



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**
SÃO PAULO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

Prof Marcelo Fontana

- Apresentação
- História
- Interface de aplicação
- Exemplo e instalação
- Instalação
- Finalização (Exemplo)



MIT
APP INVENTOR

- O que é o APP INVENTOR
 - “Google App Inventor: o criador de apps para Android para quem não sabe programar”
 - “A Google está desenvolvendo há algum tempo uma interface visual para permitir que qualquer um possa programar seus próprios aplicativos, mesmo sem saber construir linhas de código e compilar programas de qualquer forma.
 - A solução é chamada App Inventor, e está disponível sob requisição para participação na fase Beta da ferramenta.”



Cetec
Capacitações

CPS
Centro
Paula Souza

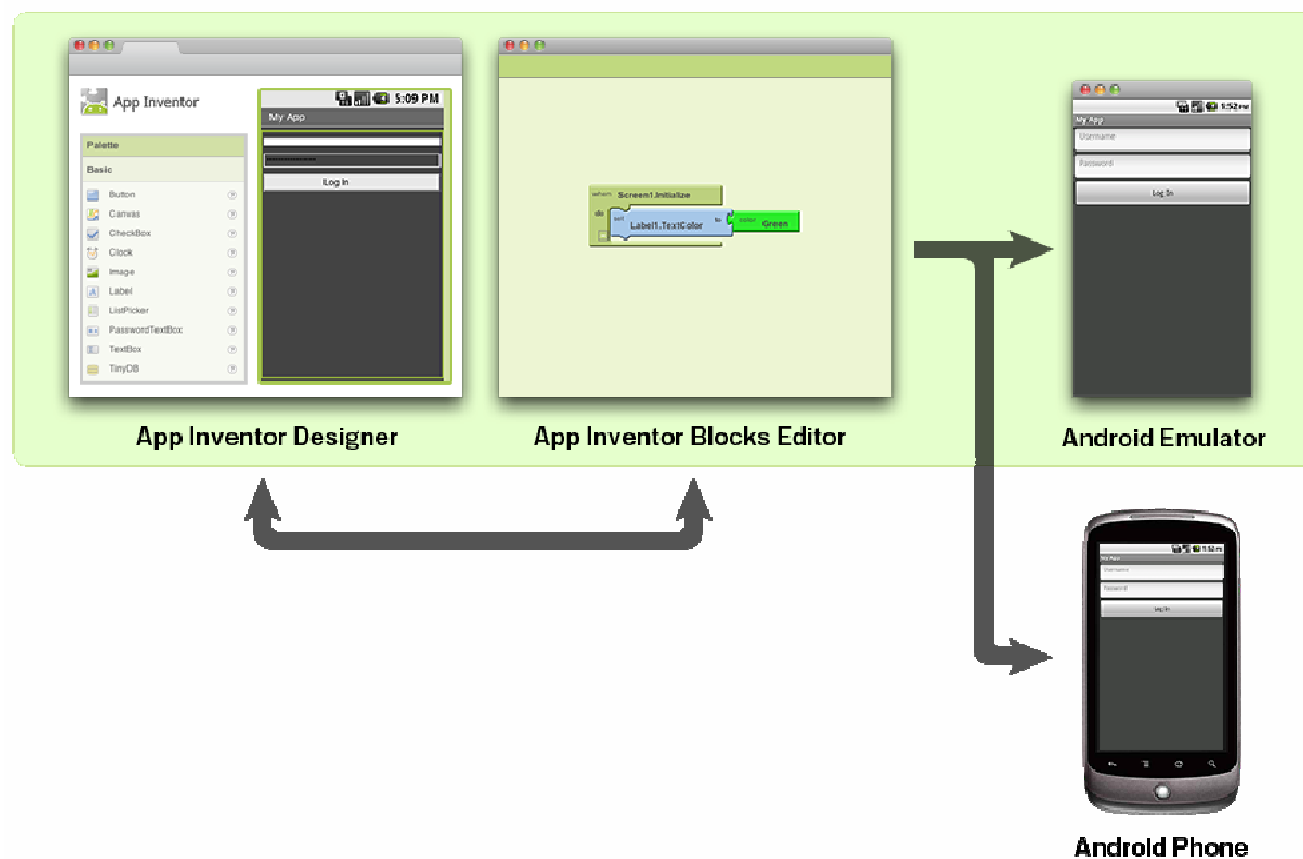
**GOVERNO DO ESTADO
SÃO PAULO**

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

Google App Inventor Servers



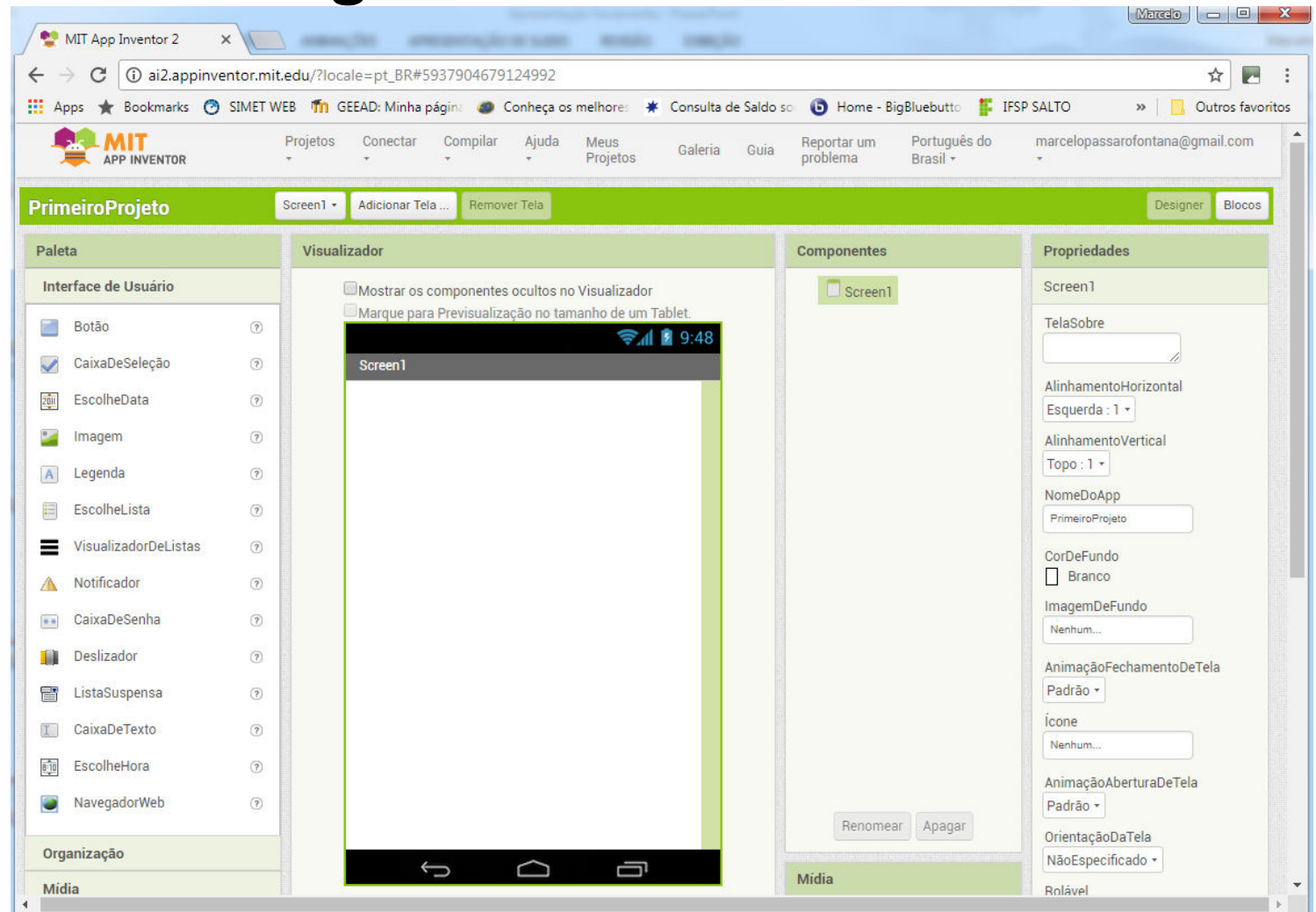
- O que é o APP INVENTOR



<http://www.androidpro.com.br/app-inventor/>

- O conjunto é composto por duas seções:
 - App Inventor Designer , e....
 - App Inventor Blocks Editor

- O App Inventor Designer



- O Designer é a tela inicial de um projeto.
- É aqui que você desenha seu aplicativo, escolhendo a posição dos botões e imagens, inserindo fotos, droplists, checkboxes e outros componentes disponíveis para a construção de um programa.
