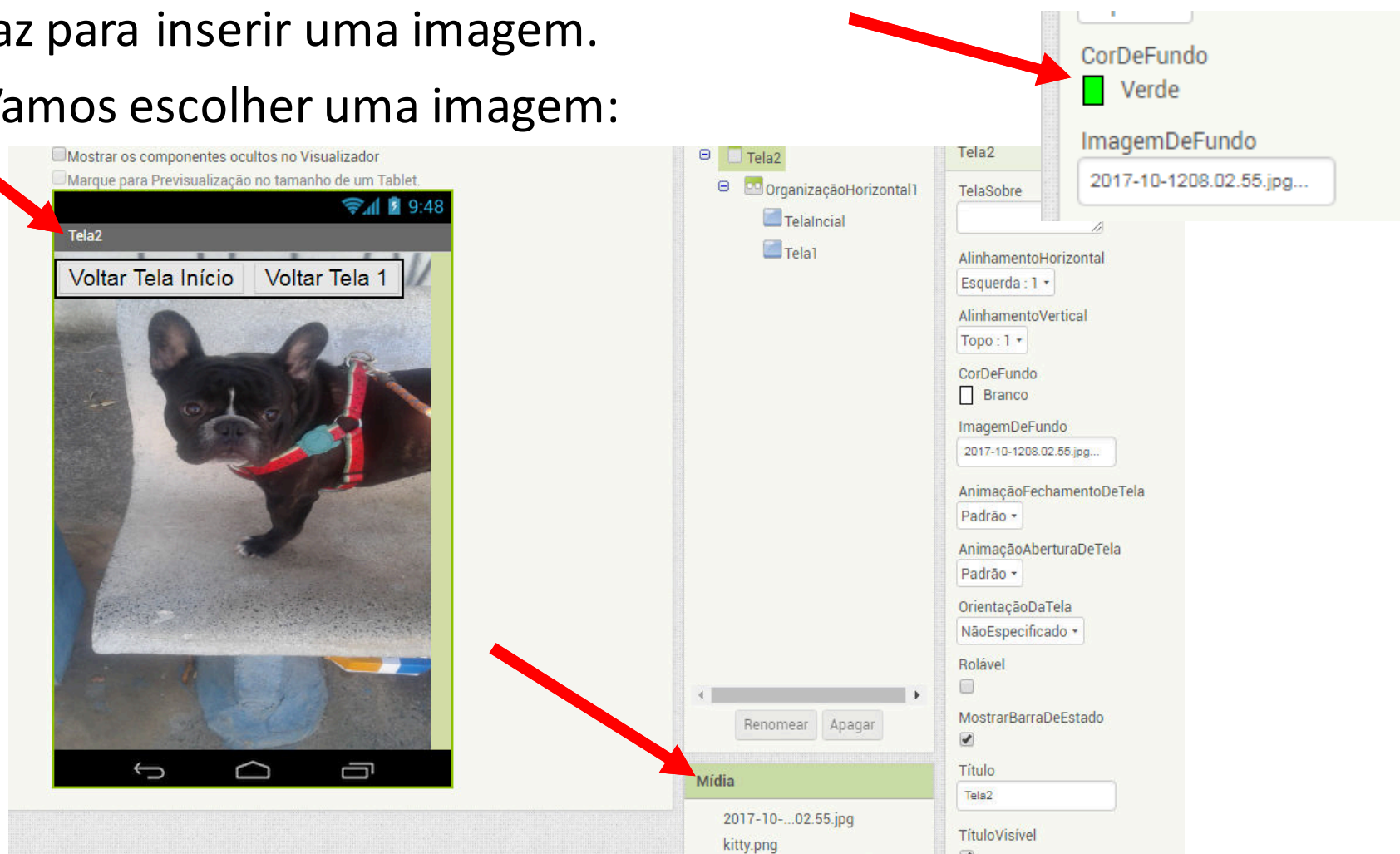


- E por enquanto as Telas 1 e 2 estão vazias!!!

