

## WorkShop: Empreendedorismo e Tecnologia – Nós podemos fazer isso!

### Tutorial: Tirando Fotos #ForadaCaixa

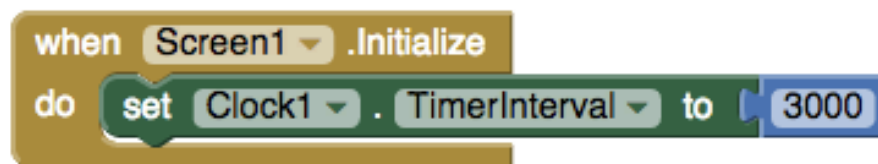


Plataforma App Inventor  
Material por Lhaís Rodrigues ([lhaisrs@gmail.com](mailto:lhaisrs@gmail.com))

Vamos lá usar e praticar um tutorial super fácil e prático no App Inventor e ver que podemos fazer coisas incríveis de maneira criativa e simples!

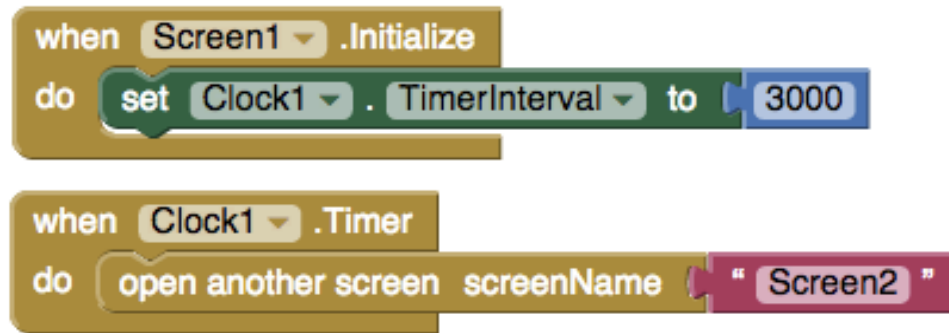
1. Acesse a plataforma/site <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
2. Você será solicitado a entrar em alguma conta Google (Gmail), realize o login e caso não tenha uma conta Google, faça a sua em “Criar nova Conta”
3. Realizado o login, você será direcionado a plataforma App Inventor
  - a. Obs.: Como primeiro acesso, você será questionado(a) a realizar uma pesquisa, diga que no momento não.
4. Após isso, vamos iniciar um novo projeto!
5. Em “Start New Project – Iniciar Novo Projeto”, na página inicial do App Inventor, clique no Botão e após isso, escreva: “TirandoFotos\_ForadaCaixa”
  - a. Obs.: O App Inventor não aceita caracteres especiais, como espaço, acentos e etc.
6. Assim que acessado na plataforma App Inventor, explore o espaço do Design e Blocks, descobrindo e fuçando as coisas.
7. Agora, vamos colocar a mão na massa! Observe a aba “Components - Componentes” e selecionado na Screen1 em Properties – Propriedades, altere os valores de:
  - a. AlignHorizontal: Center
  - b. AlignVertical: Center
8. Na parte de baixo, em Media, selecione/clicando em Upload File e faça o upload do nosso icon “Camera-Icon2.jpg” disposto na pasta do Dropbox em [https://www.dropbox.com/sh/cmi0zdtx38ny41c/AAA0eCEXKj9sRGOiDnquq\\_65a?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/cmi0zdtx38ny41c/AAA0eCEXKj9sRGOiDnquq_65a?dl=0)
9. Voltando, nas propriedades da Screen1:
  - a. Icon: Selecione a imagem da Camera
  - b. Title: Tirando Fotos #ForadaCaixa
10. Agora na paleta ao lado esquerdo em User Interface, selecione o componente “Image - Imagem” e coloque na Screen1

11. Veja que assim que adicionamos, a Imagem já se localiza no centro da Screen. Agora nas propriedades da Imagem:
  - a. Height: 200 pixels
  - b. Width: 200 pixels
  - c. Picture: Selecione a imagem da Camera
12. Depois, não esqueça de renomear o component da Camera em “Rename” com Camera\_Icon
13. Após configurado as propriedades da Screen1 e Imagem, vamos adicionar um novo component da paleta “Sensors - Sensores”, o Clock.
  - a. 1- Obs.: É importante sempre renomear os seus componentes adicionados e que estão sendo utilizados no App Inventor ou em qualquer outra plataforma por questão de organização de desenvolvimento.
  - b. 2 – Obs.: O Component Clock quando adicionado fica na aba de componentes não visíveis lá em baixo da tela na plataforma App Inventor.
14. Quando adicionado, deixe o nome como Clock1 mesmo e sendo assim, nas suas propriedades desmarque a opção “TimerAlwaysFires”
15. Agora, vamos descobrir um novo espaço na plataforma App Inventor: Blocks, clique lá em cima em Blocks (Botão) para ir a aba “Blocks – Blocos”
16. Na aba blocks, observe e explore durante alguns momentos as opções que vocês podem acessar utilizar.
17. Agora: Mão na Massa! Em Screen1, selecione o bloco de comando (Event Handler - Manipulador) – **When Screen1.Initialize do** e coloque em algum espaço da aba Blocks.
18. Após isso, clique em Clock e descendo a barra lá em baixo, selecione o bloco **set Clock1.TimerInterval to** e coloque abaixo do bloco da Screen1.
19. Finalizando a primeira etapa dos blocos, clique em Math e selecione o primeiro bloco vazio e coloque o número “**3000**” e coloque ao lado do bloco ao lado do Clock.
20. Parabéns! Você realizou a primeira etapa de blocos de programação do nosso aplicativo no App Inventor, seu bloco deve estar configurado como mostrado abaixo:



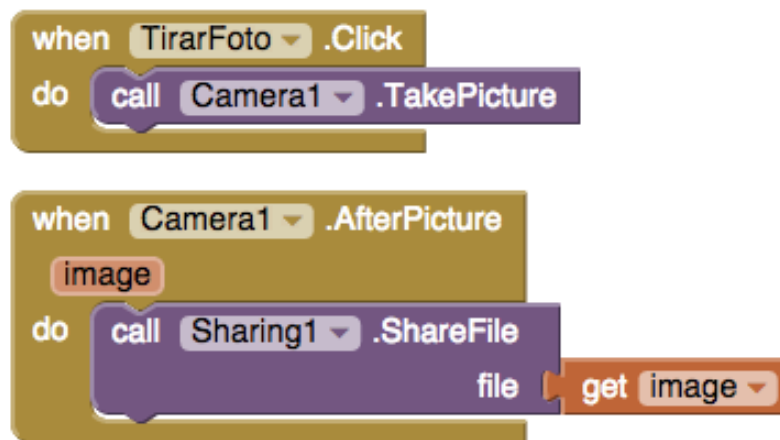
21. Finalizado o nosso primeiro bloco! Voltem a aba Designer e clique em “Add Screen – Adicionar Tela” e deixe o nome “Screen2”.
22. Volte para a Screen1, selecionando no botão da lista das Screens, e clique novamente na Aba Blocks da Screen1.
23. Continuando na aba de Blocks da Screen1, vamos agora selecionar em Clock mais uma vez e colocar o bloco **When Clock1.Timer do** em algum espaço da aba blocks.

24. Logo em seguida, clique em Control e descendo a barrinha lá em baixo, selecione o bloco **open another screen screenName** e coloque abaixo do ultimo bloco Clock adicionado.
25. Após isso, clique em Text e selecione o primeiro bloco vazio e escreva **"Screen2"** e coloque ao lado do bloco anterior adicionado.
26. Pronto! Finalizamos os blocos de comandos da Screen1 e a primeira parte do nosso aplicativo **Tirando Fotos #ForadaCaixa**. Os seus blocos devem estar configurados como mostrado abaixo:



27. Indo para a Screen2, faça o mesmo procedimento de alteração das propriedades da Screen2 como na Screen1, apenas não colocando/alterando a propriedade Icon que não possui na Screen2, as demais propriedade como Align e Title repita como na Screen1 (7).
28. Após configurada a Screen2, vamos adicionar um novo componente. Na paleta User Interface, adicione o componente Button e renomeie ele de "TirarFoto" e nas propriedades do "Button – Botão" coloque:
- BackgroundColor: Black
  - Height: Automatic
  - Width: 300 pixels
  - Text: Tirar Foto
  - TextColor: White
29. Configurado o nosso Button que irá chamar a nossa Câmera para tirar foto, iremos adicionar o componente responsável por tirar foto. Na paleta Media, adicione o componente "Camera" que também faz parte dos componentes Não-Visíveis.
30. Deixe o nome do componente Camera como está e em suas propriedades selecione a opção UseFront para a utilização e possibilidade de vocês tirarem *Selfies legais #ForadaCaixa*.
31. Assim, terminamos a parte Design da Screen2, e sendo assim iremos para a aba de Blocks configurar a parte Blocks programação da nossa Screen2 e aplicativo.
32. Na aba Blocks da Screen2, clique em "TirarFoto", o nosso botão adicionado, e selecione o bloco **When TirarFoto.Click do** e coloque em alguma area da parte Blocks e sendo assim, logo em seguida, clique em Camera1 e selecione o bloco **call Camera1.TakePicture** e coloque logo abaixo do bloco do botão.

33. Vamos agora, adicionar um novo componente! Volte para a aba Designer da Screen2, e na paleta Social, selecione o componente Sharing que também é um componente não visível.
34. Estamos já finalizando o nosso aplicativo genial, super legal e divertido! Novamente em Camera1, selecione o botão **When Camera1.AfterPicture do** e coloque em algum espaço em branco da area Blocks e logo em seguida clique no nosso componente Sharing (Adicionado quase agora) e selecione o bloco **call Sharing1.ShareFile file** e coloque logo abaixo do bloco adicionado recentemente.
35. Estamos quase lá! Consegue enxergar um nome **image** no bloco de programação **When Camera1.AfterPicture do**? Passe o mouse em cima dele e selecione o bloco get image e coloque logo ao lado do bloco anterior do Sharing e sendo assim os seus blocos de programação devem estar configurados assim:



36. Finalizamos! Agora vamos testar o nosso aplicativo em algum device Android, seja SmartPhones, Tablets ou etc e sendo assim compartilhe a sua foto #ForadaCaixa e mostre para seus amigos nas suas redes sociais. Legal né?

Para mais informações ou dúvida: [lhaisrs@gmail.com](mailto:lhaisrs@gmail.com)  
Vamos inovar sempre! #GoGoGo #MakeTheChange