- Ele é dividido em quatro colunas.
 - **Paleta**
 - **Visualizador**
 - **Componentes**
 - **Propriedades**

- **O App Inventor Blocks Editor**

- Para utilizar o Editor de Blocos é necessário configurar e instalar alguns aplicativos.
- O primeiro é o Java (você pode testar se possui a versão necessária do Java acessando o link de testes do desenvolvedor e o link de testes do App Inventor).
- Depois de executados ambos os testes, é necessário instalar o aplicativo de desenvolvimento do App Inventor.
- Ele está disponível para Windows, Mac OS X e GNU/Linux com instruções de instalação (em inglês).

- **Visualização de programa em um Android virtual**

O App Inventor permite que você conecte seu smartphone via cabo USB e visualize seu aplicativo nele em tempo real, mas a configuração dos drivers e instalação do telefone nem sempre são tarefas fáceis.



Fonte de referências > <https://www.tecmundo.com.br/google/11458-google-app-inventor-o-criador-de-apps-para-android-para-quem-nao-sabe-programar.htm>

- Para visitação e começo



– Site : <http://www.appinventor.org/>

- Vamos conhecer mais
 - Acessando site : <http://ai2.appinventor.mit.edu>
 - Vai precisar utilizar uma conta do GOOGLE (@gmail.com)
- Para que possamos fazer o logon no ambiente.

Termo de aceite !



Google Accounts

An application is requesting permission to access your Google Account.

Please select an account that you would like to use.

