

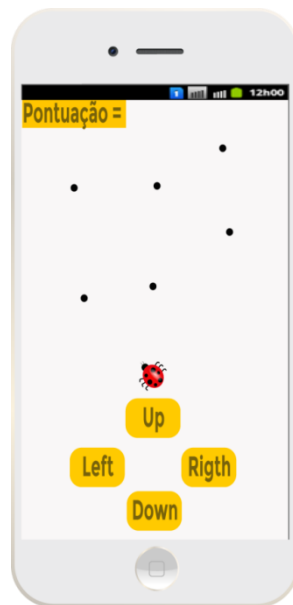


**Aprenda
App Inventor**



Aplicativo

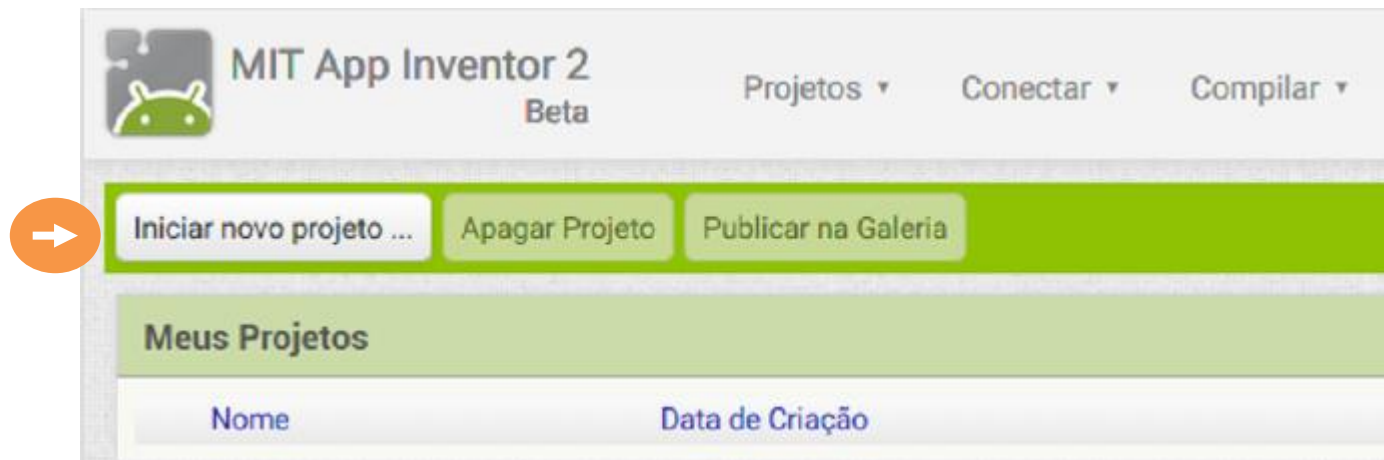
Alimente a Joaninha



CRIANDO UM NOVO PROJETO

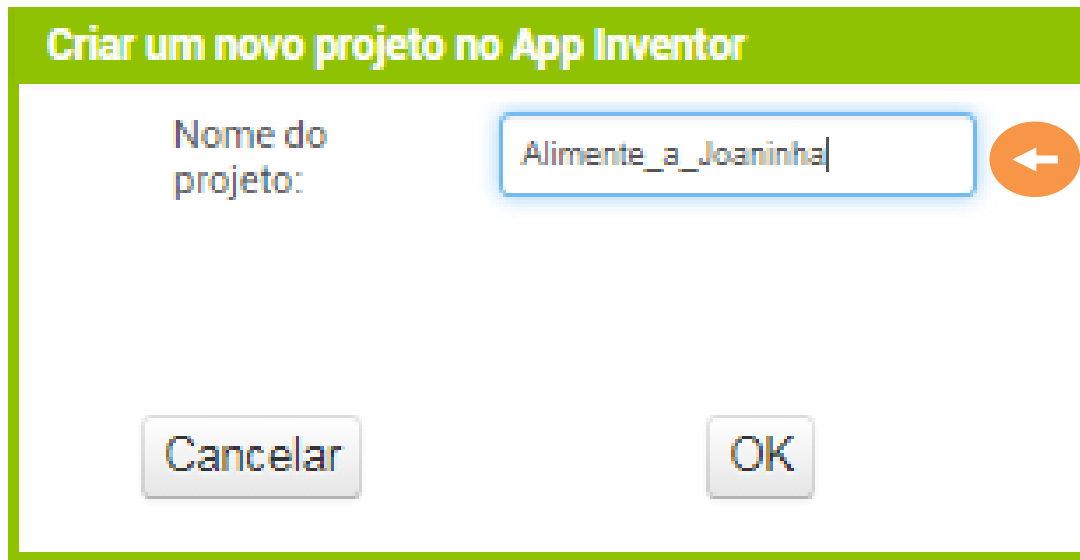
Vamos iniciar criando um novo projeto no AppInventor.

Clique em “Iniciar novo projeto”



CRIANDO UM NOVO PROJETO

Agora vamos definir um nome para nosso aplicativo, que será **“Alimente_a_Joaninha”**.

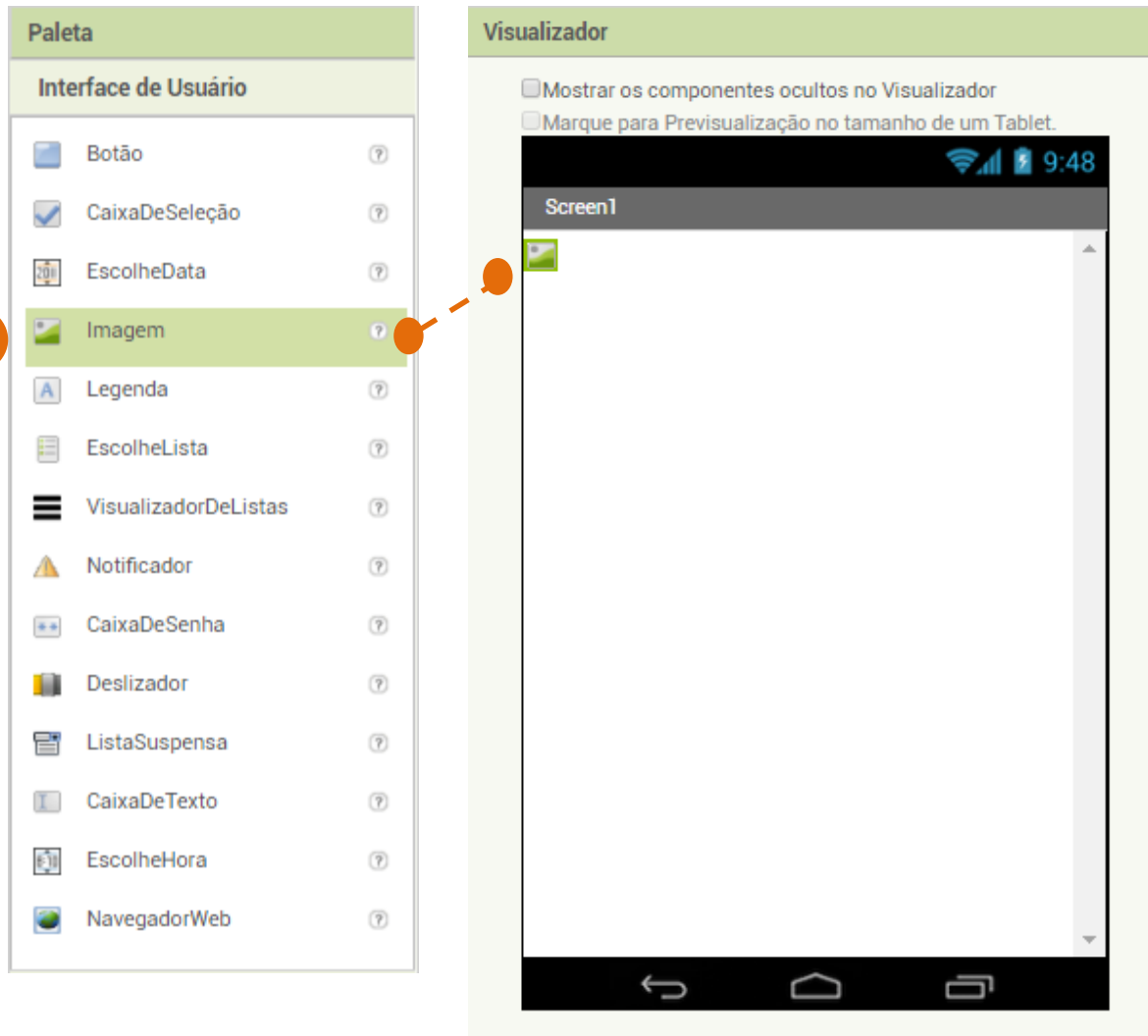


The image shows a dialog box titled "Criar um novo projeto no App Inventor" with a green header. Inside the dialog, there is a label "Nome do projeto:" followed by a text input field containing the text "Alimente_a_Joaninha". To the right of the input field is an orange circular button with a white left-pointing arrow. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Cancelar" on the left and "OK" on the right.

VAMOS DEFINIR A **INTERFACE**



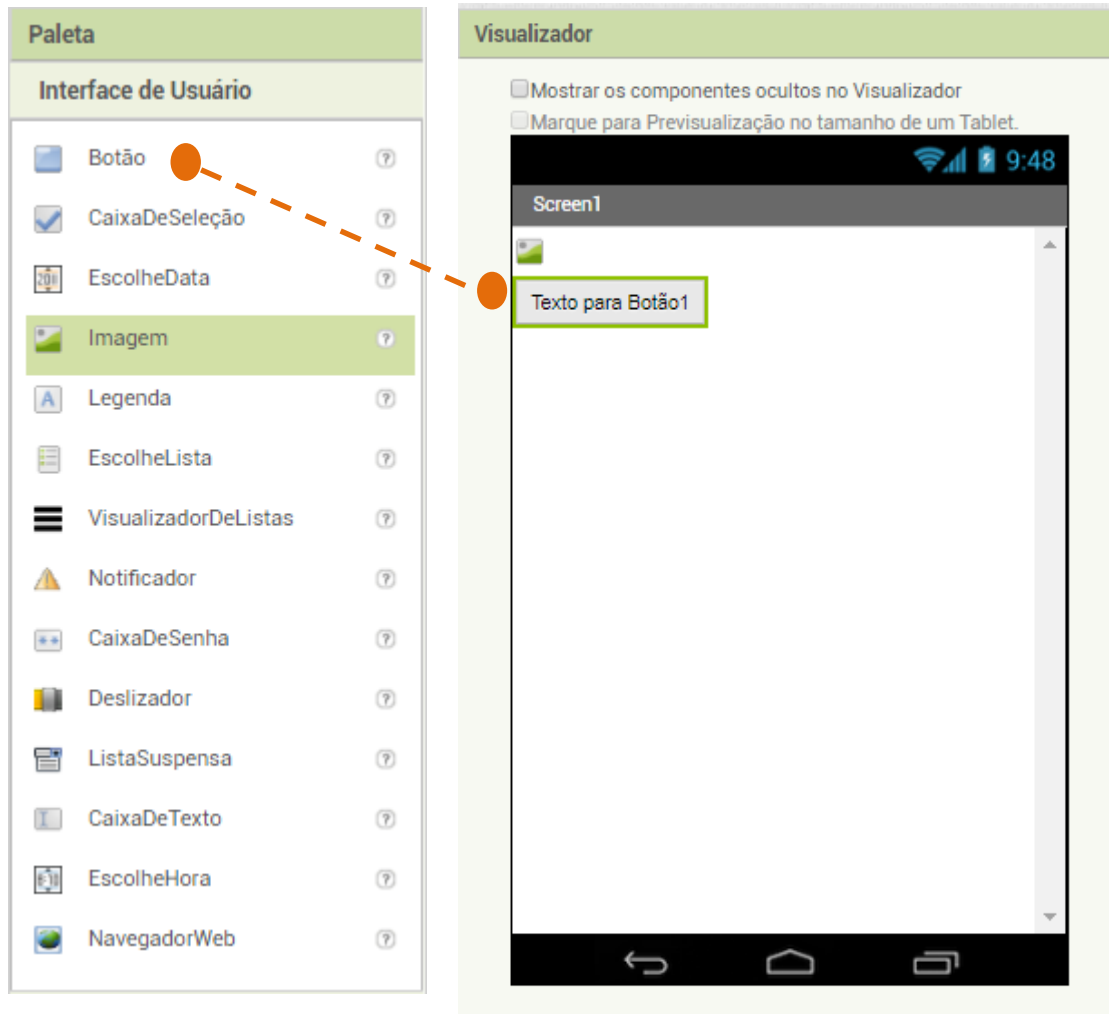
DEFININDO A INTERFACE



Primeira Tela: "Screen1"

Primeiro vamos clicar na paleta **"Interface de Usuário"** e arrastar o componente **"Imagem"** para dentro da nossa tela (no visualizador).

