

Projeto 1 – Alterar a cor de fundo da tela

Abra o MIT App Inventor: <https://appinventor.mit.edu/>

Crie um novo projeto;

Altere o nome para: mudar_cor_de_fundo;

Na seção paleta / interface com o usuário / clique no componente de botão e arraste dois deles para o centro da tela;

Aqui, você pode usar os organizadores, que estão na paleta, em organização;

Use as propriedades para mudar o alinhamento, as cores, os formatos, dos botões, dos organizadores e da tela;

Alterando as propriedades da Screen 1:

AlinhamentoHorizontal: Center;

Altere a cor de fundo;

Título: App Altera a Cor;

Alterando as propriedades dos botões:

Altere a cor de fundo do botão para Azul;

Mude a fonte e coloque em negrito;

Altere o texto do botão para: Azul;

Altere a cor do texto para: branco;

Altere a cor de fundo do botão para vermelho;

Mude a fonte e coloque em negrito;

Altere o texto do botão para: Vermelho;

Altere a cor do texto para: branco;

Ajuste os botões para preencher principal na largura, para que tomem o tamanho do organizador!

Código:

Quando o botão azul for clicado a cor de fundo da sua tela deve ficar azul;

Quando o botão vermelho for clicado a cor de fundo da sua tela deve ficar vermelha..

Lembre-se de utilizar o quando clicar e o ajustar!

Projeto 2 – Seleccionando Itens

Abra o MIT App Inventor: <https://appinventor.mit.edu/>

Crie um novo projeto;

Altere o nome para: seleccionando_itens;

Na seção paleta / interface com o usuário / clique no componente de CaixaDeSeleção e arraste seis deles para o centro da tela;

Aqui, você pode utilizar o organizador em tabela: alterando as colunas para 3 e as linhas para 3;

Vamos precisar de uma legenda, abaixo do organizador em tabela;

Alterando as propriedades da Screen 1:

AlinhamentoHorizontal: Center;

Altere a cor de fundo;

Título: Seleção de Itens;

Alterando as propriedades das Caixas de Seleção:

Mude os nomes para frutas;

Altere o tamanho e o tipo da fonte;

Alterando as propriedades do label

Deixe a legenda escondida;

Altere o tamanho, o tipo de fonte e da letra;

Código:

Inicialize uma variável que conterá o total dos itens que o usuário escolher pelas caixas de seleção;

Quando a caixa de seleção for alterada, verificaremos primeiro se ela foi check, se sim, altere o valor da variável para mais 1 e mostre a quantidade de itens na legenda escondida