



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): Primeiro Programa

1. CONTEXTUALIZAÇÃO ESPECÍFICA DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

IDENTIFICAÇÃO

Objeto de aprendizagem OA2

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 com foco nas funcionalidades iniciais da programação.

PROPOSTA de APLICAÇÃO

Mentor, para aprender e trabalhar com a os conhecimentos de criação e dos primeiros passos para o início da programação no App Inventor, este objeto propõe a criação do primeiro programa utilizando a estrutura de programação de botões e a estrutura de textos.

EXEMPLO DE APLICAÇÃO

Nesse exemplo de aplicação ocorre a explicação de como fazer a primeira atividade no App Inventor, estruturando um programa em que o usuário aperta no botão e aparece uma mensagem.

REQUISITOS

É preciso conhecer os conceitos trabalhados no OA1-A e OA1-B.

PASSO 1 - Passos iniciais para a interface do primeiro programa

Para começar nosso primeiro programa no App Inventor, é necessário criar um novo projeto, seguindo as instruções do OA1-A. Após essa etapa inicial, utilizaremos a seção "Paleta" localizada na página principal. Comece selecionando a categoria "**Botão**" na aba de "Interface do Botão" (identificada pela cor verde) e



arraste-o para a tela do celular. Em seguida, selecione "**Legenda**" (também identificada pela cor verde) e arraste-a para a mesma tela. Na figura abaixo temos os passos iniciais.

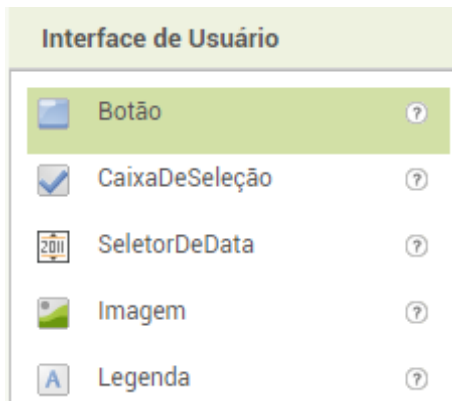


Figura 1. Interface Botão



Figura 2. Resultado do Botão

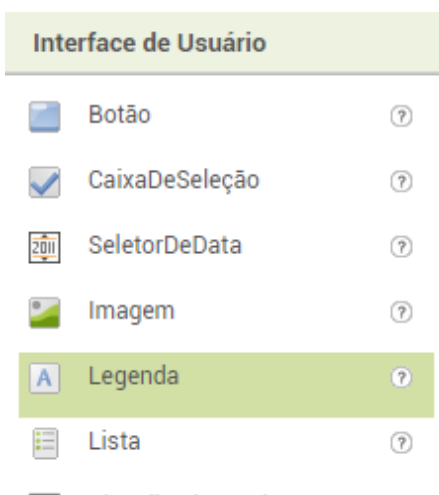


Figura 3. Interface Legenda

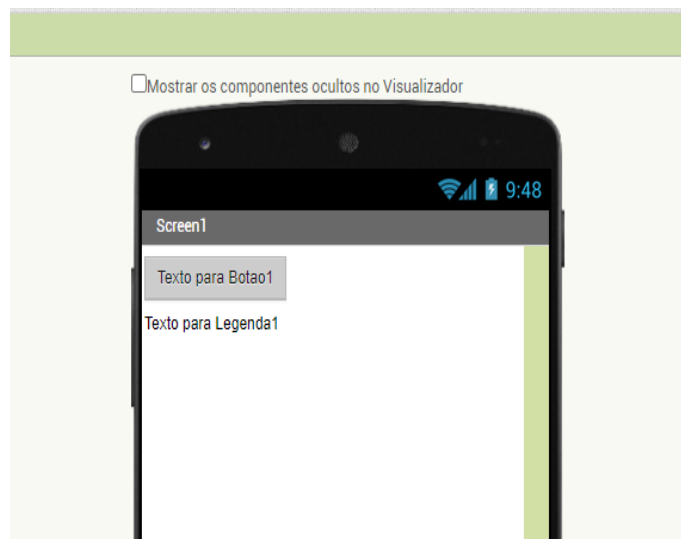


Figura 4. Resultado da Interface com Botão e Legenda

Para tornar o botão mais atraente visualmente, acesse a aba "**Componentes**", selecione "**Botão1**" (indicado pela cor verde). Em seguida, vá para as "**Propriedades**" e modifique a "**Cor de Fundo**" (sinalizada pela cor vermelha). Selecione o **tamanho da fonte** para 20 (também indicado pela cor



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

vermelha) e defina a **largura do botão** como "**preencher completamente**" (ou "preencher principal", conforme identificado em vermelho). Além disso, altere o **texto do botão** para "**Aperte**" (indicado também em vermelho). Na figura abaixo, é possível visualizar o resultado dos passos iniciais descritos.