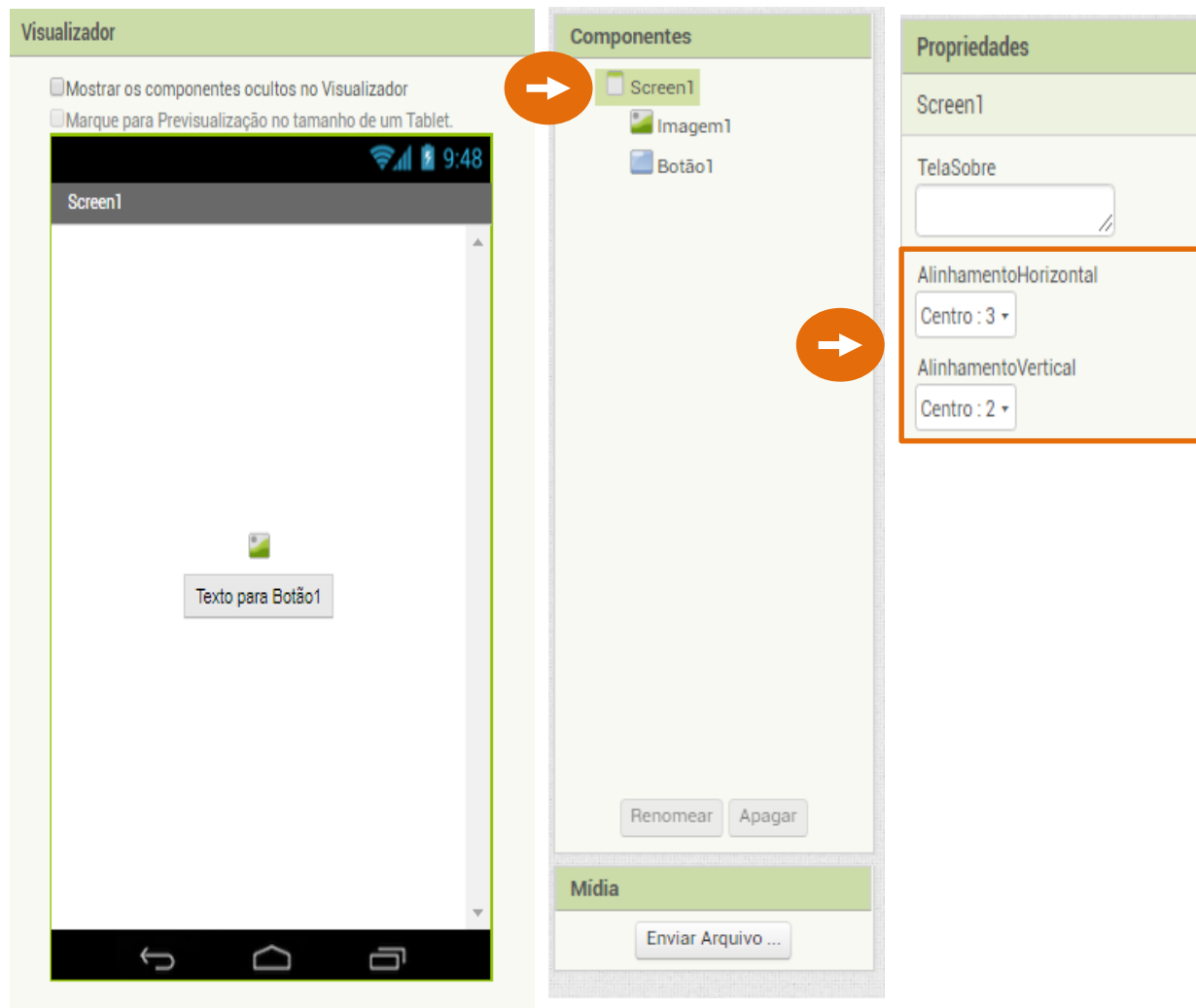
DEFININDO A INTERFACE



Primeira Tela:
"Screen1"

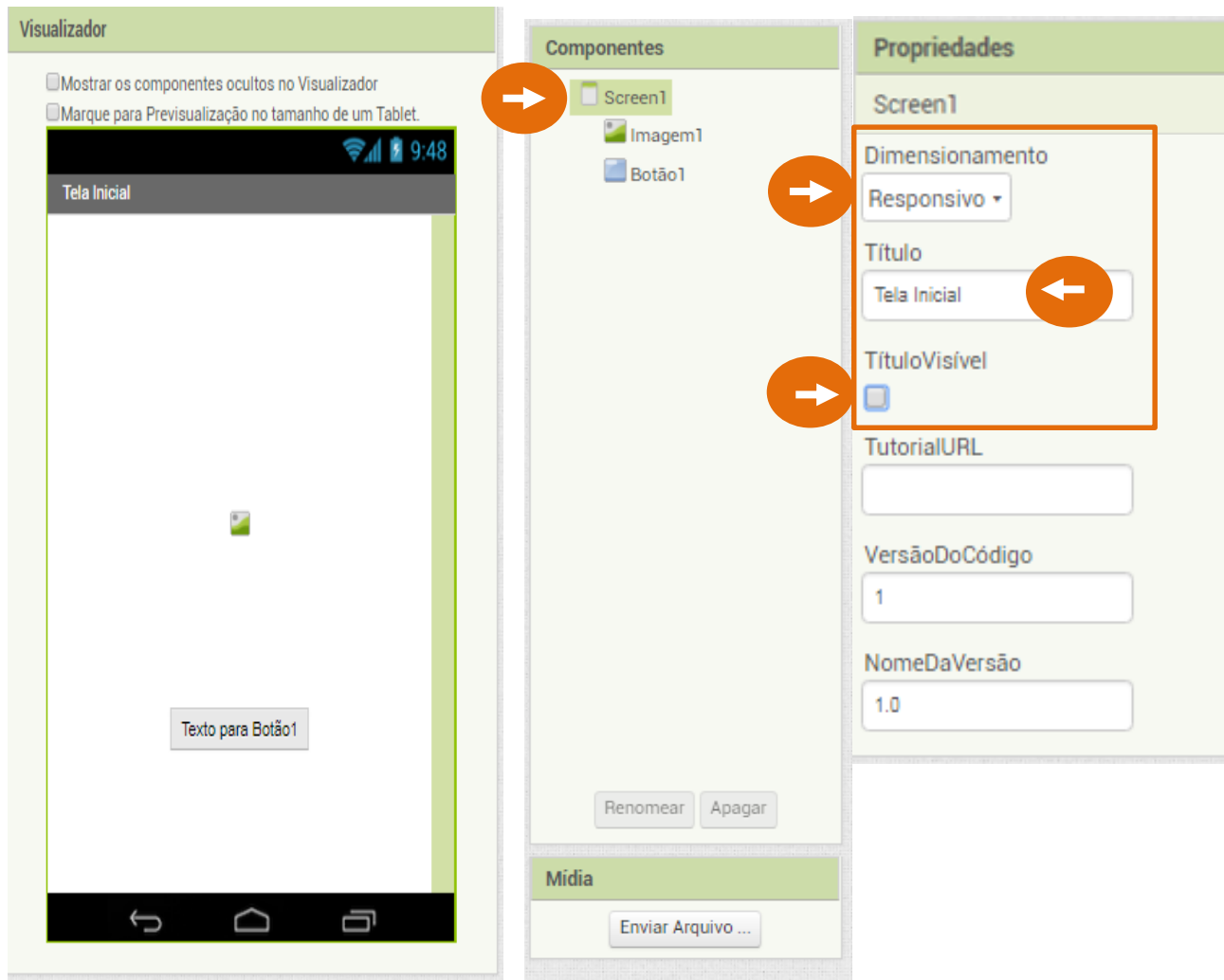
Agora vamos arrastar o componente "Botão" para dentro da nossa tela (no visualizador).

DEFININDO A INTERFACE



Vamos alinhar os componentes no centro da tela. Para isso vamos alterar as propriedades da **"Screen1"** .
alterando o **"AlinhamentoHorizontal"** para **"Centro"** e o **"AlinhamentoVertical"** para **"Centro"** .

DEFININDO A INTERFACE

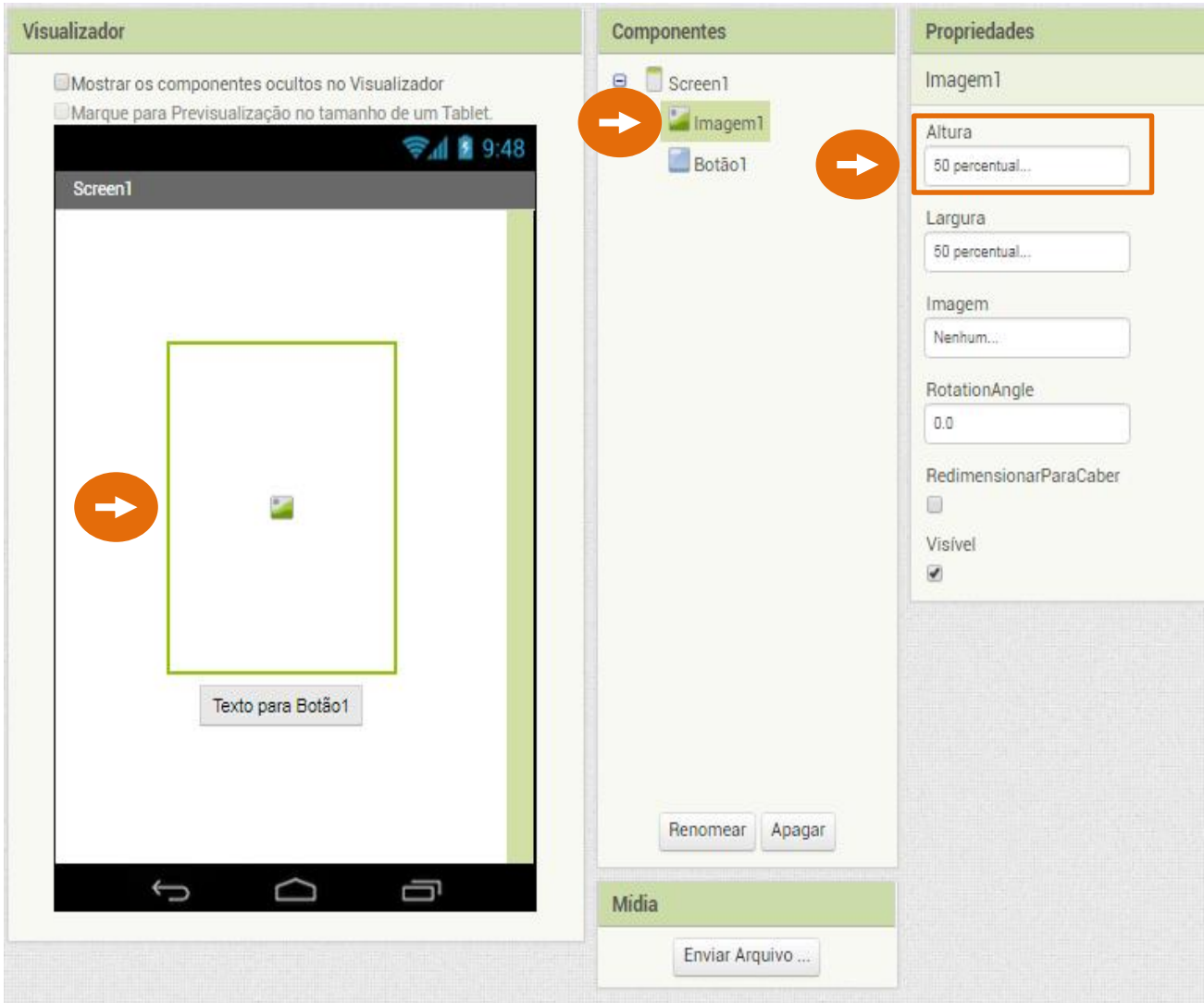


Vamos alterar o **“Dimensionamento”** para **“Responsivo”**.

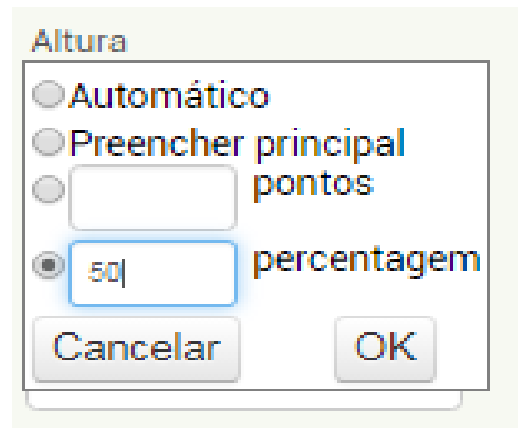
No campo **“Título”**, vamos inserir o nome **“Tela Inicial”**.

No campo **“TítuloVisível”** desmarque a caixa de seleção.

