

LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação App Inventor

OBJETO DE APRENDIZAGEM (OA): Iniciando no APP INVENTOR

1. CONTEXTUALIZAÇÃO ESPECÍFICA DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

IDENTIFICAÇÃO

Objeto de aprendizagem OA1-A

APRESENTAÇÃO

Esse objeto se destina, em relação ao nível de ensino, ao Ensino Médio. Se enquadra no EIXO: Pensamento Computacional e atende a Unidade Curricular Essencial de: **Programação de Computadores**.

A aplicação desse OA permite trabalhar os conhecimentos *“Processos de criação, compilação/interpretação, execução, depuração e teste de programas de computadores”* da Unidade Curricular. Apoia o desenvolvimento das seguintes competências: conhecimento dos princípios de criação, compilação/interpretação, execução, depuração e teste de programas de computadores.

PROPOSTA de APLICAÇÃO

Mentor, para aprender e trabalhar com a os conhecimentos de criação e da visão geral do ambiente na plataforma App Inventor, este objeto propõe a criação de um novo projeto e a sua gravação.

EXEMPLO DE APLICAÇÃO

Nesse exemplo de aplicação ocorre a apresentação de funcionalidades da plataforma.

REQUISITOS

É preciso de um computador, desktop ou notebook, com acesso à Internet para conhecer os conceitos trabalhados.

PASSO 1 - Conhecendo a plataforma

Utilize um navegador de sua preferência para acessar o App Inventor. Digite o endereço: [<https://appinventor.mit.edu/>](https://appinventor.mit.edu/) para entrar no site. Para começar, vamos conhecer a página inicial e apresentar os primeiros passos de criação. Inicialmente clique no botão “Create Apps!”. Observe na Figura 1 que o botão “Create Apps!”, se encontra do lado esquerdo da tela no menu superior (destacado pela a “mão” branca na imagem).



LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação App Inventor

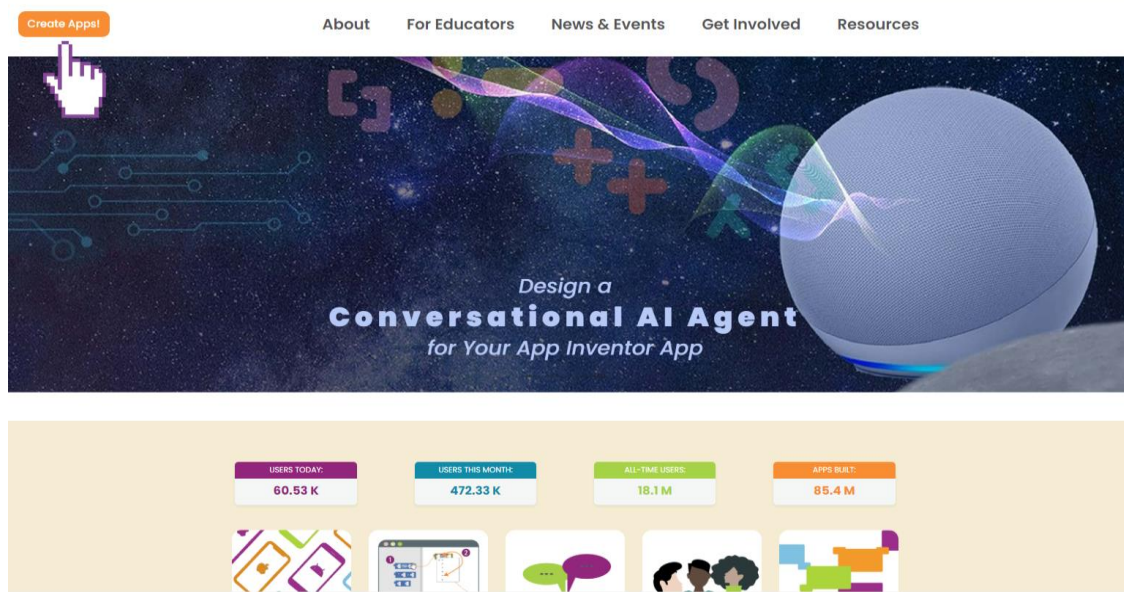


Figura 1. Acesso para criação de projetos

Na Figura 2, a seguir, é apresentada a tela de projetos do App Inventor. Ela é dividida em duas partes essenciais: o menu principal e a área central. À esquerda(menu principal) encontram-se os botões “Iniciar novo projeto”, “Apagar Projeto”, “View Trash(ver lixo)”, “login to gallery(entrar na galeria)” e “Publicar na Galeria”. Ao centro localiza-se a área onde serão salvos os projetos feitos. Na parte superior à esquerda encontra-se também um menu, no qual conseguimos também iniciar novos projetos a partir do botão “projetos”, além de botões como “conectar”, “compilar”, “Settings(configurações)” e “Ajuda”. Na parte superior à direita encontra-se botões como “os Meus Projetos”, “View Trash(ver lixo)”, “Guia”, “Reportar Problema”, o botão que muda a linguagem e a conta pessoal presente em seu navegador.

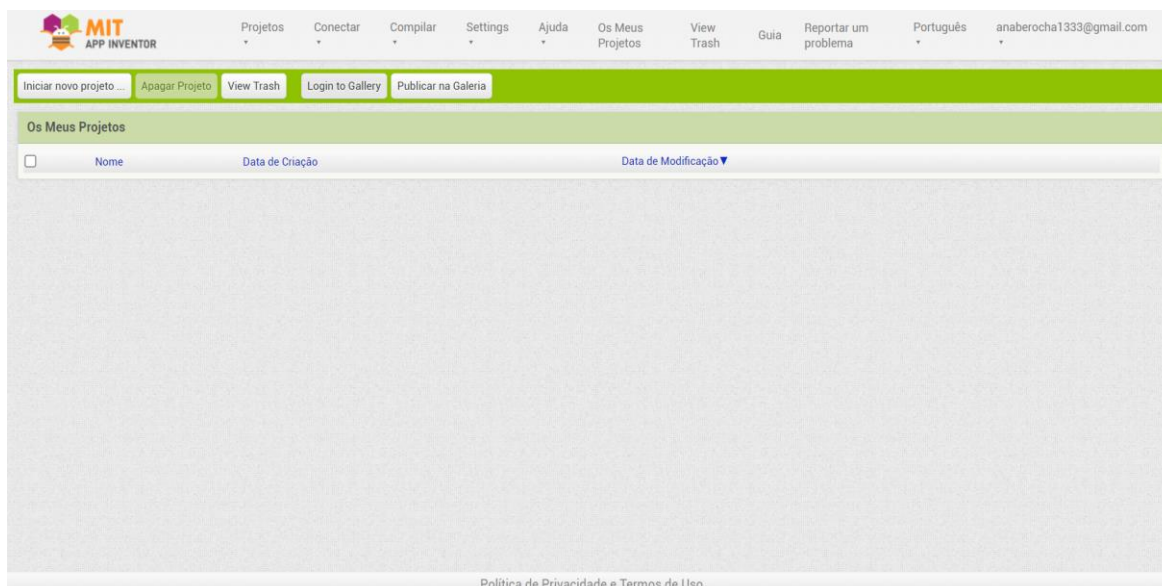


Figura 2. Tela de projetos do App Inventor



Para iniciarmos nosso projeto clique no botão “Iniciar novo projeto” no canto esquerdo superior ou no botão “Projetos” no menu superior, no qual aparecerá opções e então clique em “iniciar novo projeto”. Na figura 3, vemos as duas opções indicadas pela cor vermelha na imagem.