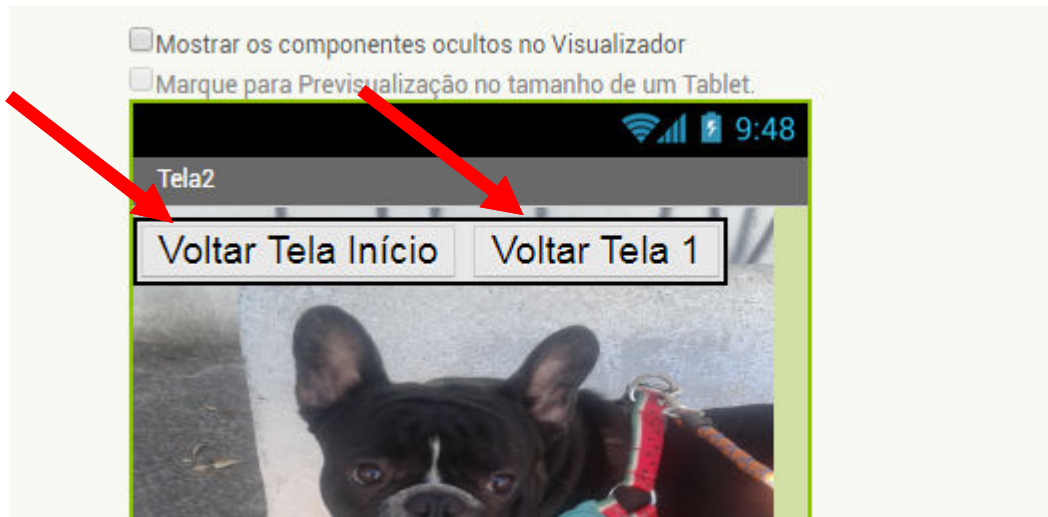
Assim teremos várias telas, que podemos aprimorar, inserindo novos itens. Veja:



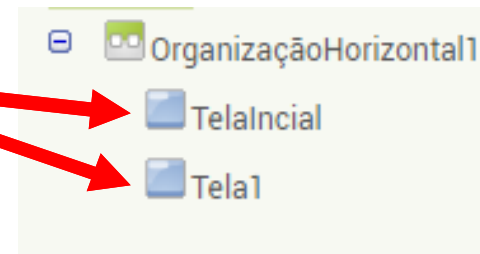
- Na Tela 2 temos como plano de fundo a cor verde.
- Podemos também colocar uma imagem de fundo! Relembre como faz para inserir uma imagem.
- Vamos escolher uma imagem:



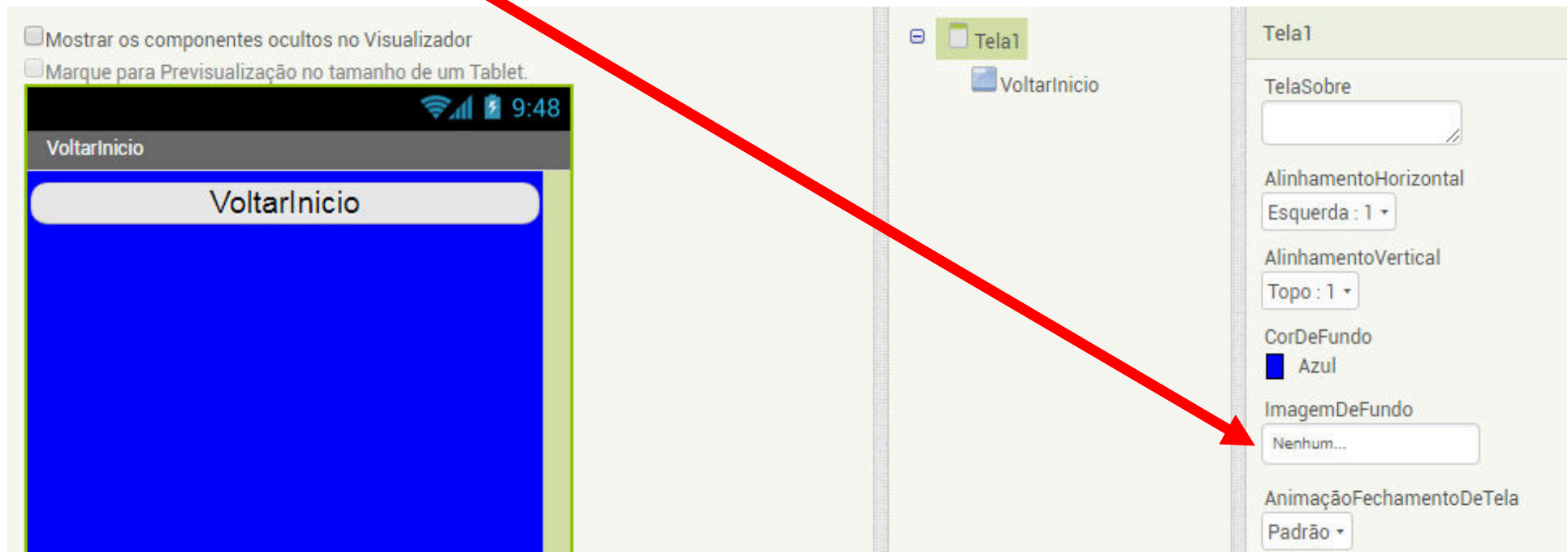
- Vamos colocar dois botões nessa tela também.
- Um botão para voltar ao início (screen1) e para tela 1.