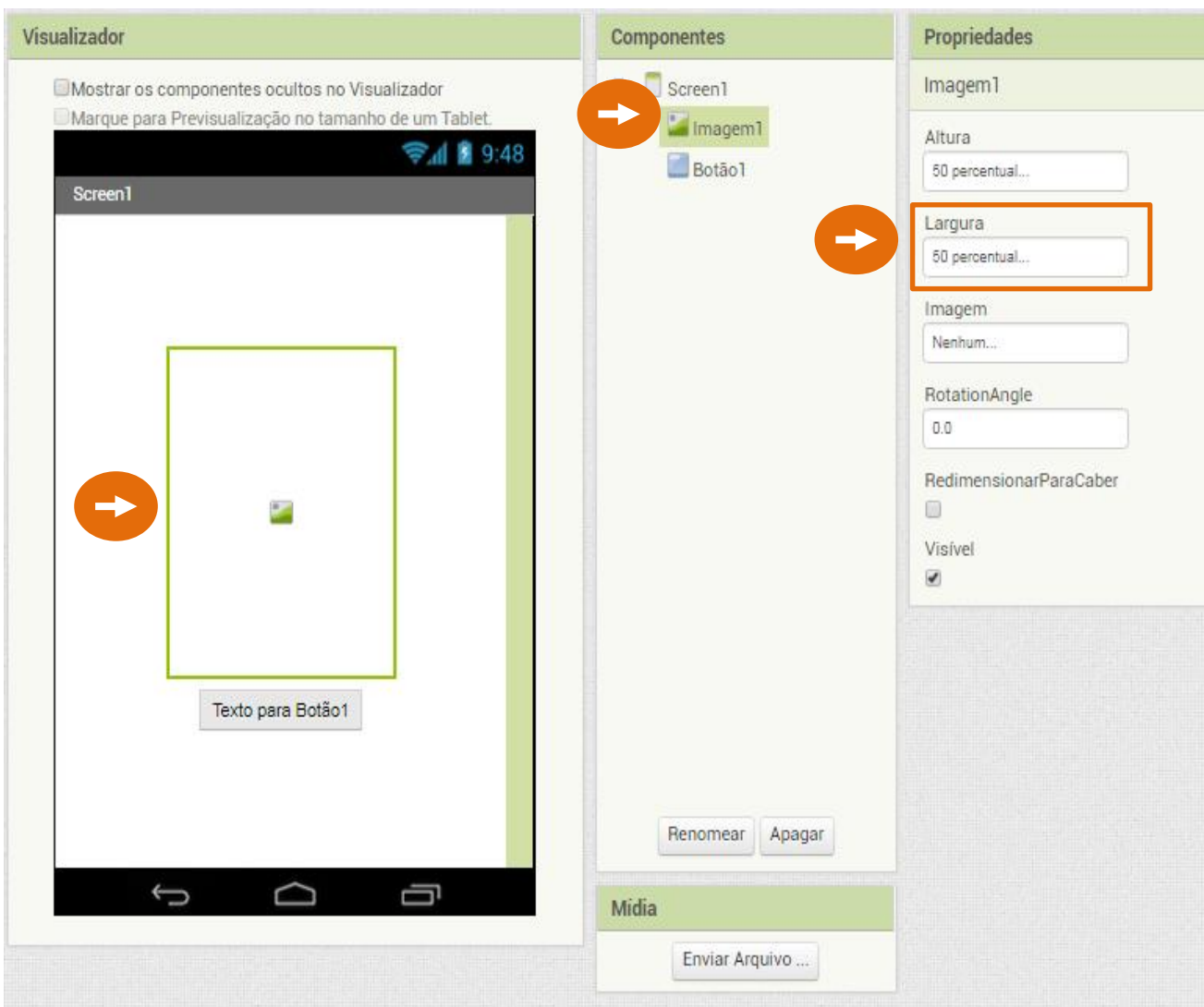
DEFININDO A INTERFACE



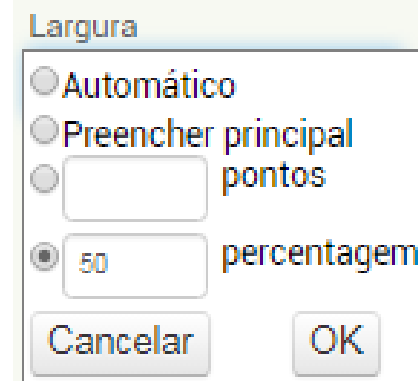
Vamos alterar as propriedades do componente **"Imagem1"**. Clique em **"Altura"** e insira o valor de 50 para percentagem, e clique em OK.



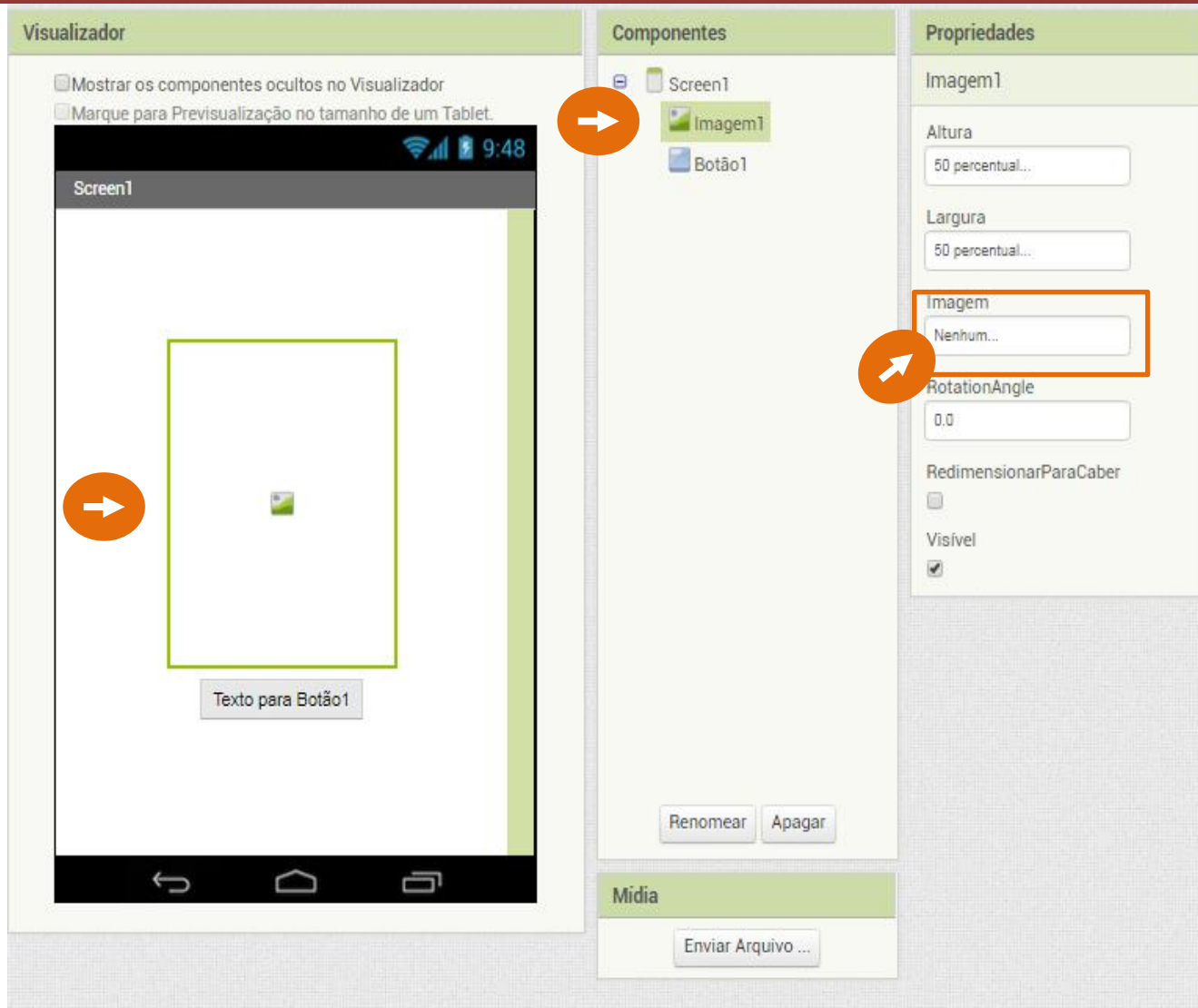
DEFININDO A INTERFACE



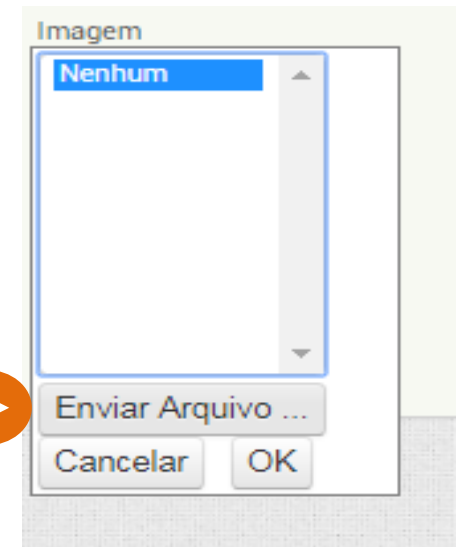
Agora vamos alterar a **“Largura”** para 50 em percentagem, e clique em OK.



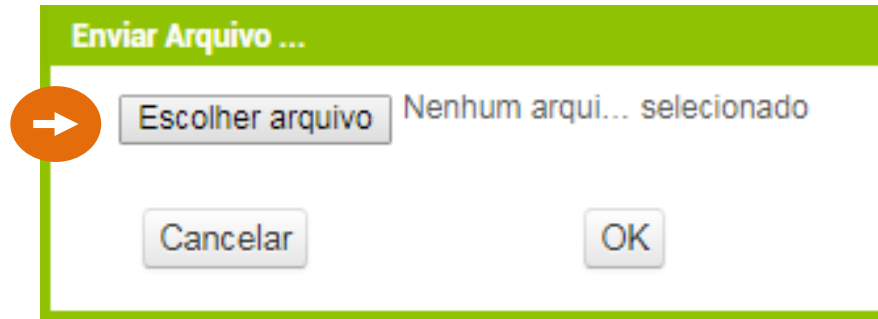
DEFININDO A INTERFACE



Vamos alterar a **"Imagem de fundo"** do componente **"Imagem1"**. Clique em **"Nenhum"** e depois clique em **"Enviar Arquivo"**.

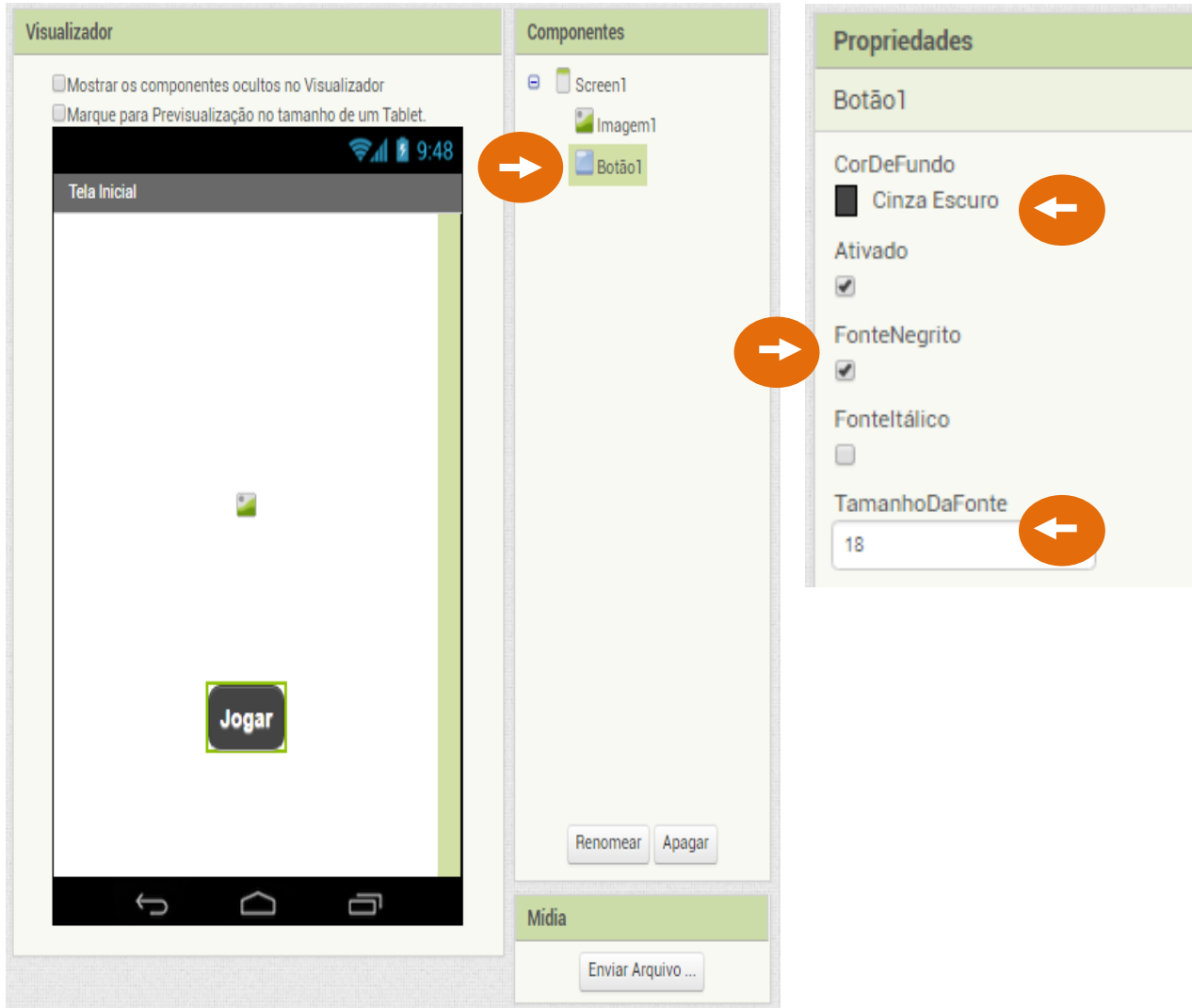


DEFININDO A INTERFACE



Clique em **“Escolher arquivo”**, selecione a figura desejada e clique em OK.