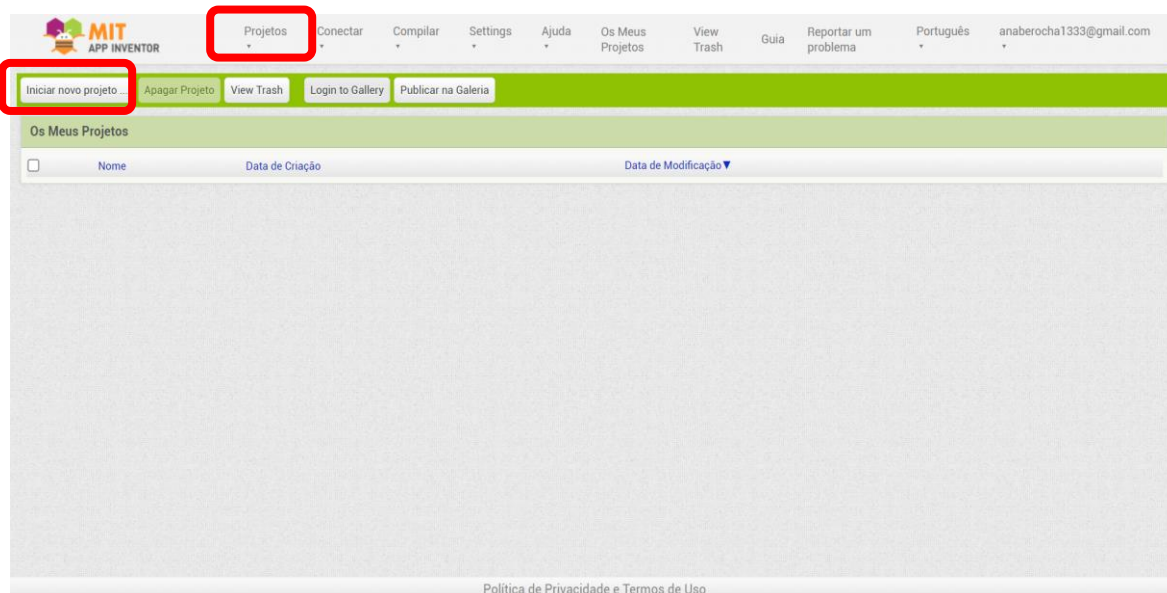


Figura 3. Criação do projeto

Após selecionar em um dos botões, aparecerá a tela (figura 4) no qual devemos selecionar um nome que não contenha caracteres especiais para nosso projeto, logo após deve-se selecionar no botão “OK” indicado na figura pela cor vermelha.