- Relembre como colocar os botões alinhar e nome a eles.



- Vamos para a Tela 1.
- Ela é mais simples. Plano de fundo azul e apenas um botão para voltar.
- Cor de fundo.



- Lembre-se do botão “voltar” também!
- Renomeie o componente



Renomear Componente

Nome anterior: VoltarTela1

Novo nome: VoltarInicio

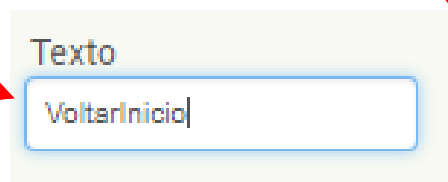
Cancelar OK



- Renomeie para “VoltarInicio” e coloque em suas propriedades também.

- Tamanho fonte - 22

- Texto



Texto

VoltarInicio



Propriedades

VoltarTela1

CorDeFundo
■ Padrão

Ativado
☒

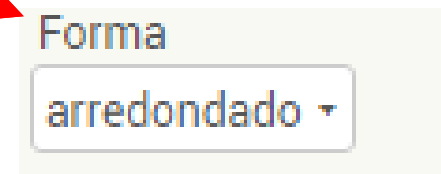
FonteNegrito
☐

FontEstilizado
☐

TamanhoDaFonte
22

Forma

Arredondada

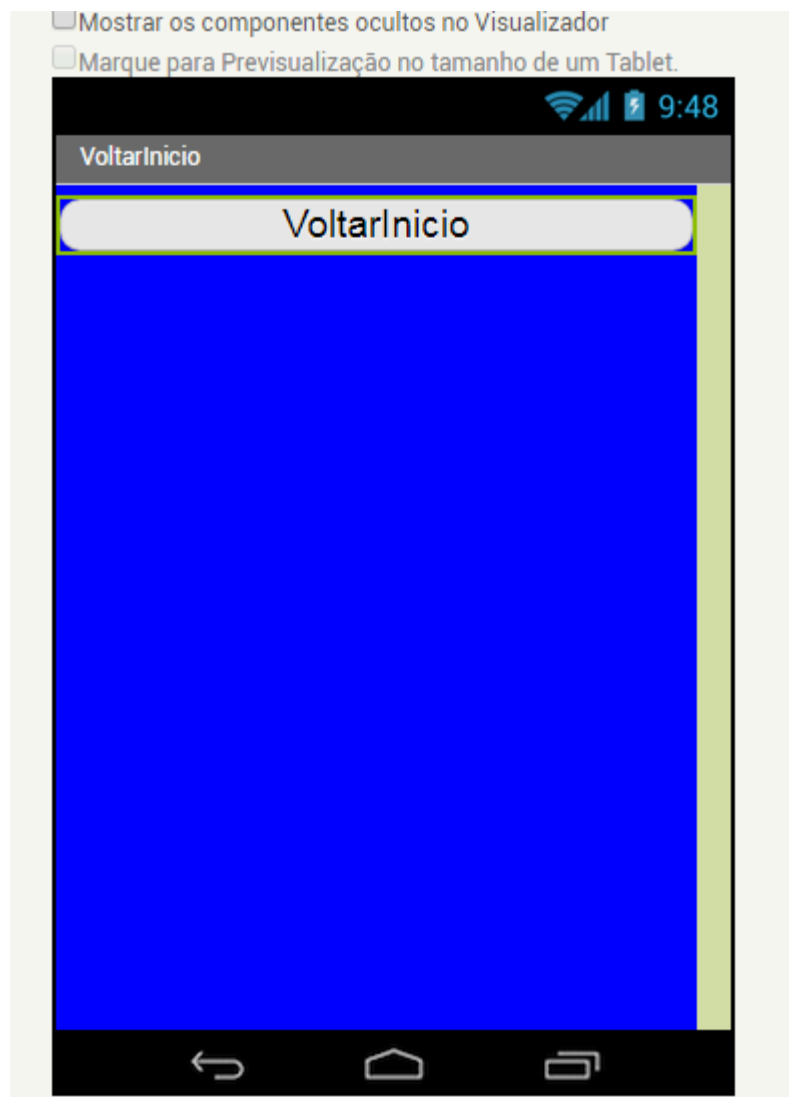


Forma

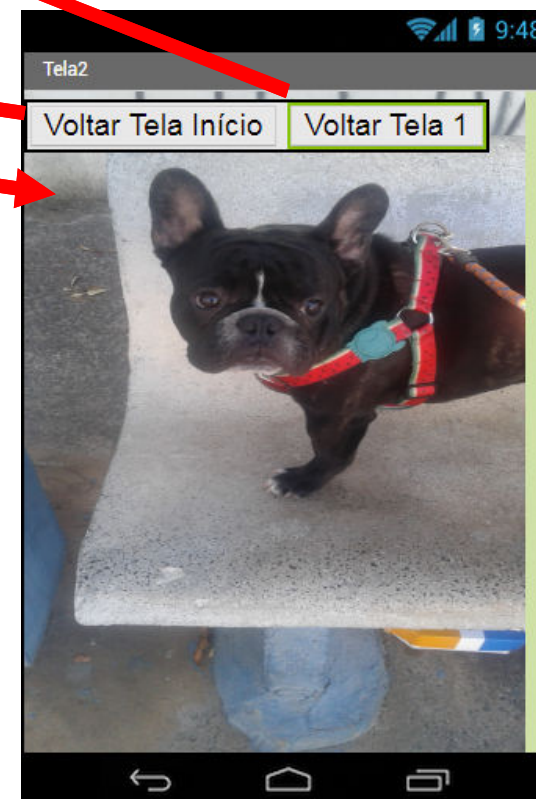
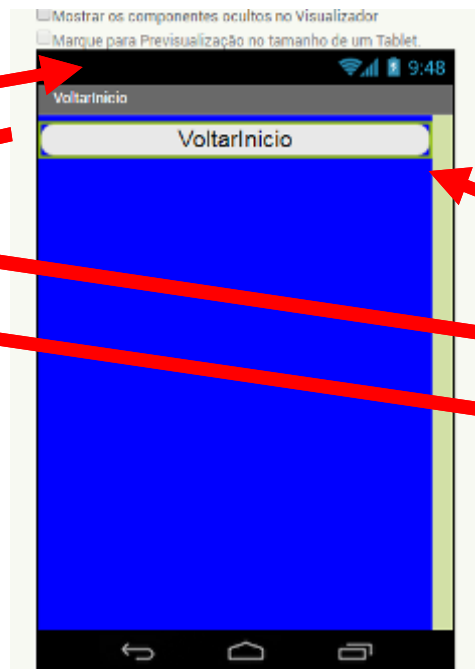
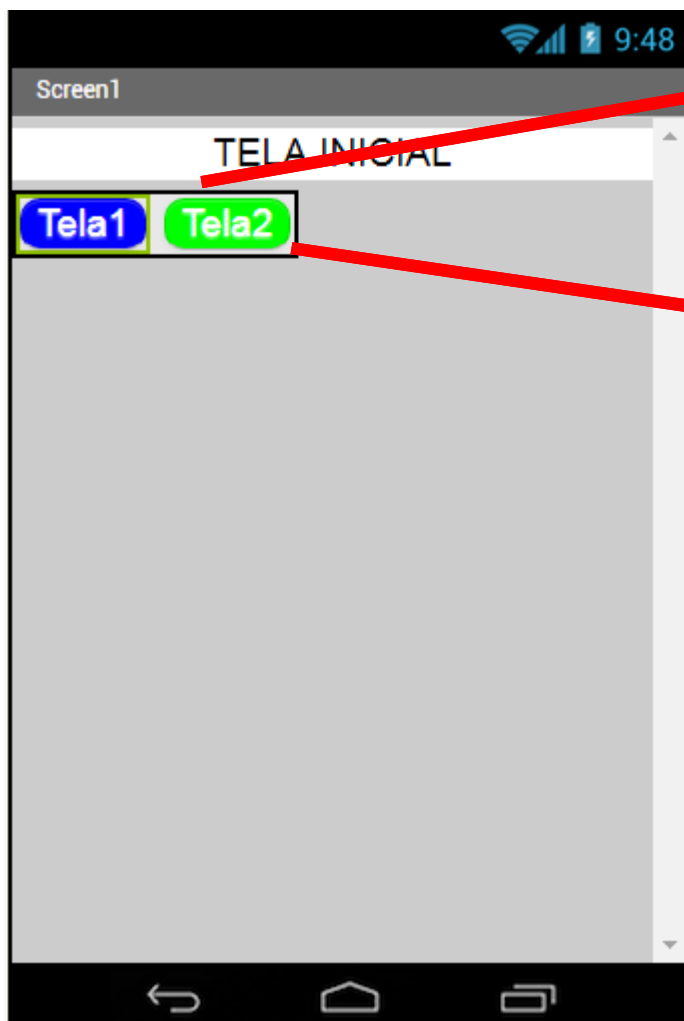
arredondado ▾