DEFININDO A INTERFACE

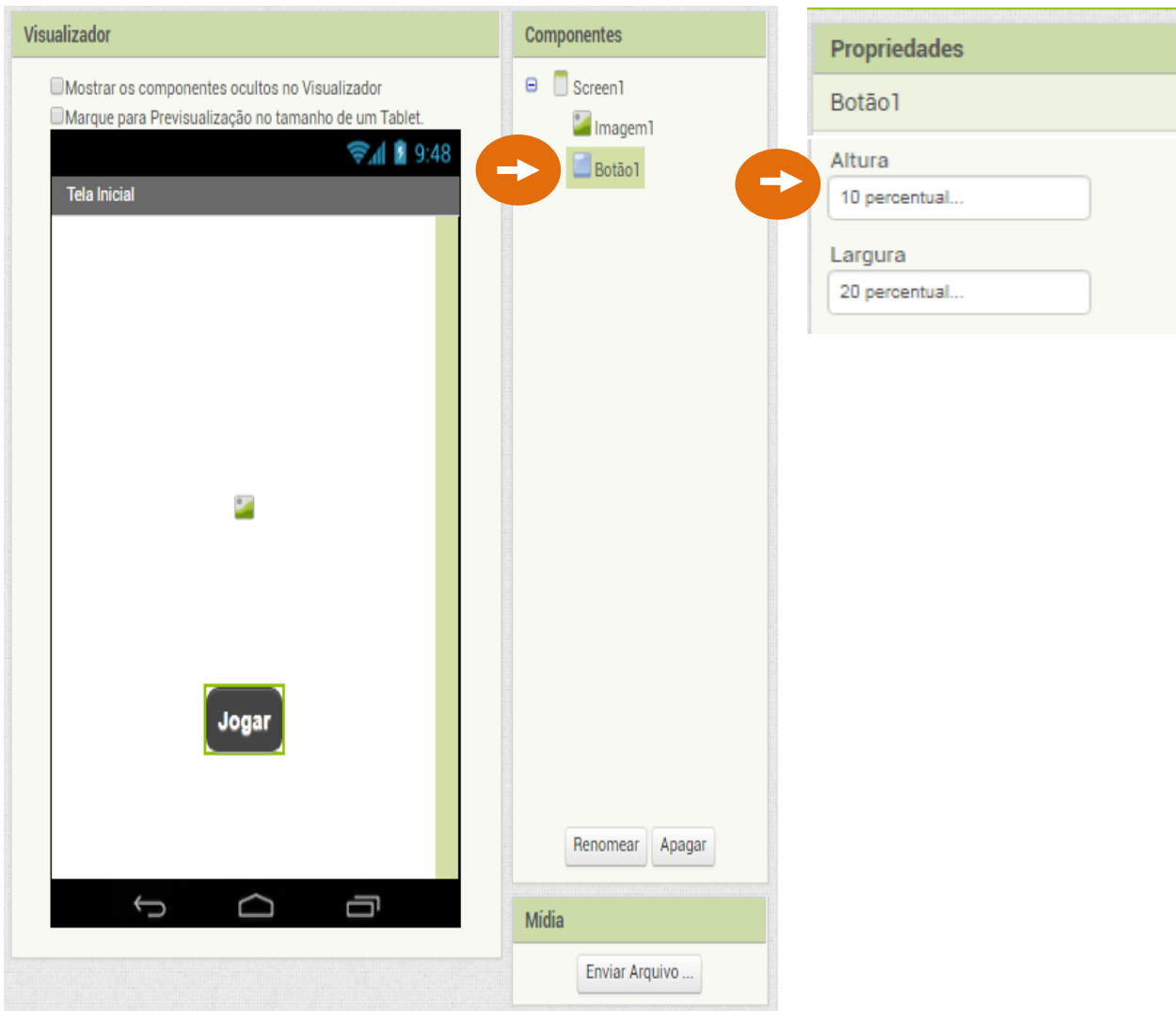


Vamos alterar as propriedades do componente **"Botão"**.

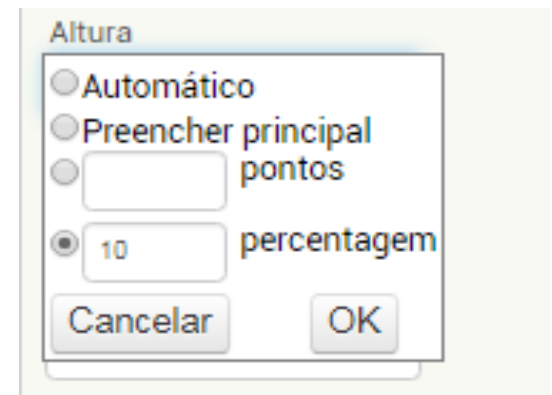
Primeiro vamos alterar a **"CorDeFundo"** para **"Cinza Escuro"**, depois **"Marque"** a caixa de seleção do campo **"FonteNegrito"**.

No campo **"TamanhoDaFonte"** coloque 18.

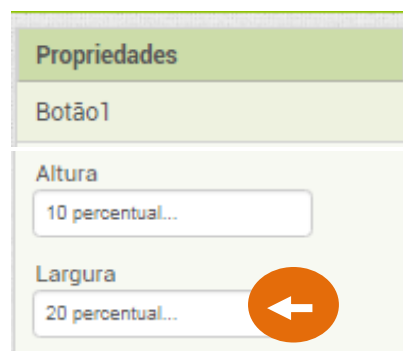
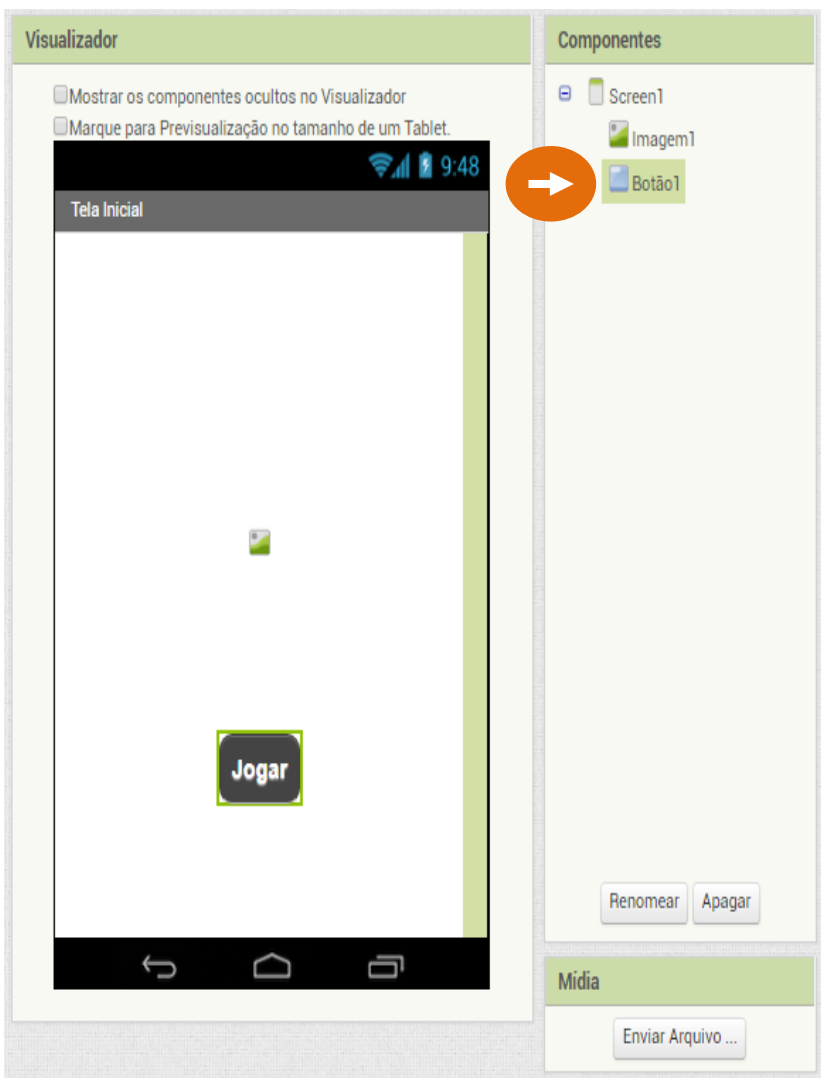
DEFININDO A INTERFACE



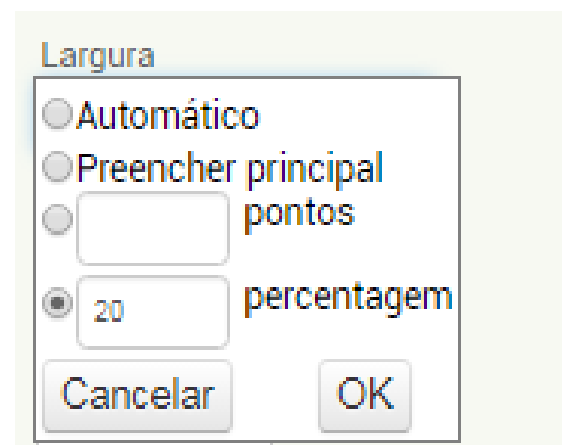
Agora, vamos alterar a **“Altura”** para 10 percentagem, e clique em OK.



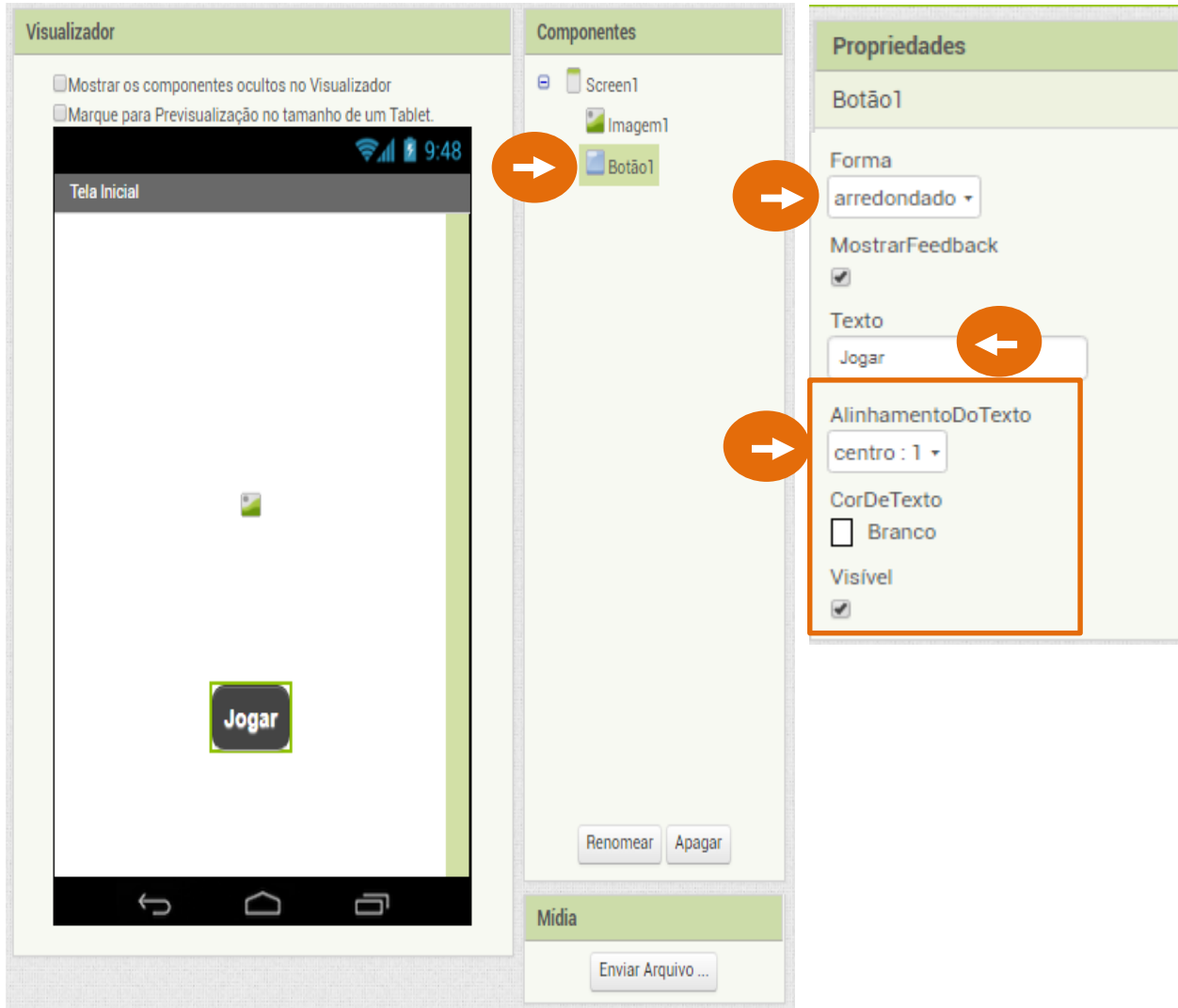
DEFININDO A INTERFACE



Agora, vamos alterar a **“Largura”** para 20 percentagem, e clique em OK.