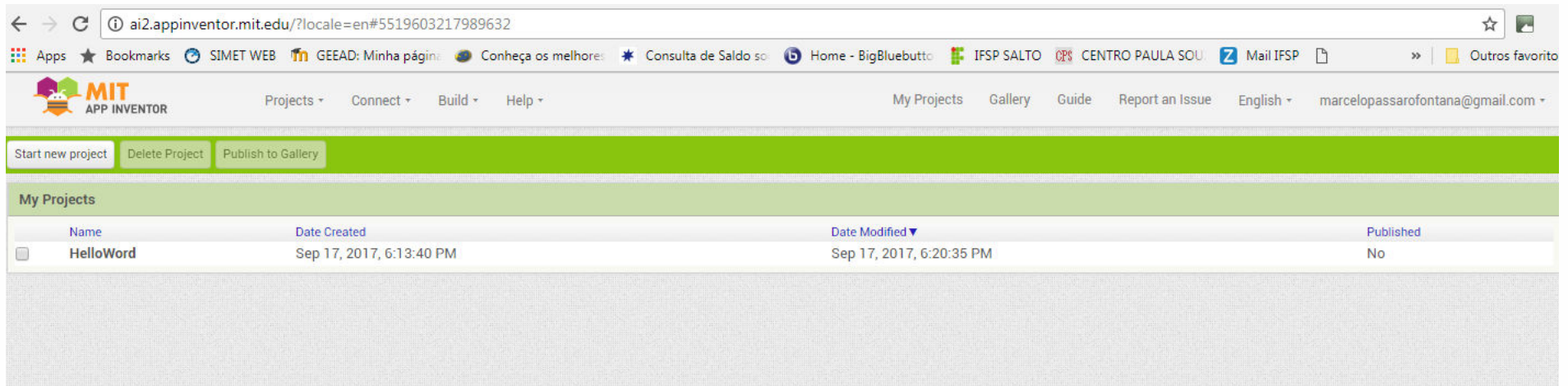
☒ marcelopassarofontana@gmail.com

Google is not affiliated with the contents of the application or its owners. If you sign in, Google will share your email address with the application but not your password or any other personal information.

[Sign in to another account](#)

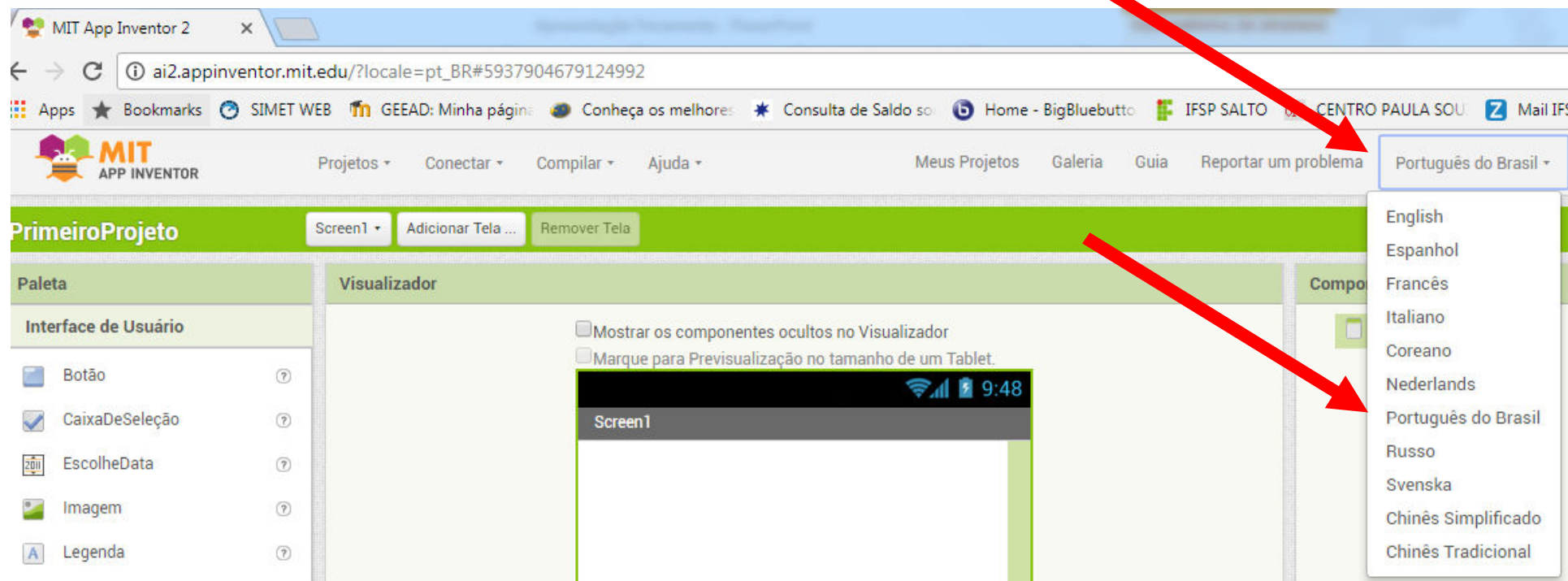
☒ Remember this approval for the next 30 days

- Acessando com a conta do Google
Já no navegador*



* Recomendados os navegadores FIREFOX e ou Chrome

- Acessando e mudando a linguagem


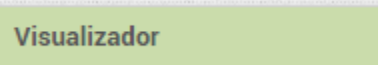
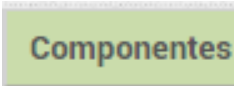



- Teremos 4 áreas distintas, conforme já vimos...