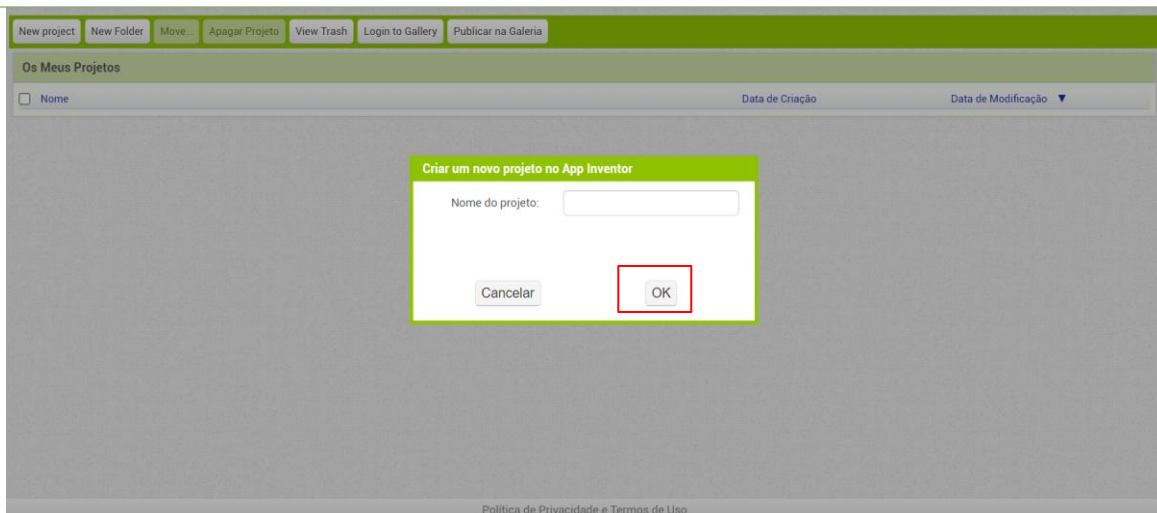


Figura 4. Selecionar nome para projeto

Na Figura 5, a seguir, é apresentada a tela de criação do App Inventor. Ela é dividida em quatro partes principais: A paleta, o visualizador, os componentes e as propriedades. No lado esquerdo, vemos a paleta representada pela cor “vermelha”, que contém todos os componentes que podemos usar para montar o aplicativo. Na parte central da tela temos o visualizador representado pela cor “azul”, é aqui que é montado o aplicativo. Conforme vai se adicionando componentes da paleta, eles vão sendo acumulados neste menu em árvore à direita do visualizador representado pela cor “amarela”. Cada componente possui diferentes propriedades, todas essas opções são propriedades do componente em questão, e neste painel representado pela cor “rosa”, localizado à direita, é mostrado o componente que está selecionado no visualizador no momento.

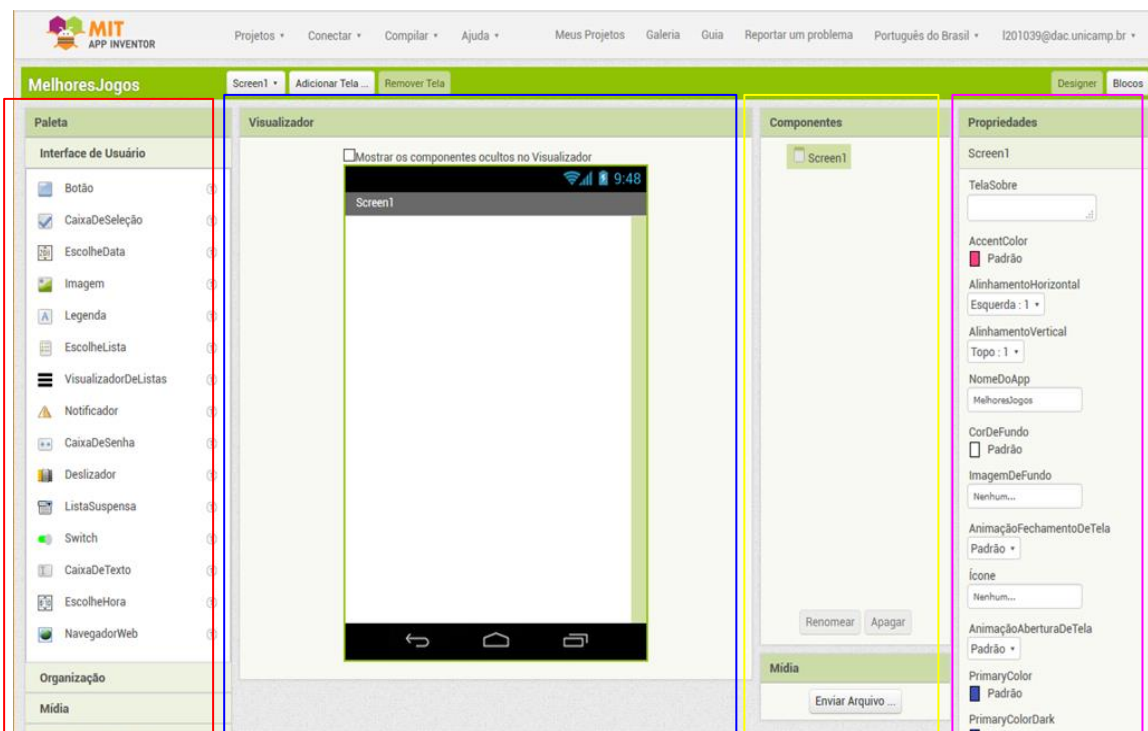




Figura 5. Tela principal de criação dos projetos

PASSO 2 – Salvando o projeto no computador

Para salvar um projeto e editá-lo novamente no futuro, clique no botão “projetos” indicado pela cor vermelha, localizado no canto superior direito, como mostra a Figura 6, logo após haverá opções. Para salvar na própria plataforma no App Inventor selecione “Guardar projeto” e “Guardar projeto como...” representado pela cor azul. Para salvar em seu computador selecione “Exportar o projeto selecionado (.aia) para o meu computador” ou “Exportar todos os projetos” representado pela cor amarela.