DEFININDO A INTERFACE



No campo **"Forma"** vamos selecionar **"arredondado"**.

No campo **"Texto"**, vamos digitar **"Jogar"**, depois vamos alterar o **"AlinhamentoDoTexto"** para **"Centro"**. **"CorDeTexto"** para **"Branco"**.

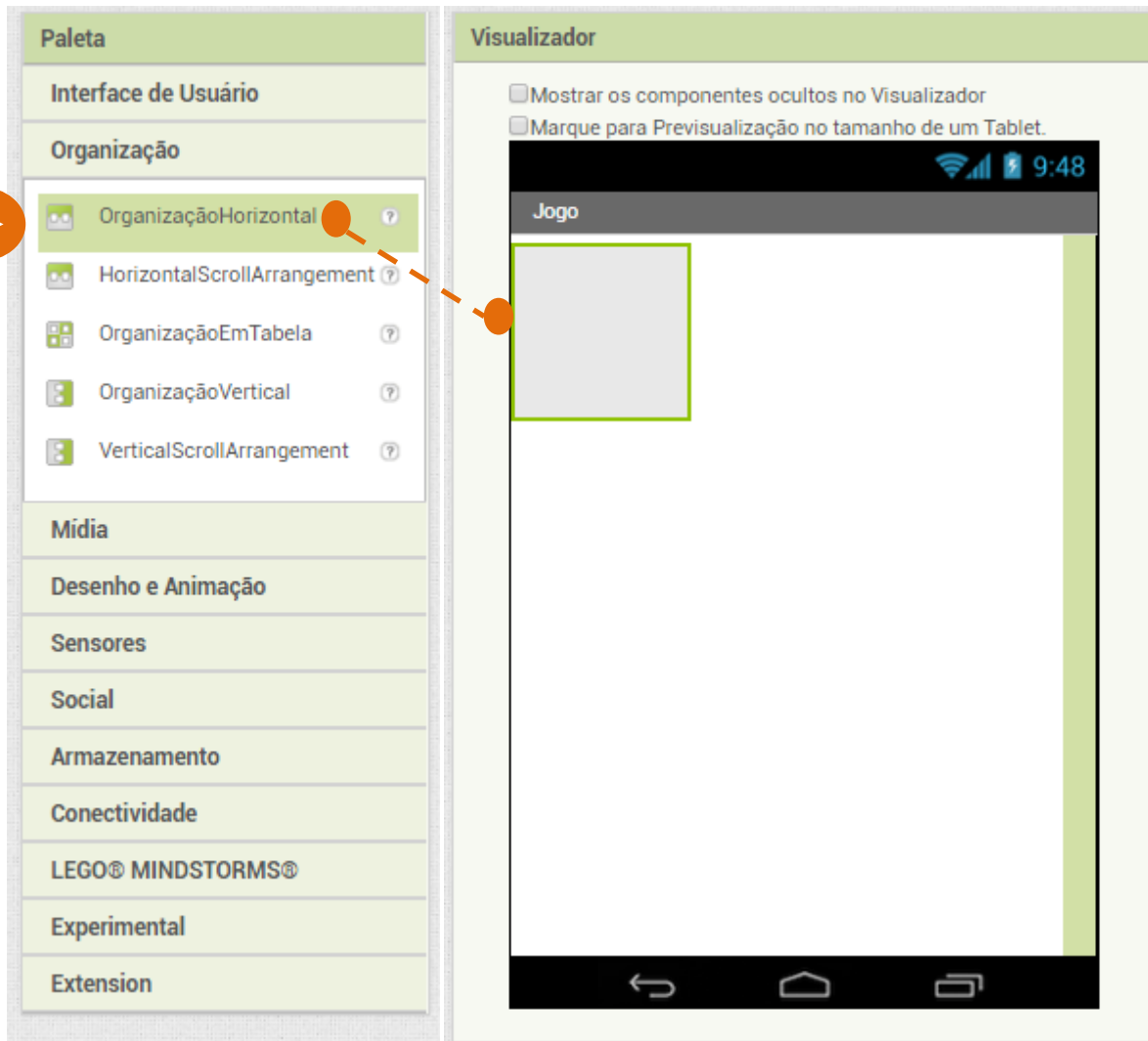
ADICIONANDO UMA NOVA TELA

A dialog box titled 'Nova Tela' with a green header. It contains a label 'Nome da tela:' followed by a text input field containing the word 'Jogo'. At the bottom are two buttons: 'Cancelar' and 'OK'.

Vamos adicionar uma nova tela, que será a tela do **“Jogo”**.

Clique em **“Adicionar Tela”**, e vamos definir o nome da tela de **“Jogo”**.

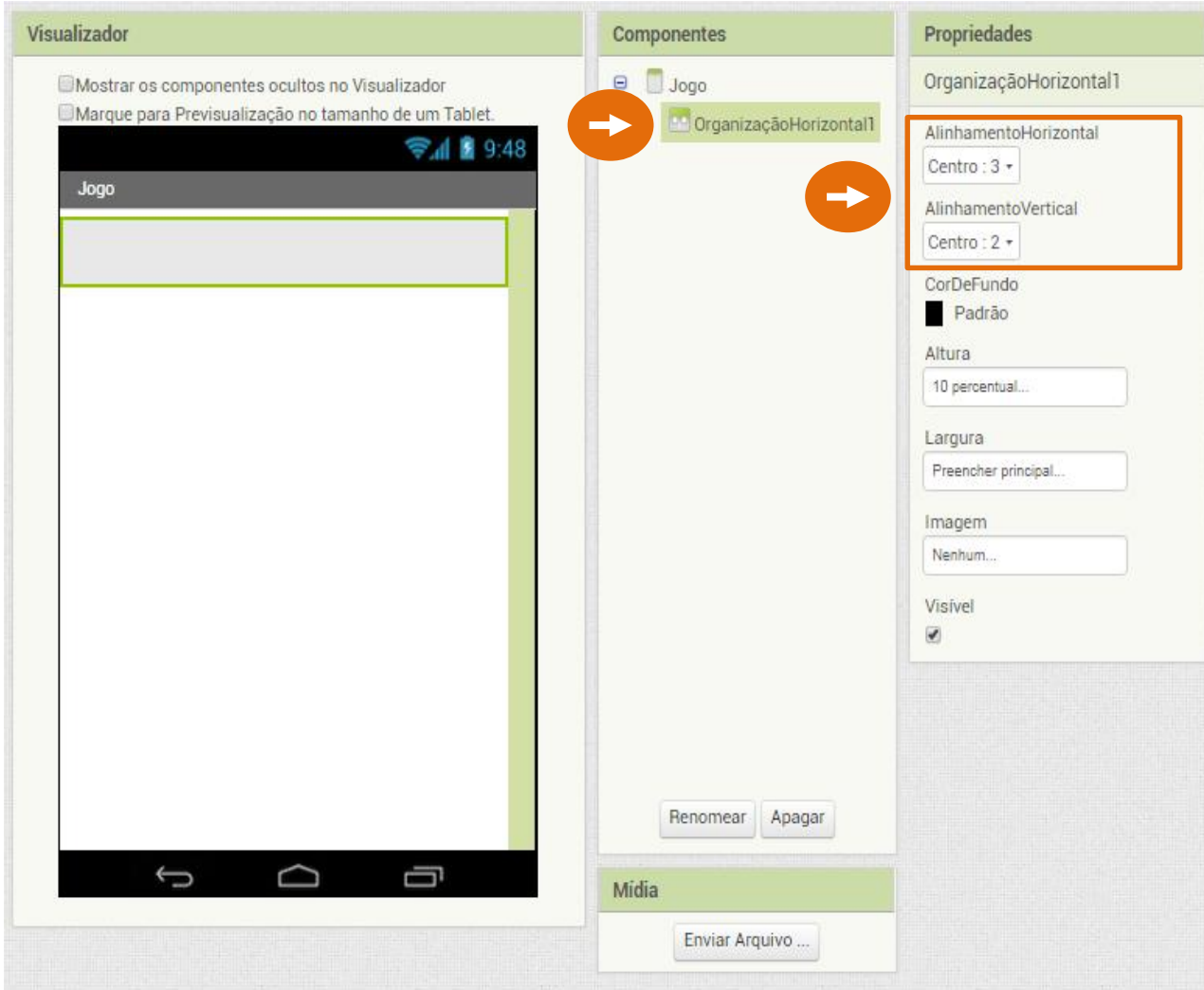
DEFININDO A INTERFACE



Agora vamos definir a interface da **"Tela do Jogo"**.

Primeiro vamos clicar na paleta **"Organização"** e arrastar o componente **"OrganizaçãoHorizontal"** para dentro da nossa tela (no visualizador).

DEFININDO A INTERFACE

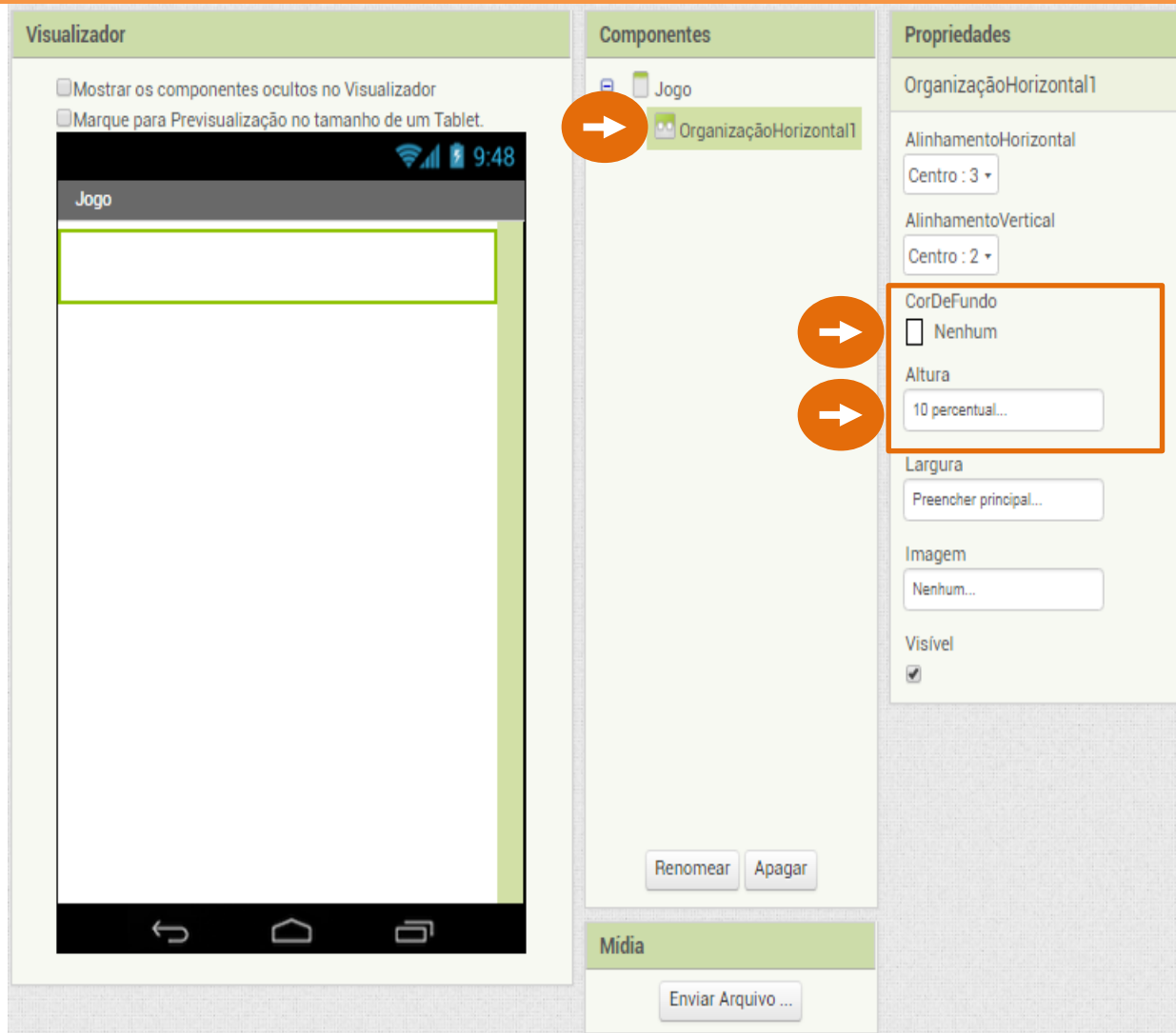


Vamos alterar as propriedades do componente

“OrganizaçãoHorizontal1”.