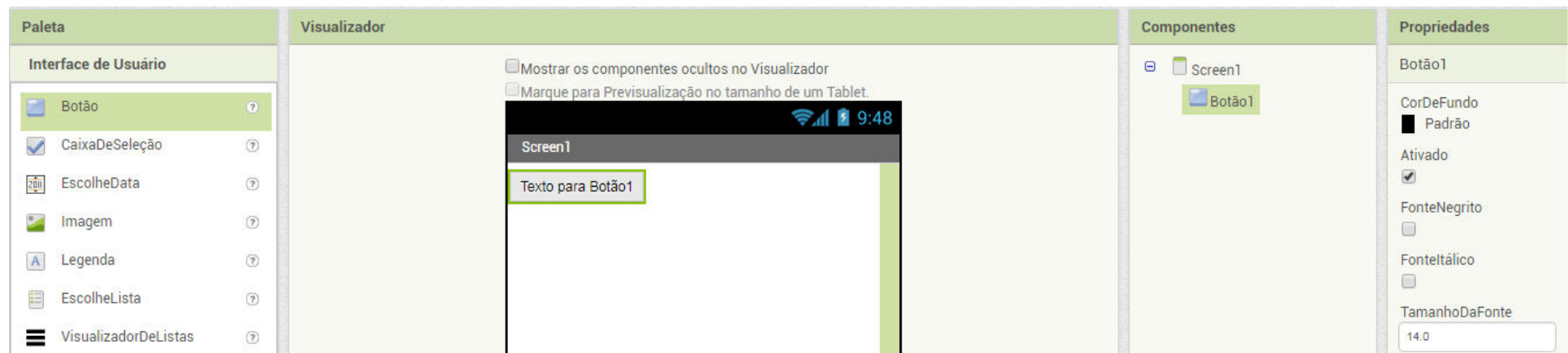
– No modo **DESIGN**

Teremos



- Paleta 
- Visão 
- Componente, 
- Propriedades 

- Cada uma delas com suas características que iremos compreender, treinar, e aprimorar em cada uma delas.