- Pronto a Tela 1 está concluída!

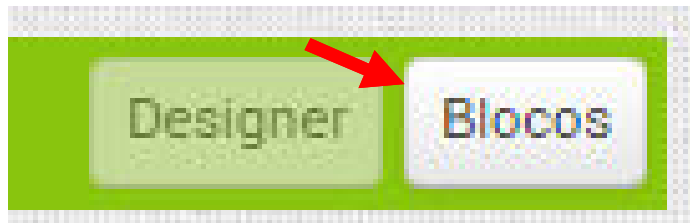
Ela terá apenas o botão
“VoltarInício” e fundo azul!



- Assim teremos o seguinte esquema de telas:
- Tela Inicial (Screen) Tela 1 e Tela 2



- Vamos para a codificação de blocos.



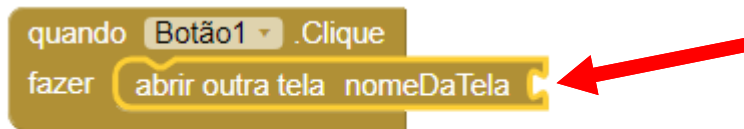
- Começamos com a colocação dos blocos de codificação na Tela Inicial.
- Será basicamente chamar a tela 1 e 2.
- Siga a sequência abaixo: “quando-botão1.clique”



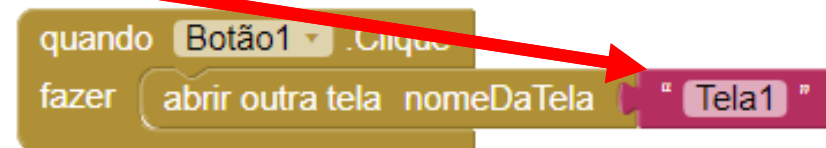
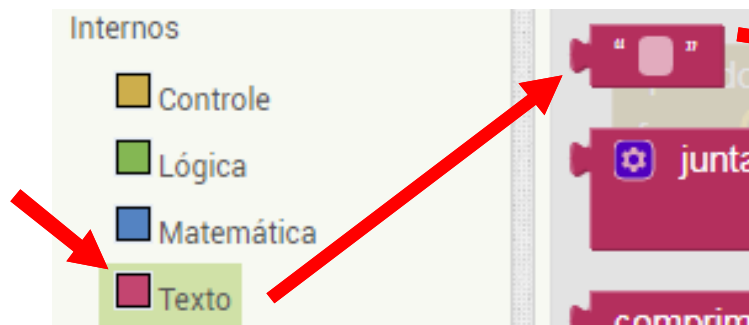
- Concluída a etapa anterior, temos que ir para outra tela. Correto?
- Onde achar isso? Nas opções de controle. Veja:



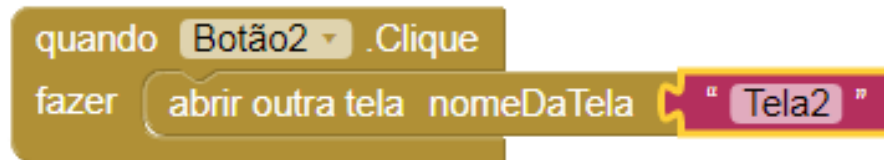
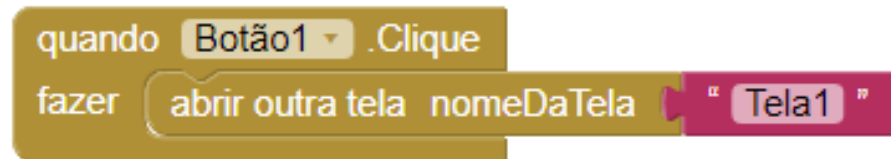
- Nesse caso, a opção do Botão1 vai para tela 1 correto?



- Vamos ter que implementar a tela para o campo que falta.
- Para isso, temos que colocar os blocos do tipo “texto” e lá associar a tela que queremos!

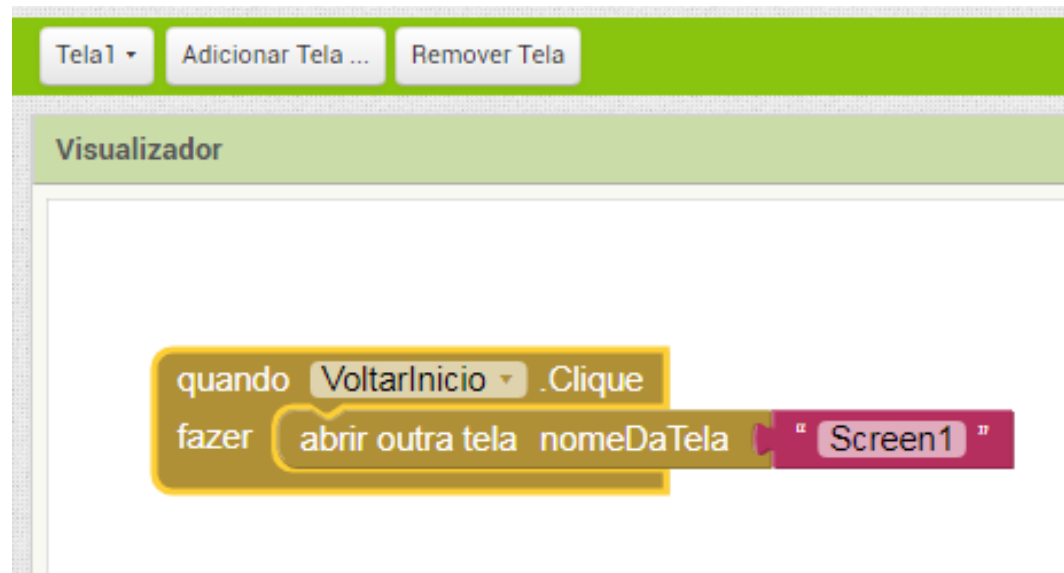


- Repetir o mesmo processo para o Botão2 que vai para a Tela 2.



- Pronto! A programação de blocos para a Screen 1 está concluída!

- Vamos repetir para as outras duas telas seguindo a lógica de “caminho” entre as telas!
- Para a tela 1 teremos:



- E para a tela 2, teremos:

```
quando TelaIncial .Clique  
fazer abrir outra tela nomeDaTela " Screen1 "
```

```
quando Tela1 .Clique  
fazer abrir outra tela nomeDaTela " Tela1 "
```

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

The diagram illustrates the process of testing an app on a mobile device. It starts with a screenshot of an IDE's 'Compilar' (Compile) menu, where a red arrow points to the option 'App (fornecer o QR code para o .apk)'. Another red arrow points from this option to a window titled 'Link de código de barras para Falecomigo' (Barcode link for Falecomigo). This window displays a QR code and a note: 'Nota: esse código de barras é válido por 2 horas. Veja informações de como conectar seu app com outros.' (Note: this barcode is valid for 2 hours. See information on how to connect your app with others.). A third red arrow points from the QR code to a mobile phone screen. The phone screen shows the top status bar with the time 9:48 and signal icons, and the main display area with the title 'Screen1' and a small app icon at the bottom.

- Efetue leitura ...
- Espero que tenham gostado!

Obrigado!

Recado: Deixei o arquivo .aia para download no moodle.