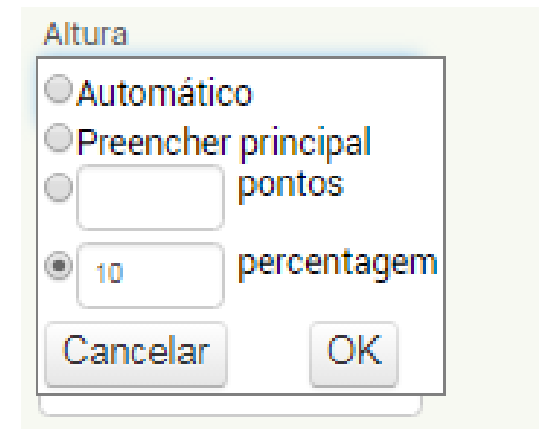
Primeiro vamos alterar o **“AlinhamentoHorizontal”** e **“AlinhamentoVertical”** para **“Centro”**.

DEFININDO A INTERFACE

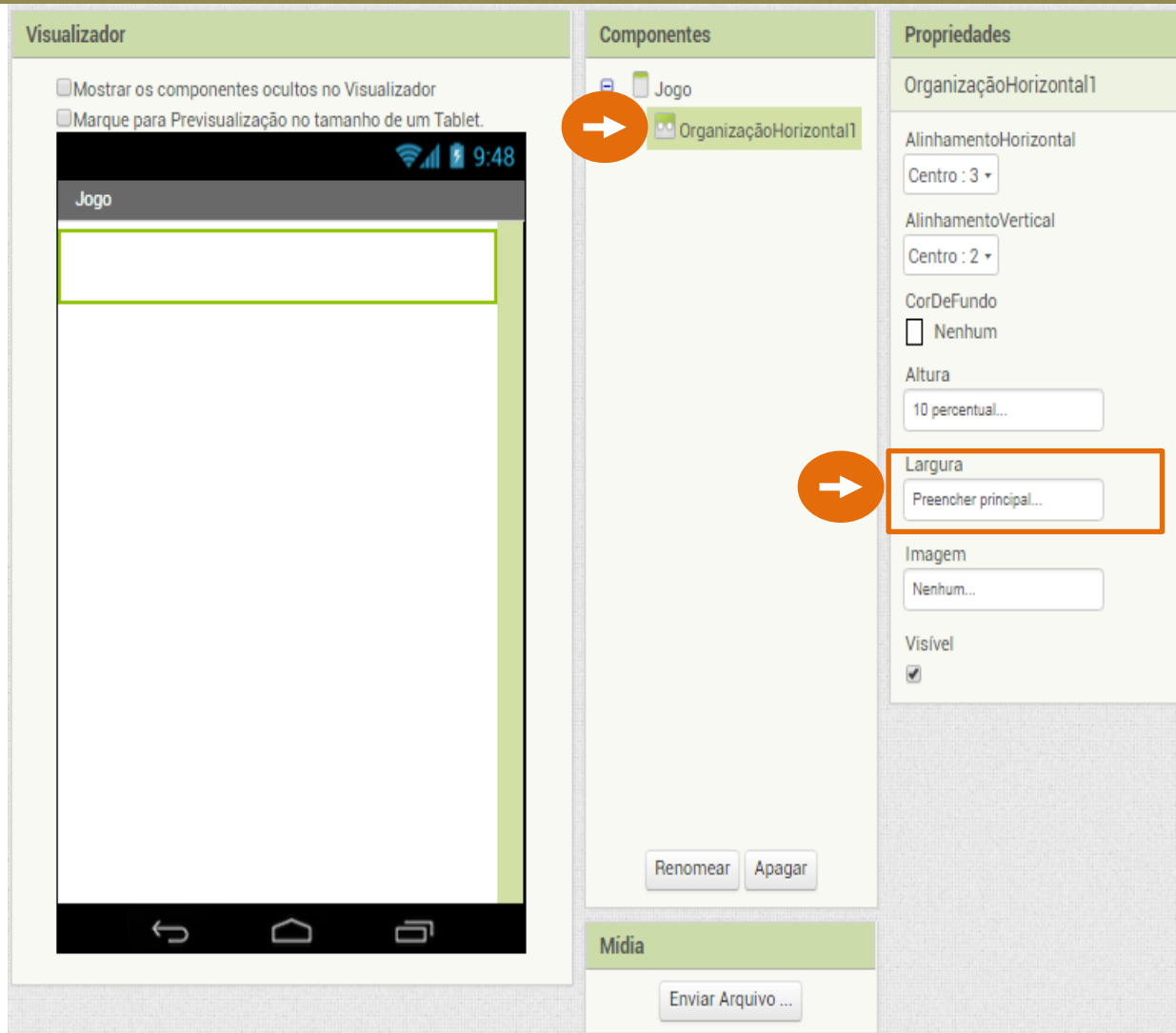


Vamos alterar a **"CorDeFundo"** para **"Nenhum"**.

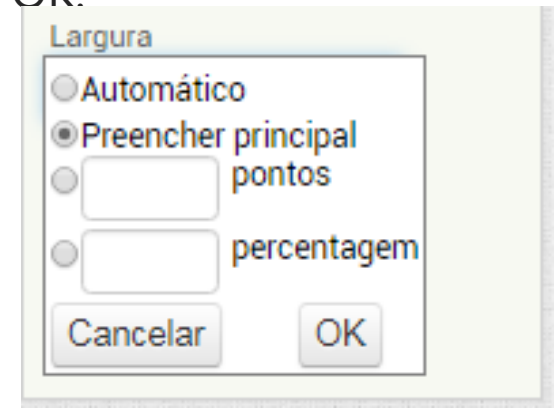
Depois clique em **"Altura"**, e insira 10 percentagem e clique em OK.



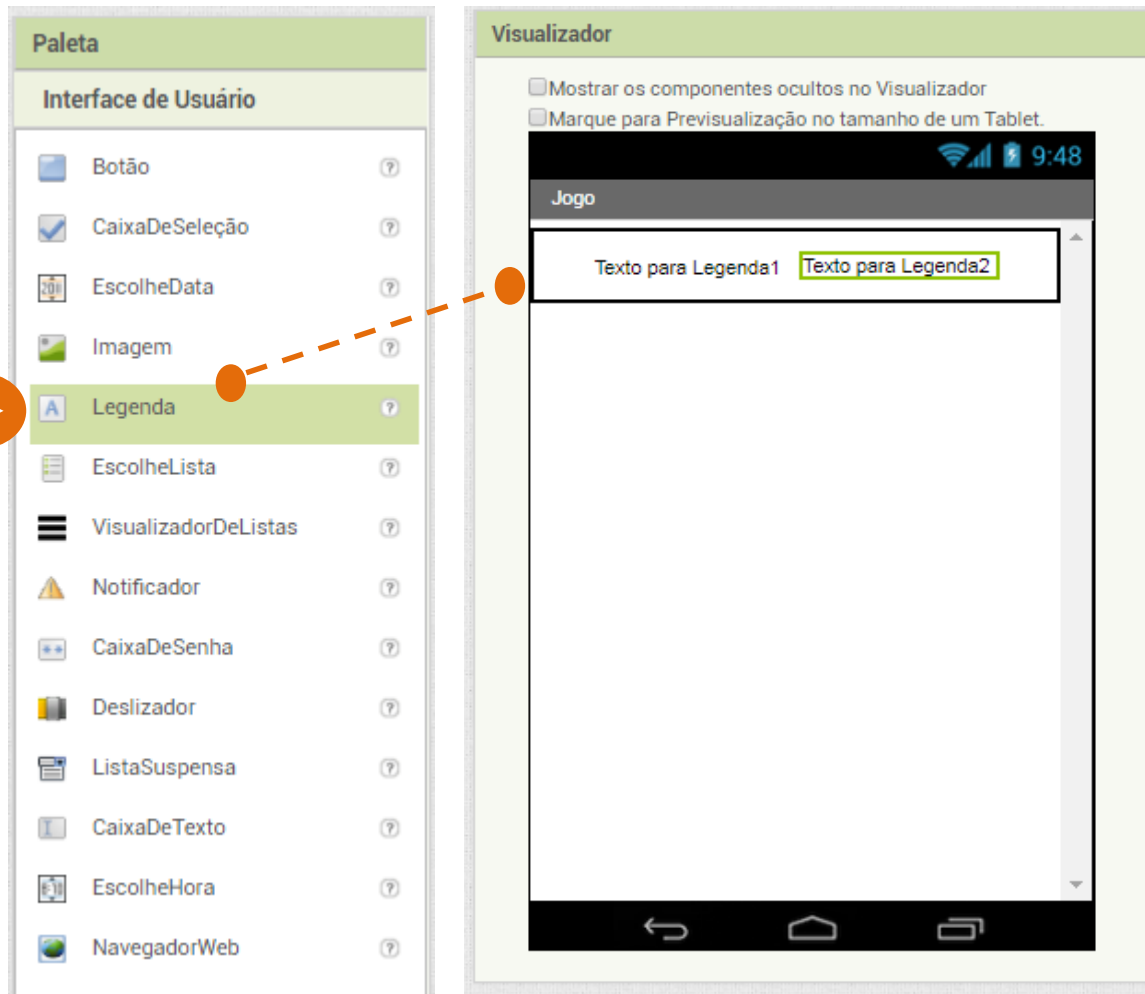
DEFININDO A INTERFACE



Clique em **"Largura"** e selecione a opção **"Preencher principal"** e clique em OK.

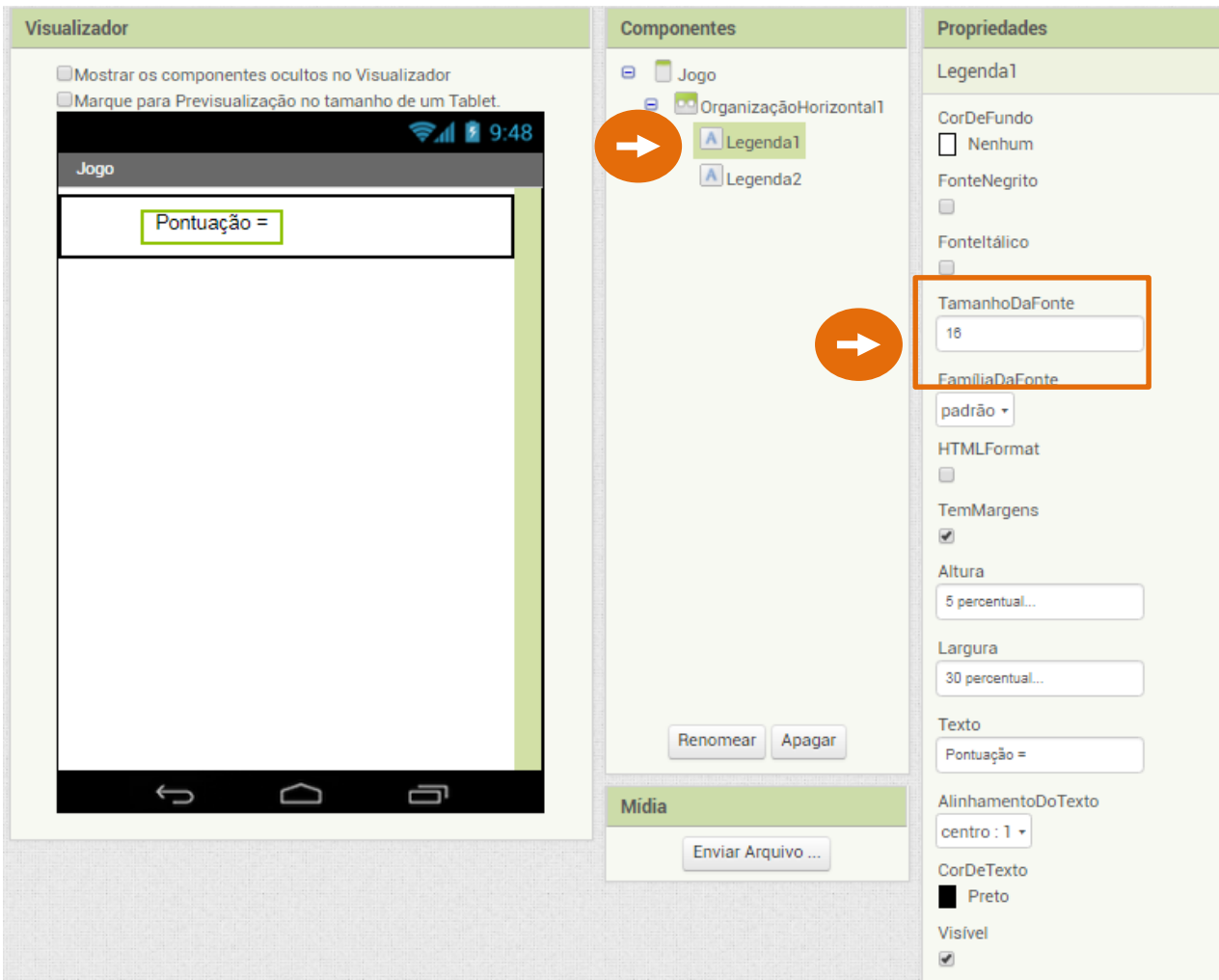


DEFININDO A INTERFACE



Vamos adicionar um novo componente. Clique na paleta **“Interface de Usuário”** e arraste dois componentes **“Legenda”** para dentro da nossa tela (no visualizador), coloque um ao lado do outro.