- Basicamente
 - Paleta com as opções

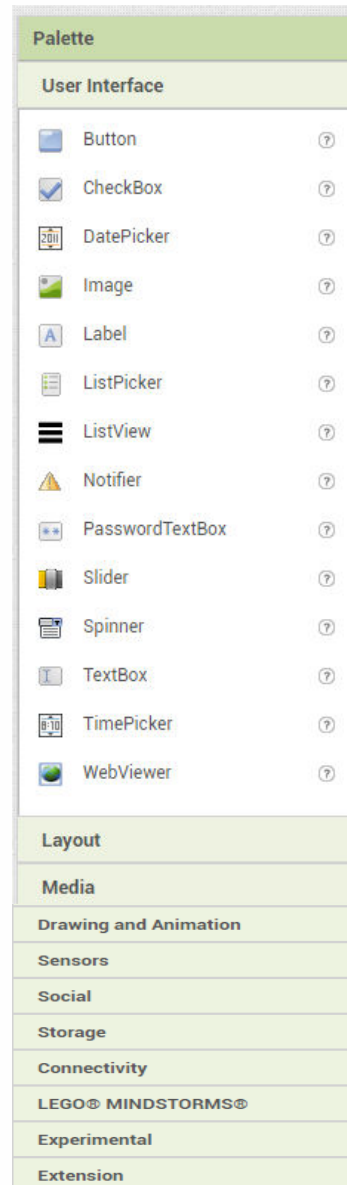
Botões

Desenho

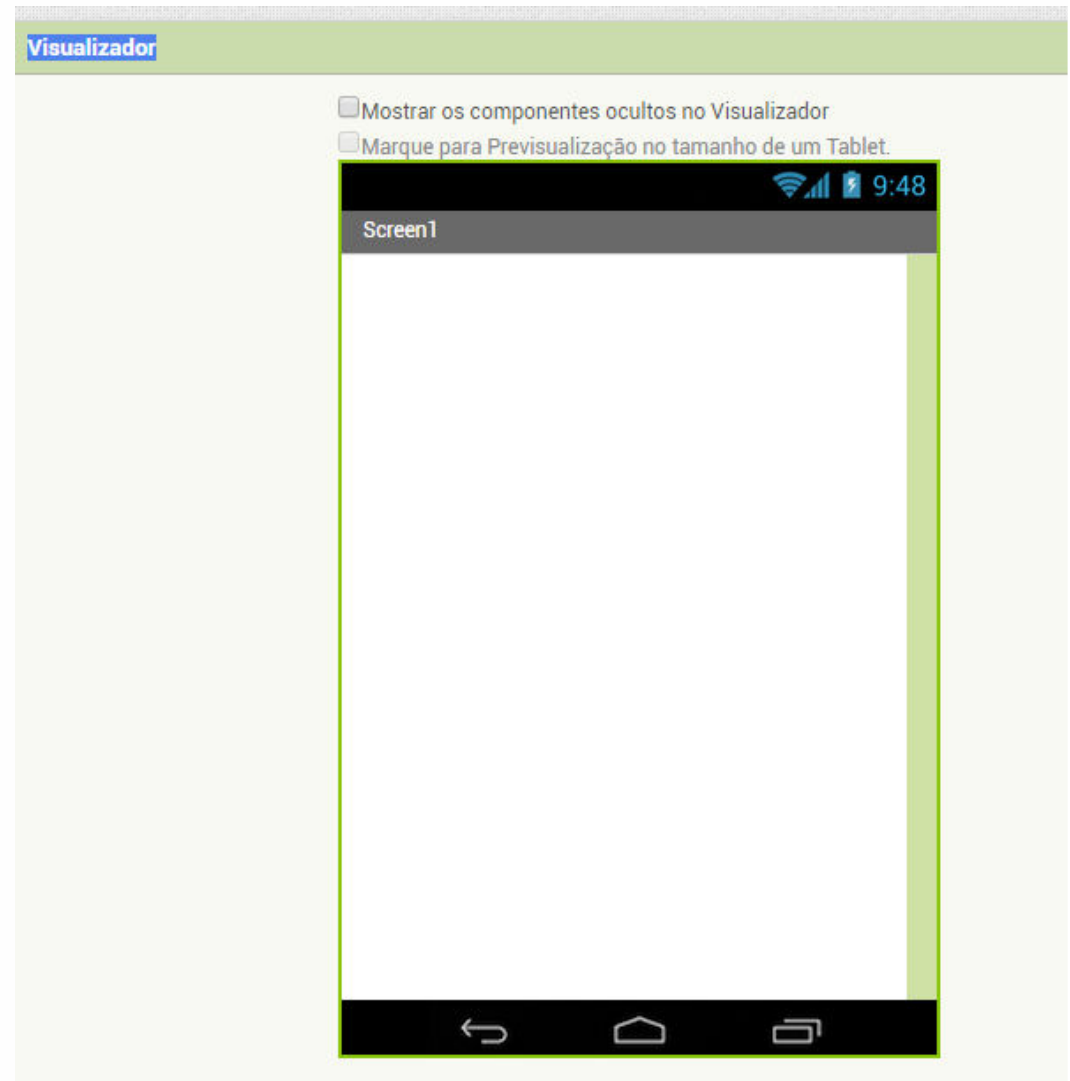
Rótulos

Caixas de texto

Etc...



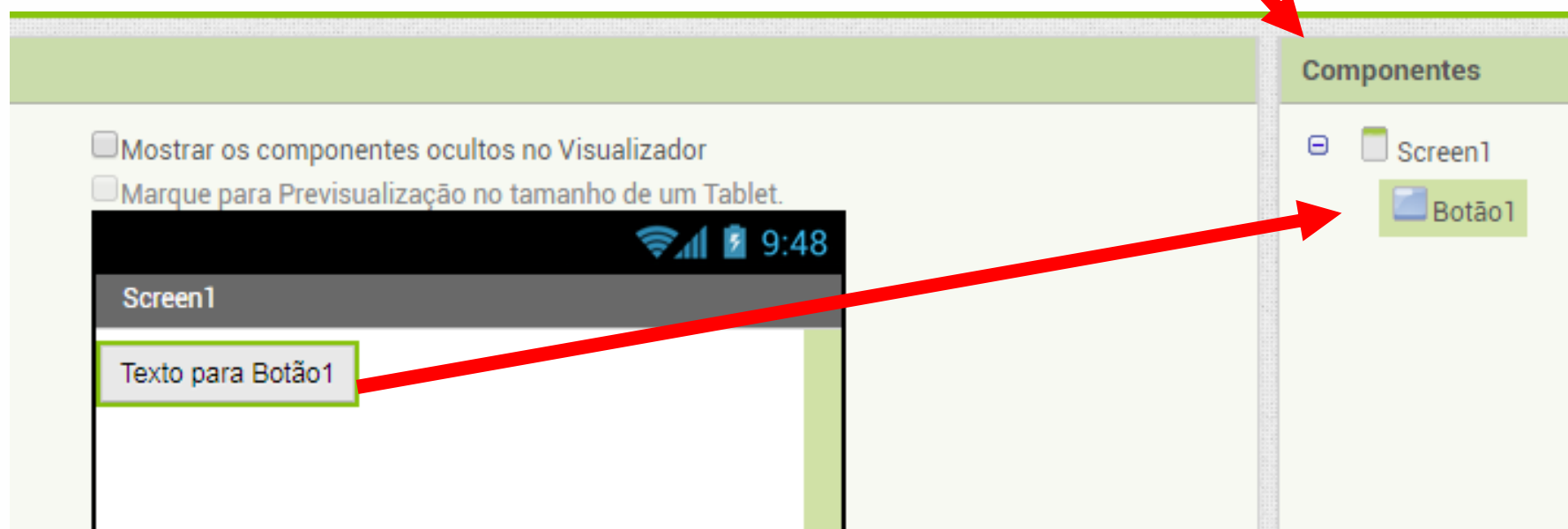
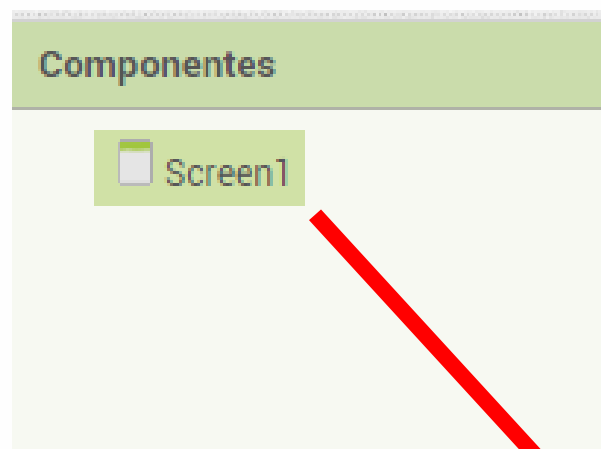
- Visão ou Visualizador
 - Onde é a parte da Criação se seu projeto.



- Componentes

- Que serão inseridos
- Na imagem abaixo
- Exemplo do botão

Que foi inserido na tela e apareceu na parte de componentes !



- E as propriedades em geral
 - Cada objeto e componente inserido.
 - As propriedades vão ser Exibidas.
- Podemos mudar as fontes
- A cor da fonte
- Tamanho, posição
- Plano de fundo, entre outros!

Propriedades

Botão1

CorDeFundo
■ Padrão

Ativado
☒

FonteNegrito
☐

Fonteltálico
☐

TamanhoDaFonte
14.0

FamíliaDaFonte
padrão ▾

Altura
Automático...

Largura
Automático...

Imagem
Nenhum...