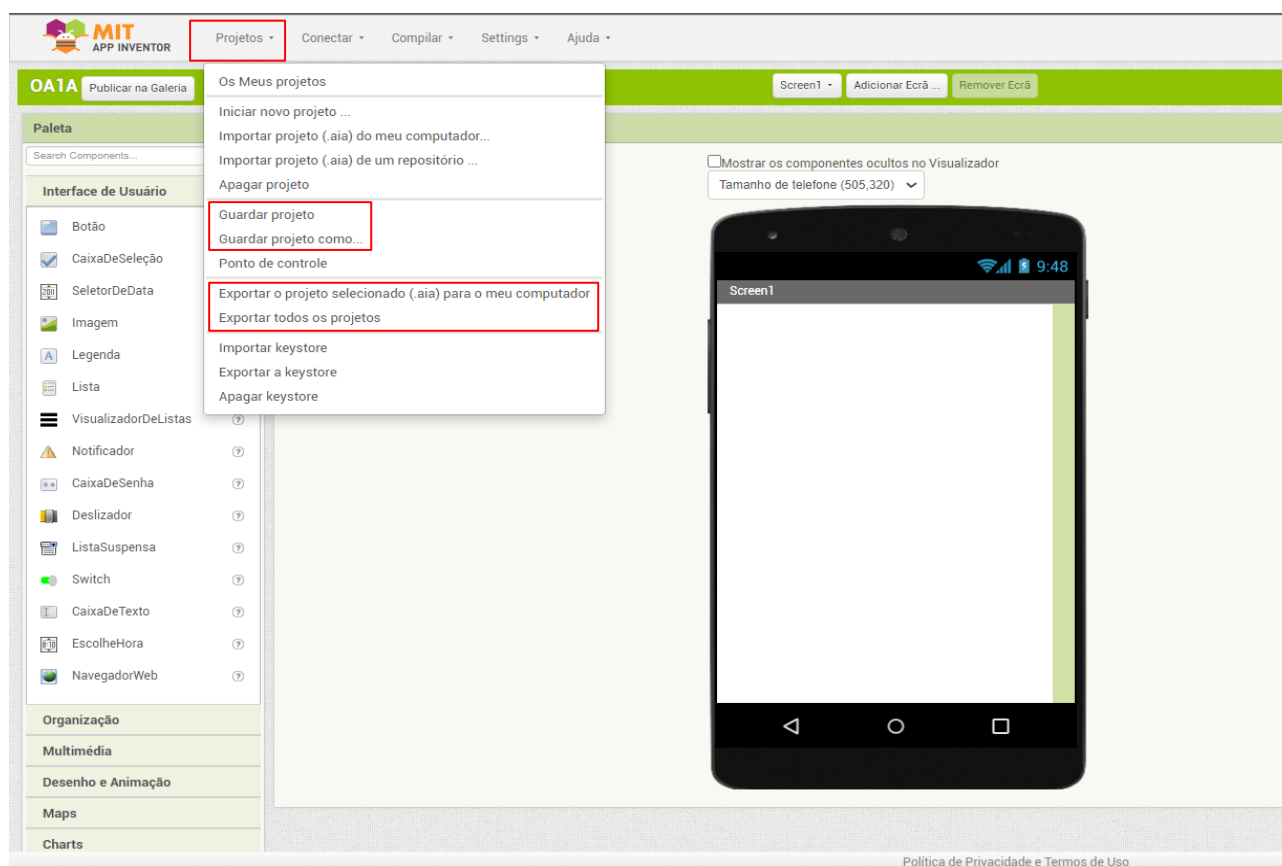


Figura 6. Salvando o projeto

PASSO 3 – Mostrando o projeto

Para importar um projeto do seu computador, basta selecionar o botão “projetos” novamente e selecionar a opção “Importar projeto (.aia) do meu computador”, representado pela cor vermelha na figura 7. Após isso, deverá selecionar o arquivo que deseja importar do seu computador.



LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação App Inventor

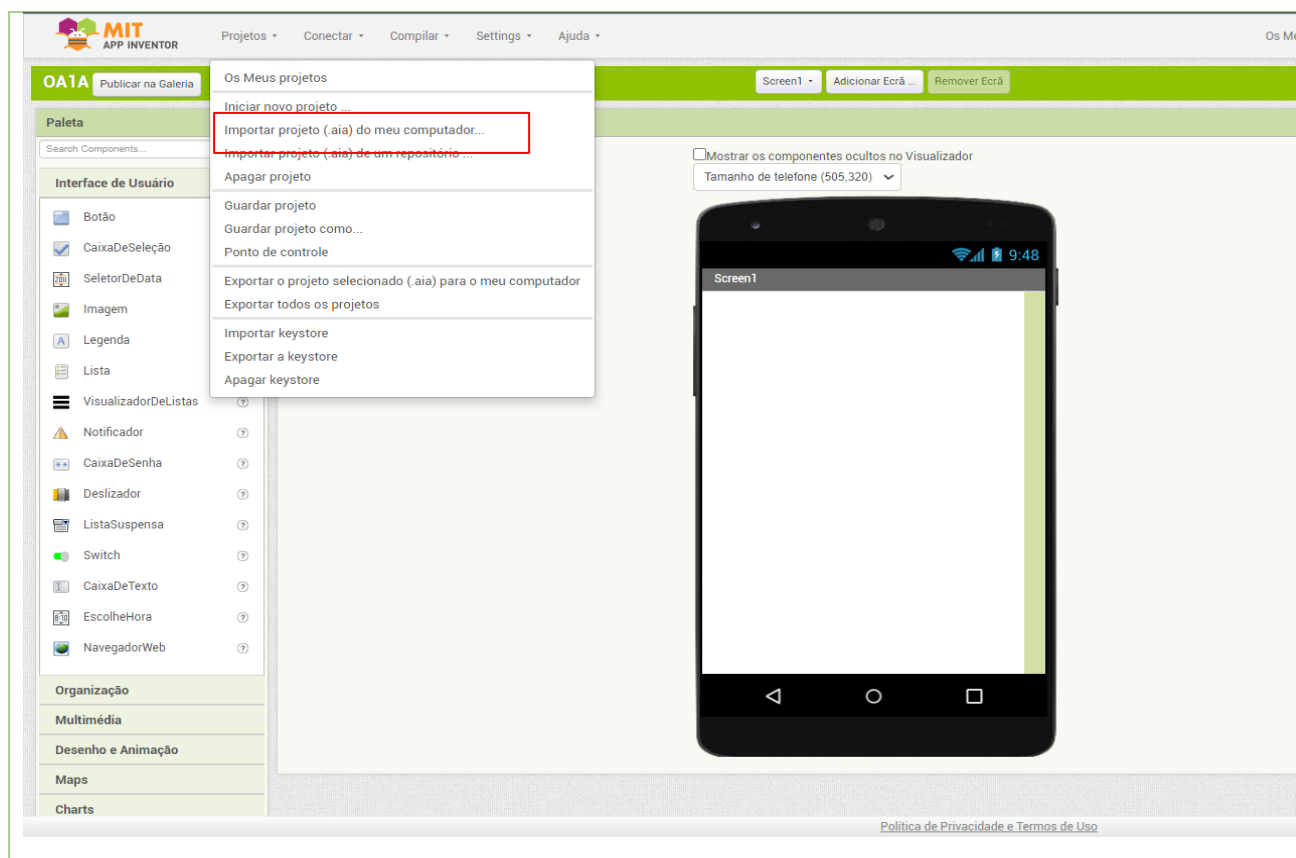


Figura 7. Mostrando o projeto salvo no computador

PARA SABER MAIS

A plataforma App Inventor disponibiliza diversos tutoriais para serem utilizados na criação e desenvolvimento de vários projetos. Veja mais informações sobre os tutoriais clicando [AQUI](#).