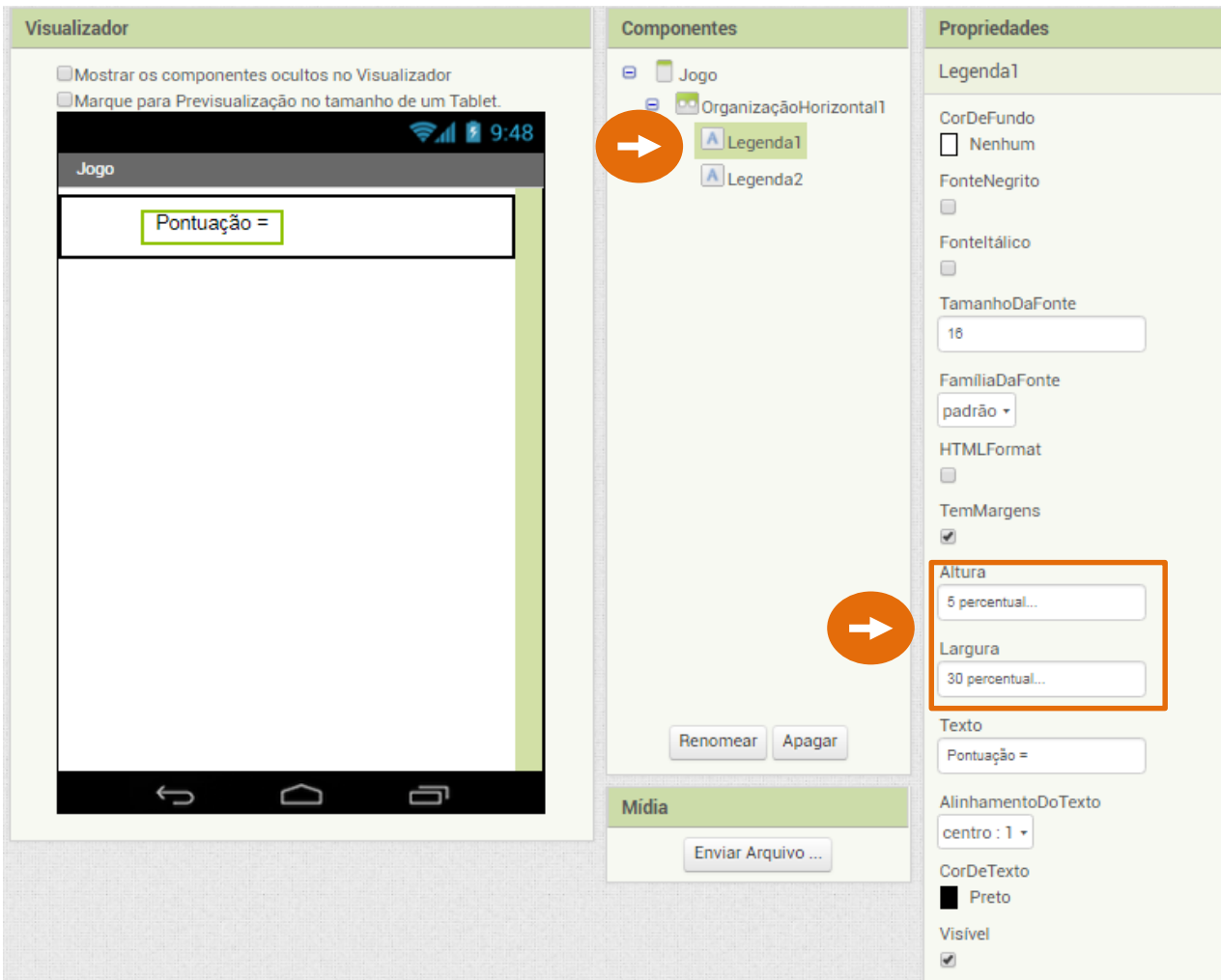
DEFININDO A INTERFACE



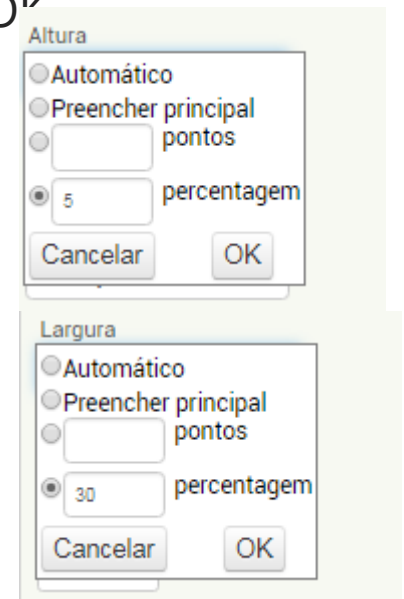
Vamos alterar as propriedades do componente **"Legenda1"**.

Primeiro vamos alterar o **"TamanhoDaFonte"** para 18.

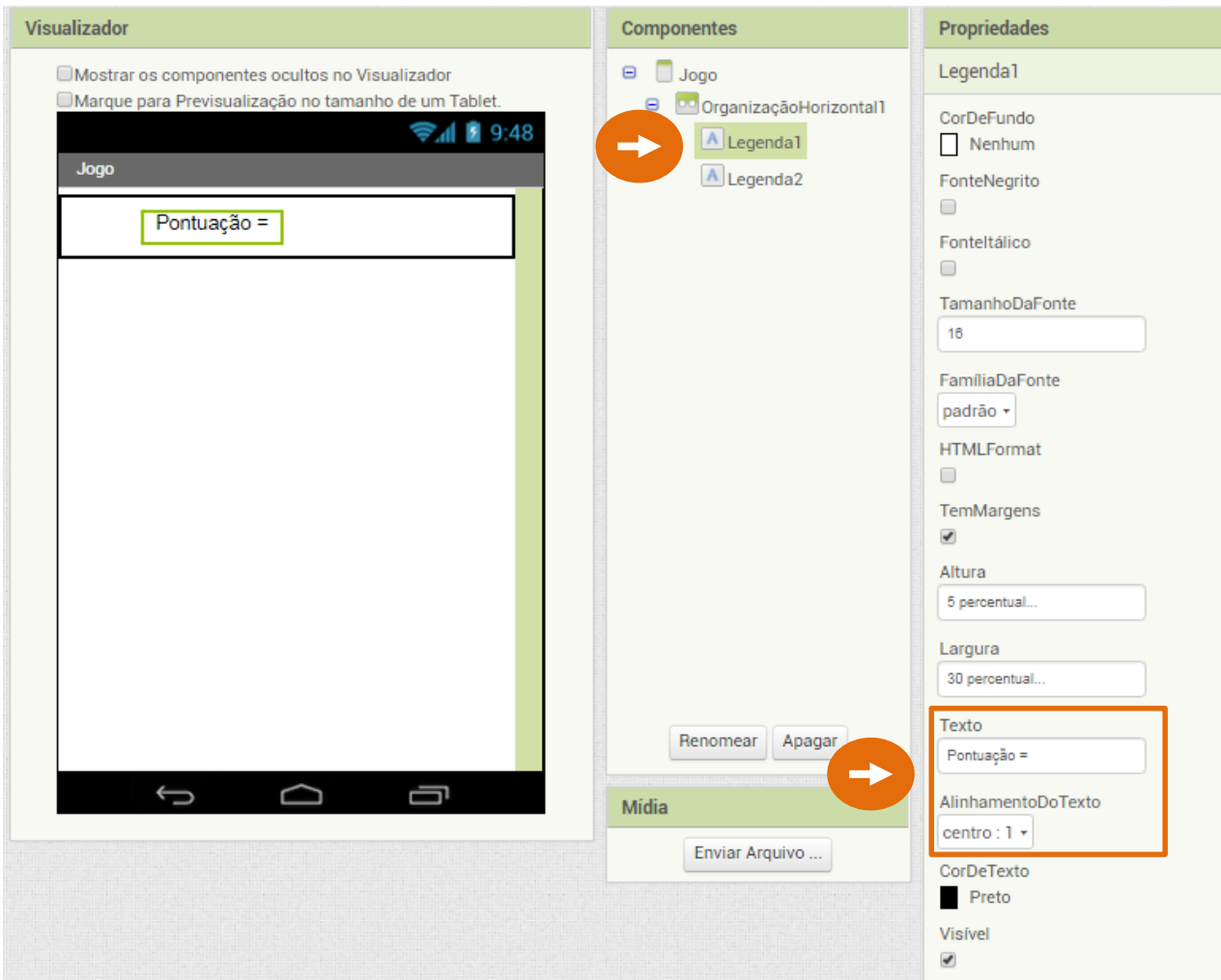
DEFININDO A INTERFACE



Agora clique em **"Altura"** e insira o valor 5 percentagem e clique em OK. Depois clique em **"Largura"** e insira o valor 30 percentagem e clique em OK



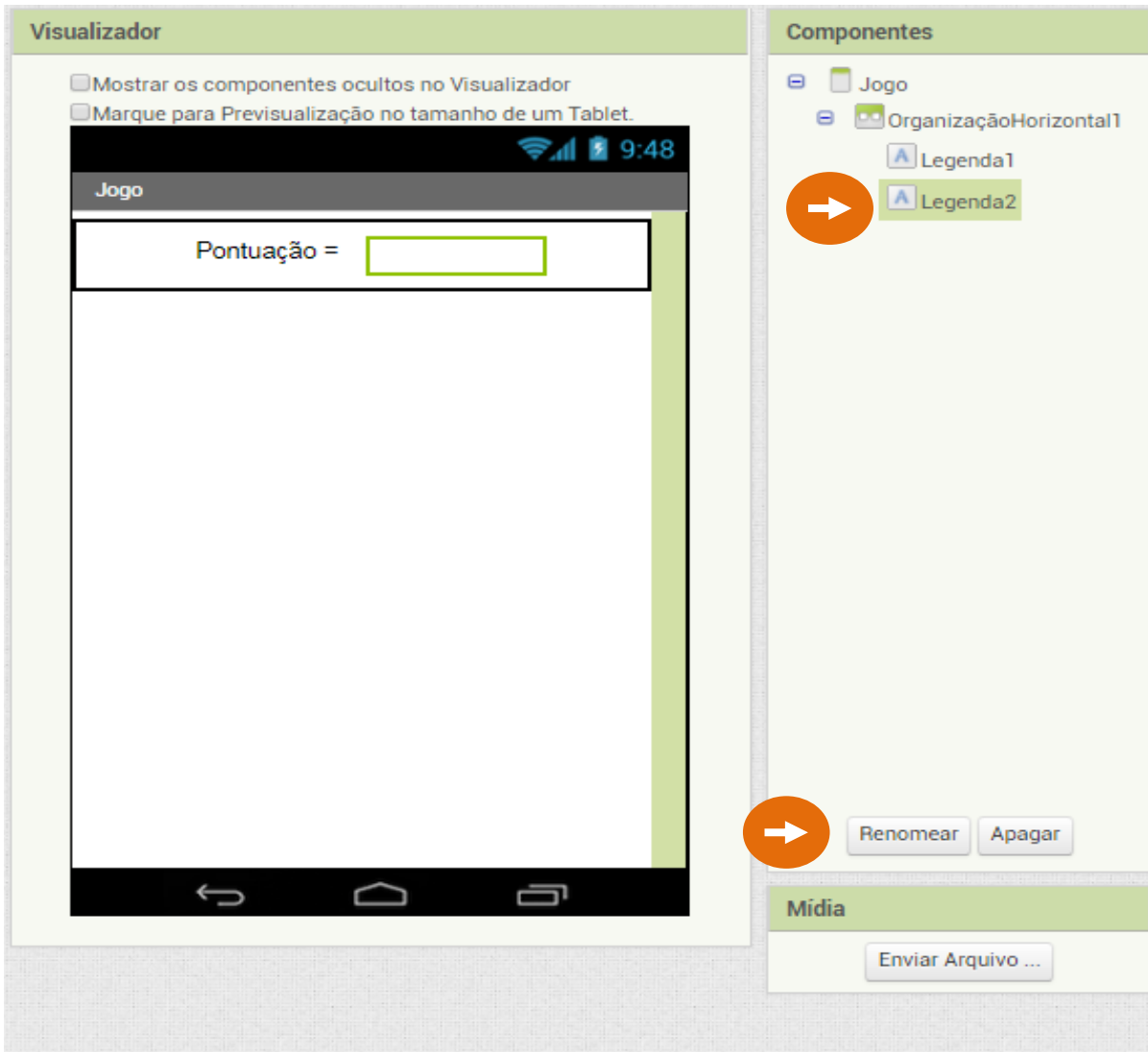
DEFININDO A INTERFACE



Agora vamos inserir um texto no componente **"Legenda1"**.