Forma
padrão ▾

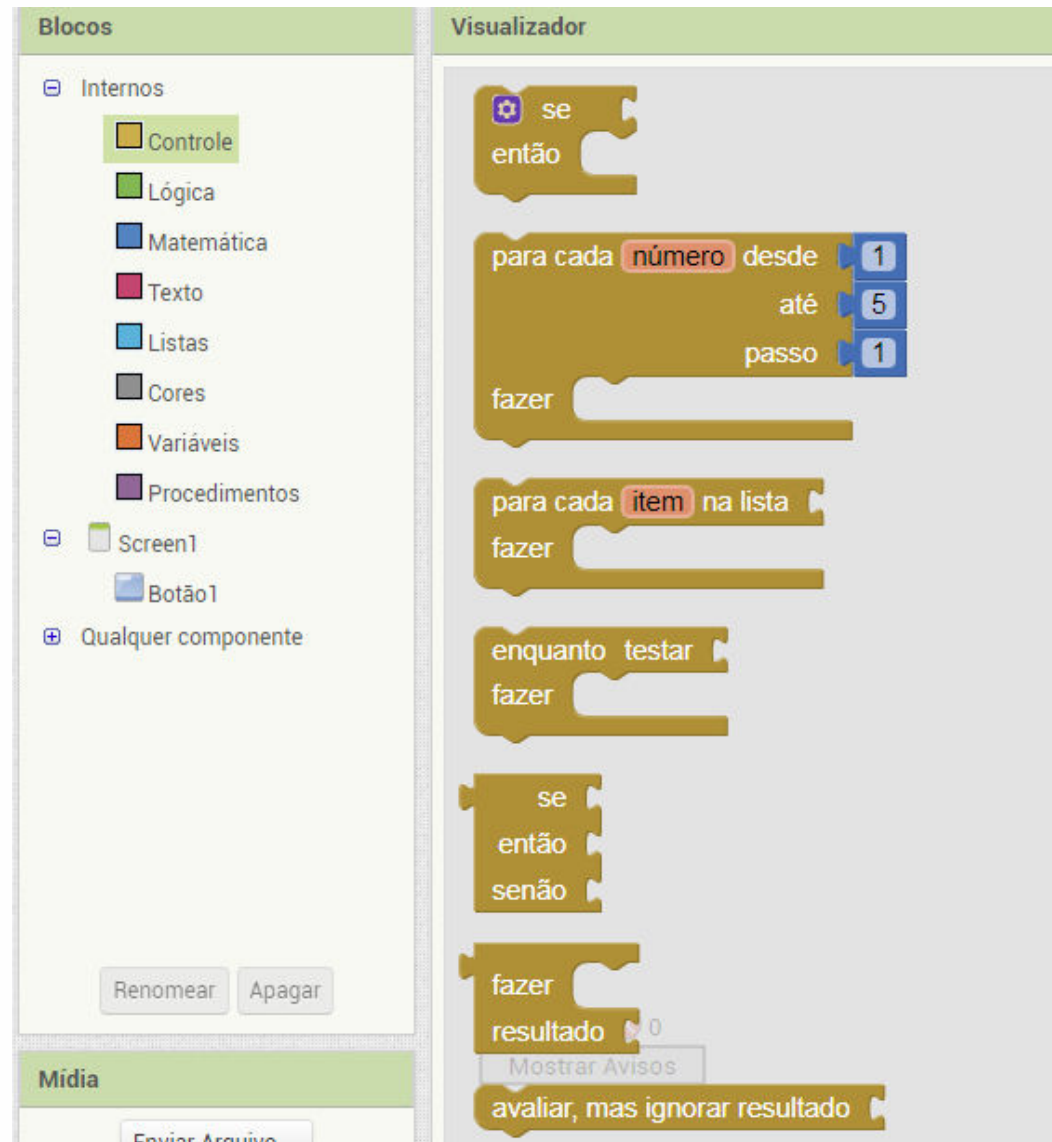
MostrarFeedback
☒

Texto
Texto para Botão1

- **Já no modo BLOCOS**
 - Aparecerá as Características do blocos
- Que serão inseridos em seu Projeto, vejamos o exemplo do botão.**



- Alguns blocos...
- Cada Bloco
Com sua cor
Possui uma
Funcionalidade
Exemplos>
Lógica
Texto...Entre outras.



- Mais...

Entre outros ...

The image displays two side-by-side screenshots of the Scratch IDE interface, specifically the 'PrimeiroProjeto' workspace. Both screenshots show the 'Blocos' (Blocks) palette on the left and the 'Visualizador' (Stage) on the right.