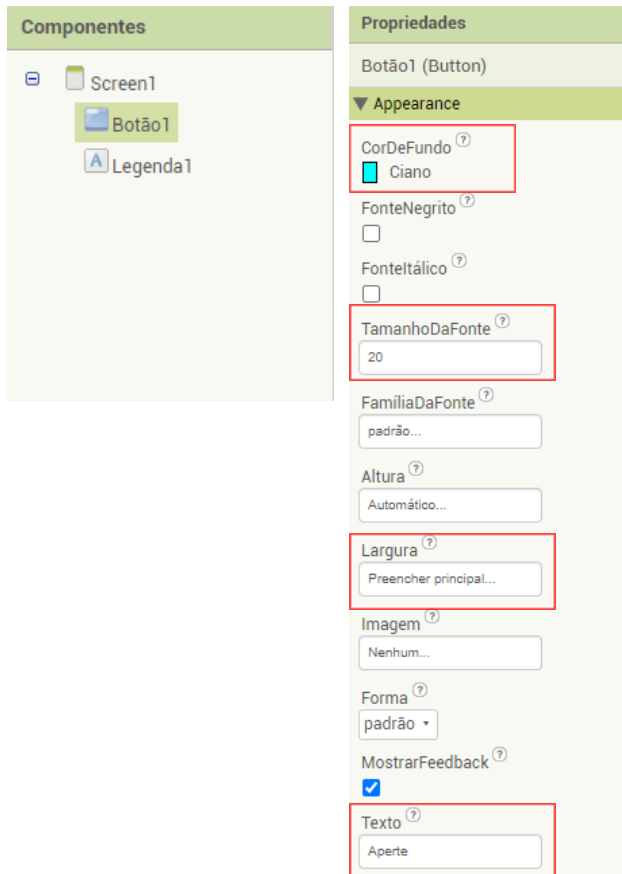


Figura 5. Selecionando Componentes

Figura 6. Mexendo com as Propriedades

Figura 7. Interface Personalizada

PASSO 2 – Iniciar a programação dos blocos



Após a conclusão da interface, é hora de nos dirigirmos à aba "Blocos", conforme apresentado no OA1-B. Na aba "Blocos", selecione o **Botão1** (identificado pela cor verde). Isso abrirá outra aba: escolha o bloco "**Quando Botao1.Clique fazer**" (destacado em vermelho) e arraste-o para o visualizador.

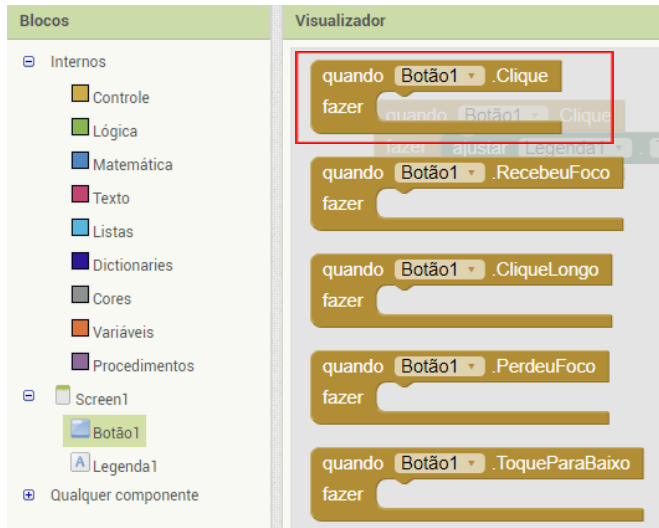


Figura 8. Selecionando o Botão 1

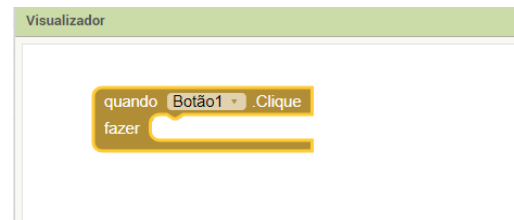


Figura 9. O Bloco no visualizador

Em seguida, localize o botão "**Legenda1**" também na seção de "Blocos" e utilize o bloco "**ajustar Legenda1. Cor de fundo para**" (destacado em vermelho), arrastando-o e conectando-o ao bloco anterior. Para exibir um texto (nosso foco principal) é necessário alterar a propriedade "**Cor de Fundo**" para "**Texto**" (indicado em vermelho).



Figura 10. Selecionando ajustar a Legenda 1

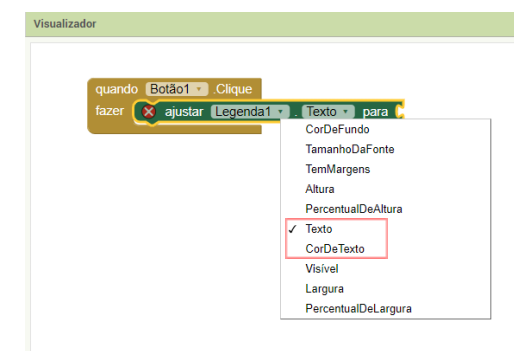


Figura 11. Ajustando para Texto



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

Por fim, encontre "**Texto**" na aba "Blocos" e arraste o **primeiro bloco** (em vermelho). Após conectá-lo aos demais blocos, insira a frase "**Olá usuário, tudo bem?**". Os passos a serem seguidos estão descritos na figura abaixo, demonstrando o procedimento passo a passo.

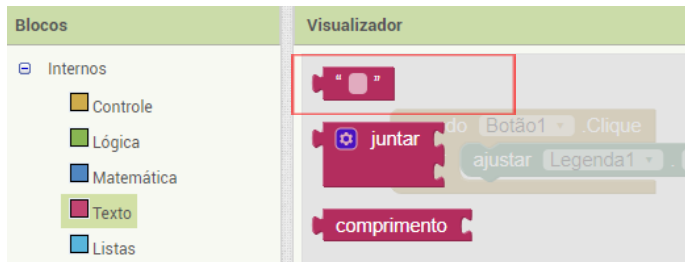


Figura 12. Selecionando o Bloco Texto



Figura 13. Resultado Final da Programação

Após o programa finalizado, se conecte utilizando umas das opções da plataforma do App Inventor, revise essa opções no **OA1-B**.

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](#).