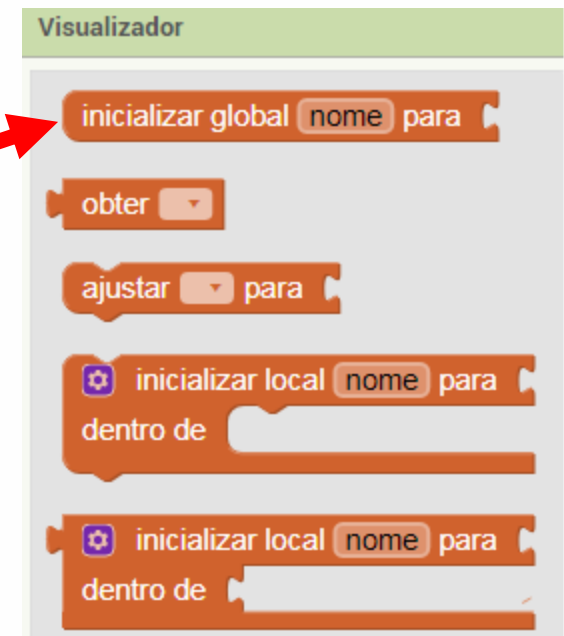
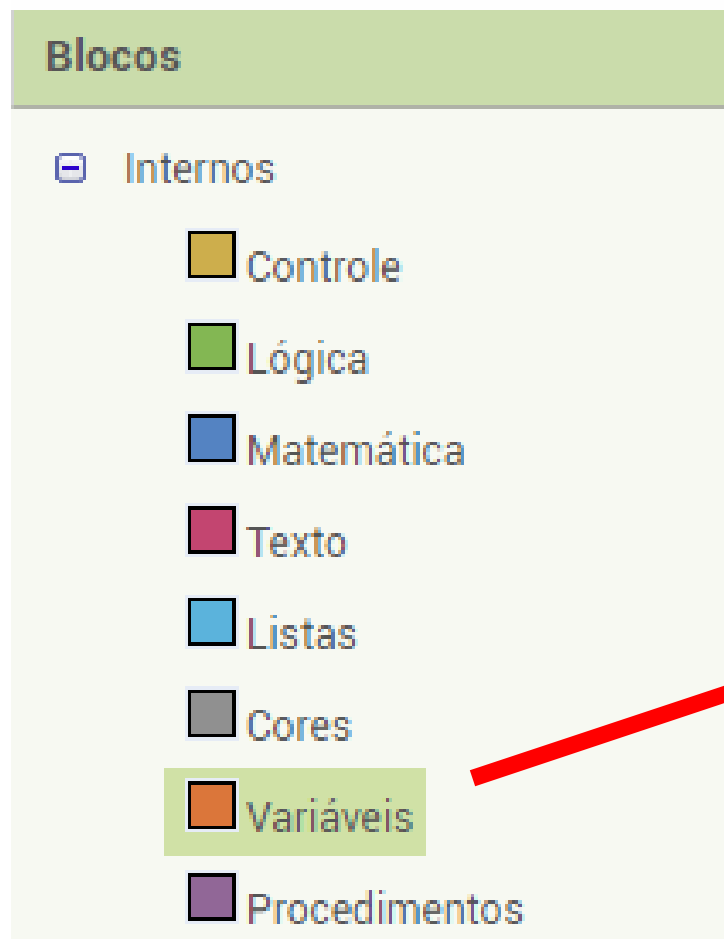
Left Screenshot:

- Blocos:** The 'Internos' (Internal) category is expanded, showing various block types: Controle, Lógica (highlighted), Matemática, Texto, Listas, Cores, Variáveis, and Procedimentos. Under 'Lógica', the following blocks are visible: 'verdadeiro' (true), 'falso' (false), 'não' (not), '=', 'e' (and), and 'ou' (or).
- Visualizador:** The stage is empty, showing a green background.

Right Screenshot:

- Blocos:** The 'Internos' category is expanded, showing various block types: Controle, Lógica, Matemática, Texto, Listas, Cores, Variáveis (highlighted), and Procedimentos. Under 'Variáveis', the following blocks are visible: 'inicializar global' (initialize global) and 'obter' (get).
- Visualizador:** The stage is empty, showing a green background.

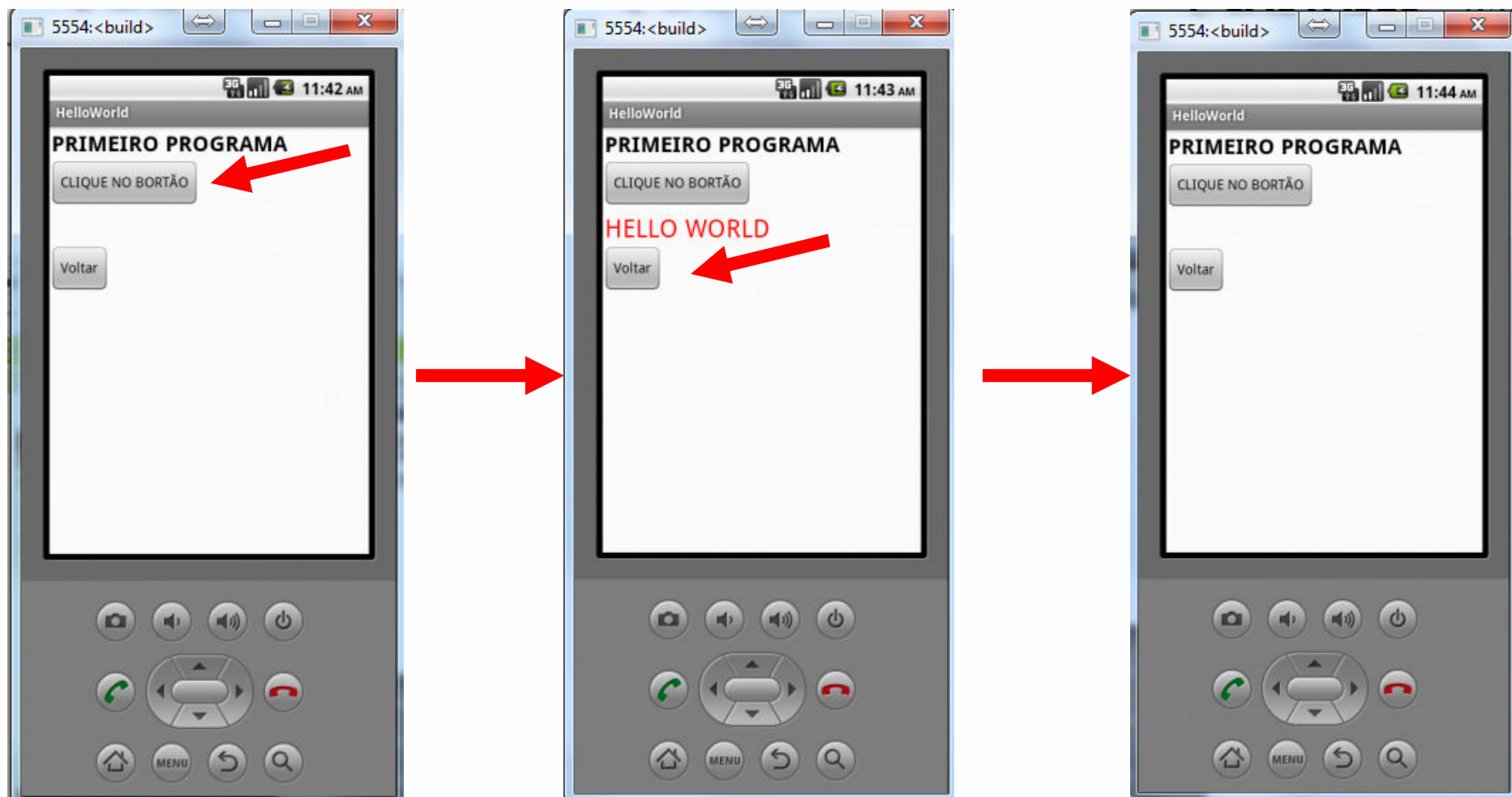
- Basicamente... Teremos os seguintes blocos.
E cada um com sua particularidade e funcionalidade. Exemplo:



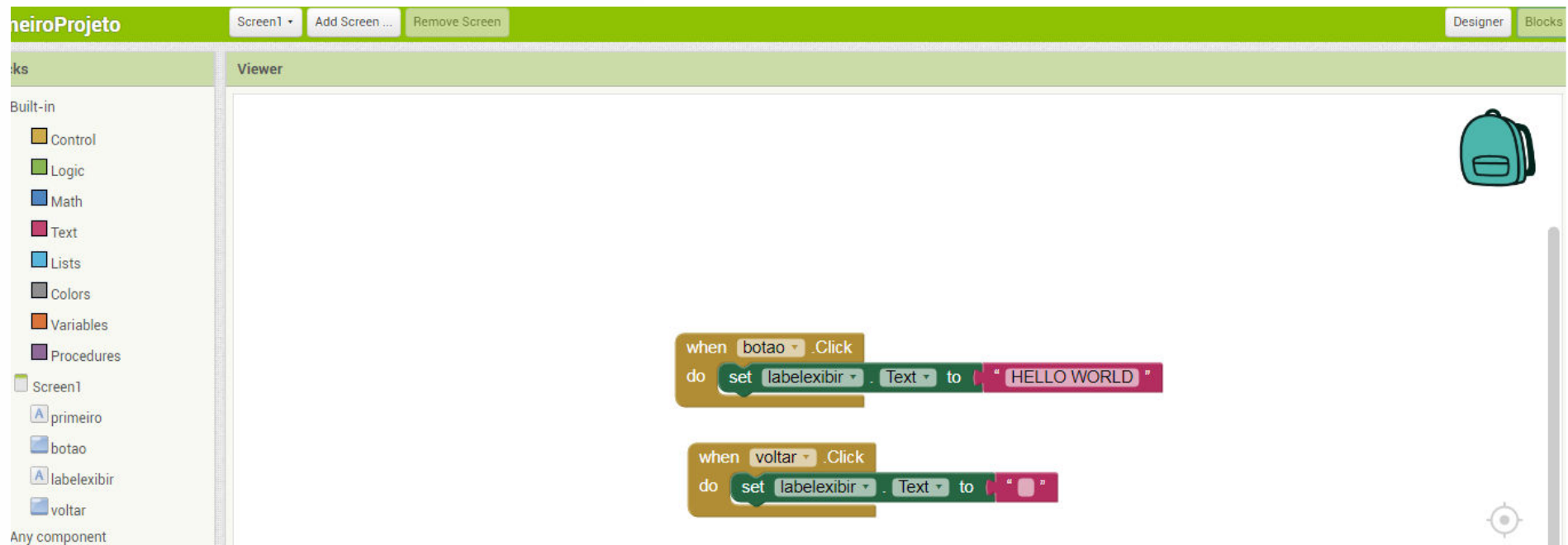
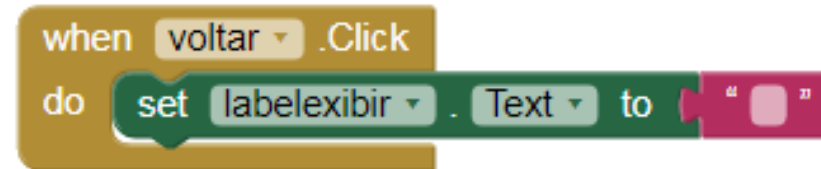
- Logo vamos fazer um exemplo de aplicação, usando o “Hello World” , veja como os blocos nesse caso ficaram em sua programação .
- A funcionalidade do programa é basicamente, clicar no Botão Hello World e aparecer uma mensagem
- Logo em seguida vamos clicar no botão voltar para limpar a tela !
- Vejamos ...

- Veja como fica no modo Design

Designer



- Em modo Blocos



- A Lógica da programação vamos conhecer na próxima aula.
- Onde explico como fazer a aplicação.
- Espero que tenham gostado e vamos para o próximo tópico.
- Obrigado ! ! !