Clique na caixa de texto em **"Texto"** e digite **"Pontuação = "**. Depois altere o **"AlinhamentoDoTexto"** para **"Centro"**.

DEFININDO A INTERFACE



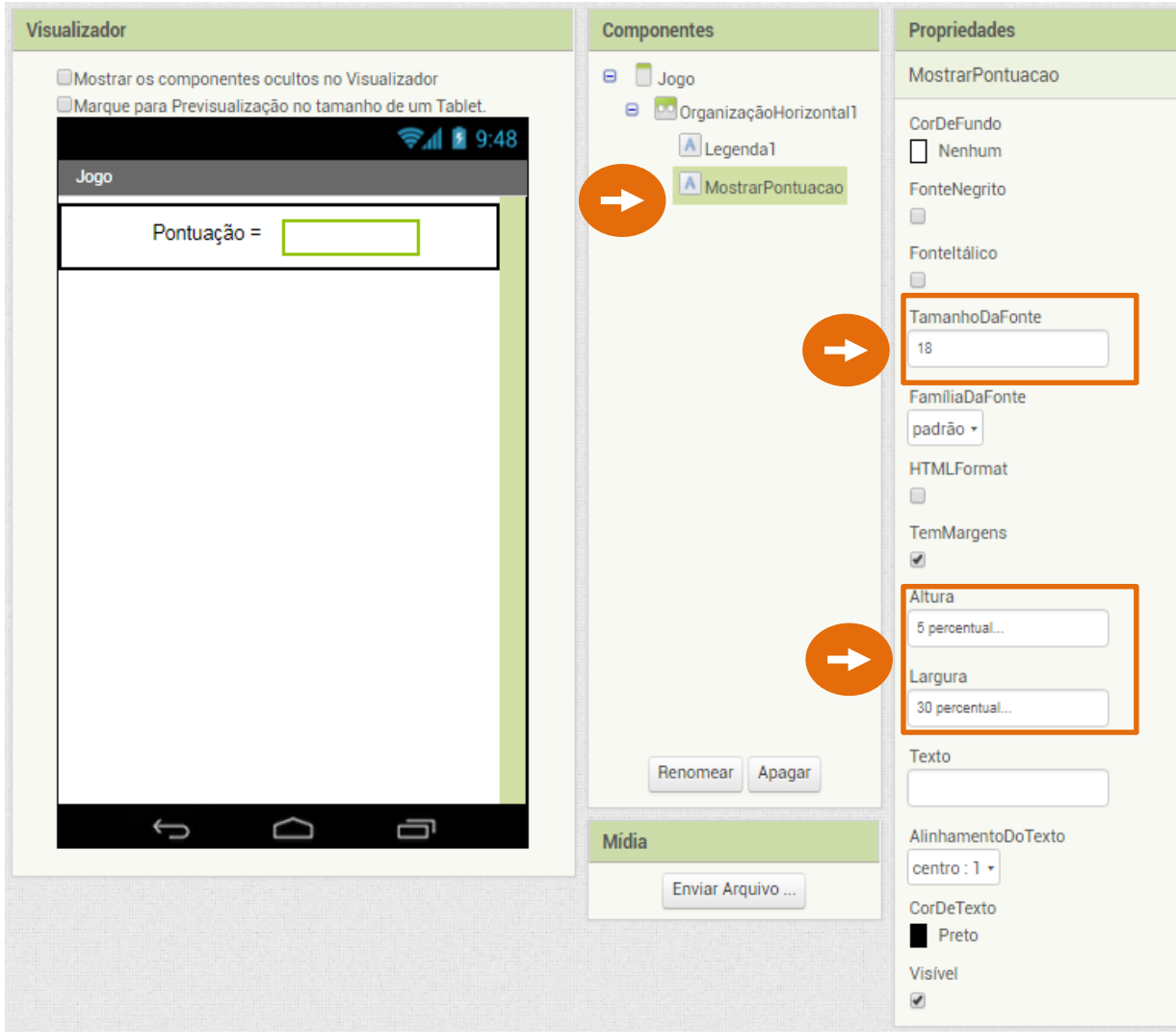
Agora vamos alterar as propriedades do componente

"Legenda2".

Primeiro clique em **"Renomear"**. Depois adicione o nome **"MostrarPontuacao"** e clique em OK.

A dialog box titled 'Renomear Componente' with a green header. It contains two text input fields. The first is labeled 'Nome anterior:' and contains the text 'Legenda2'. The second is labeled 'Novo nome:' and contains the text 'MostrarPontuacao'. At the bottom are two buttons: 'Cancelar' on the left and 'OK' on the right.

DEFININDO A INTERFACE

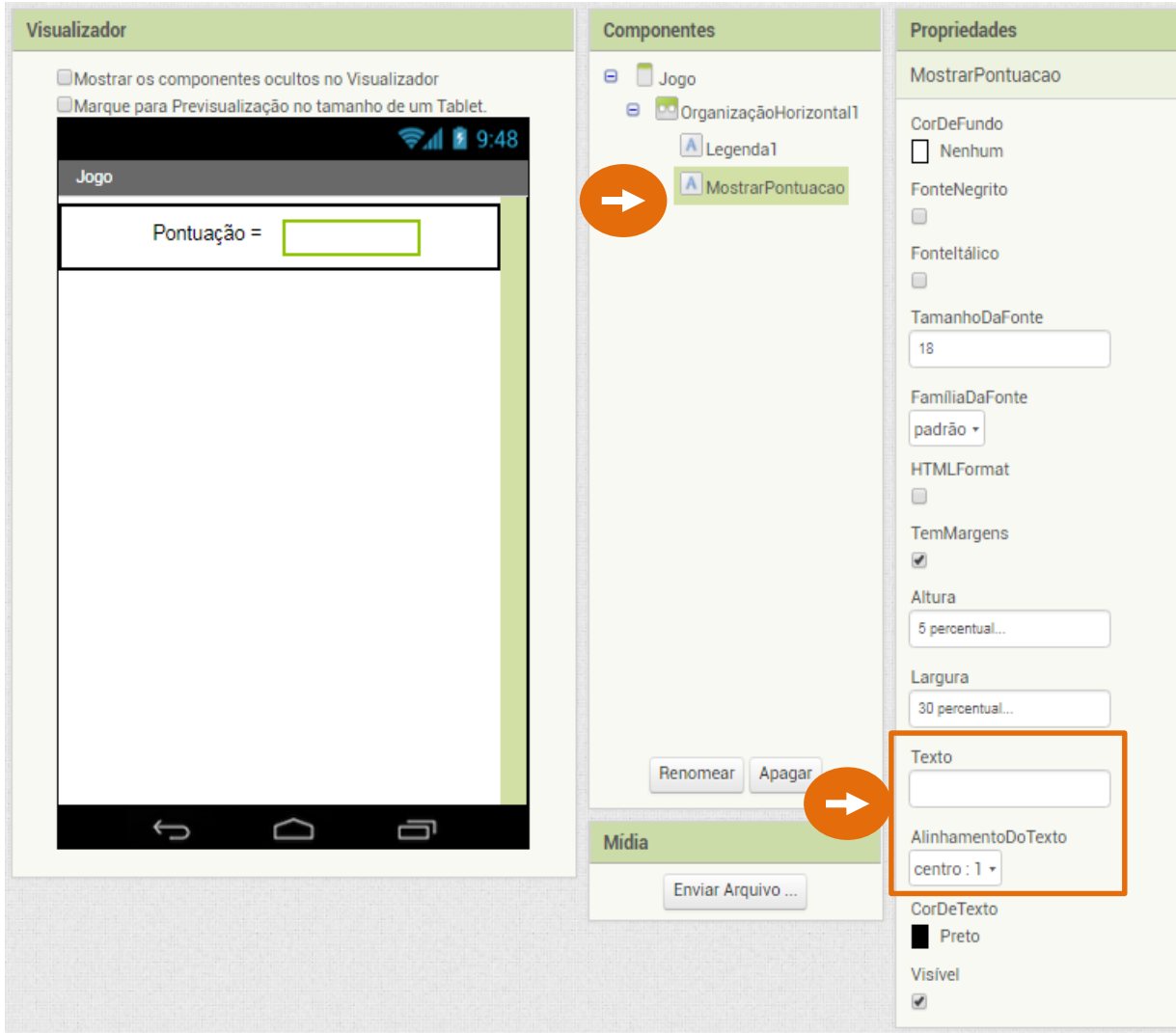


Vamos alterar o **"TamanhoDaFonte"** para 18.

Depois clique em **"Altura"** e insira o valor 5 para percentagem e clique em OK.

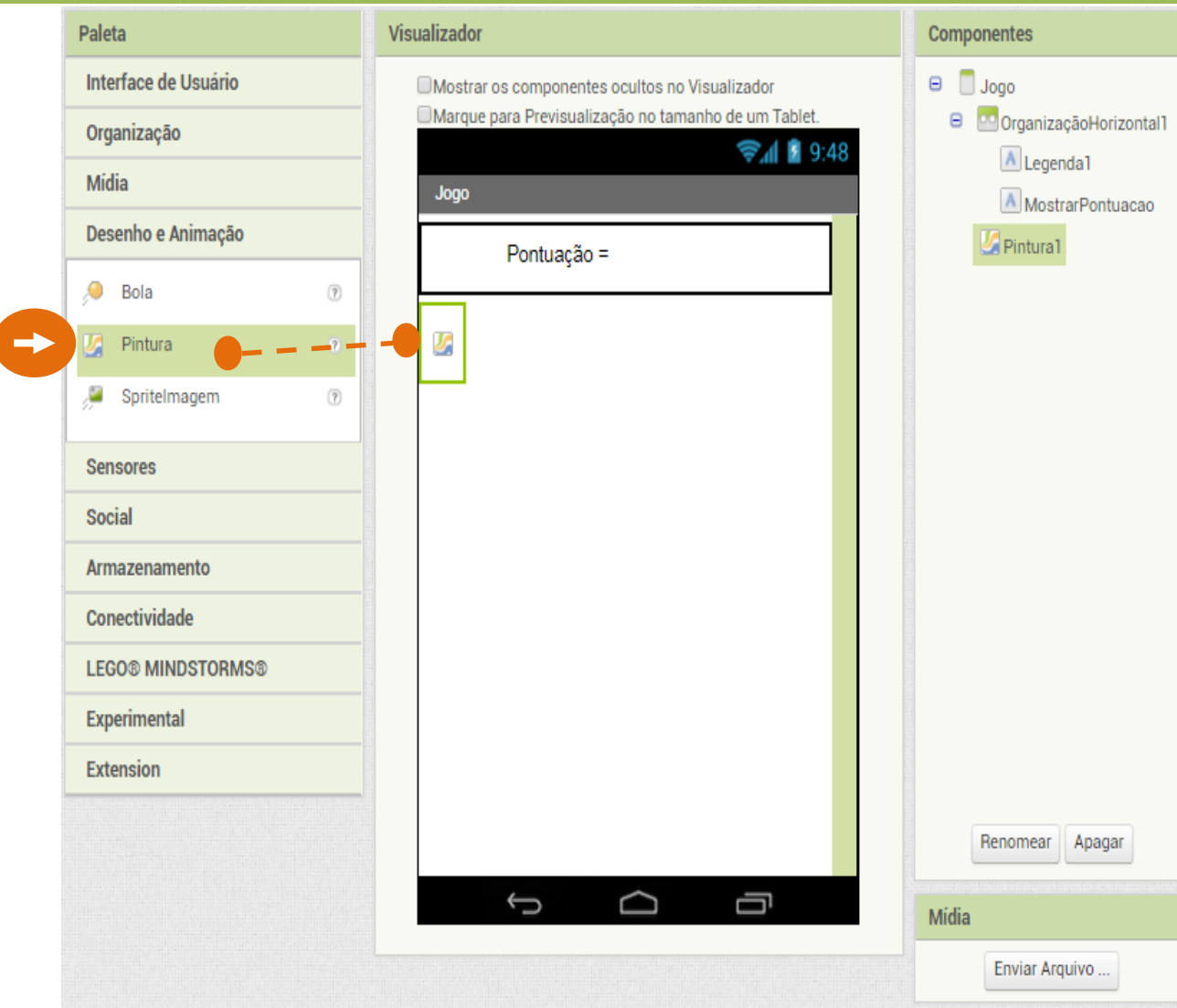
Depois clique em **"Largura"** e insira o valor 30 para percentagem e clique em OK.

DEFININDO A INTERFACE



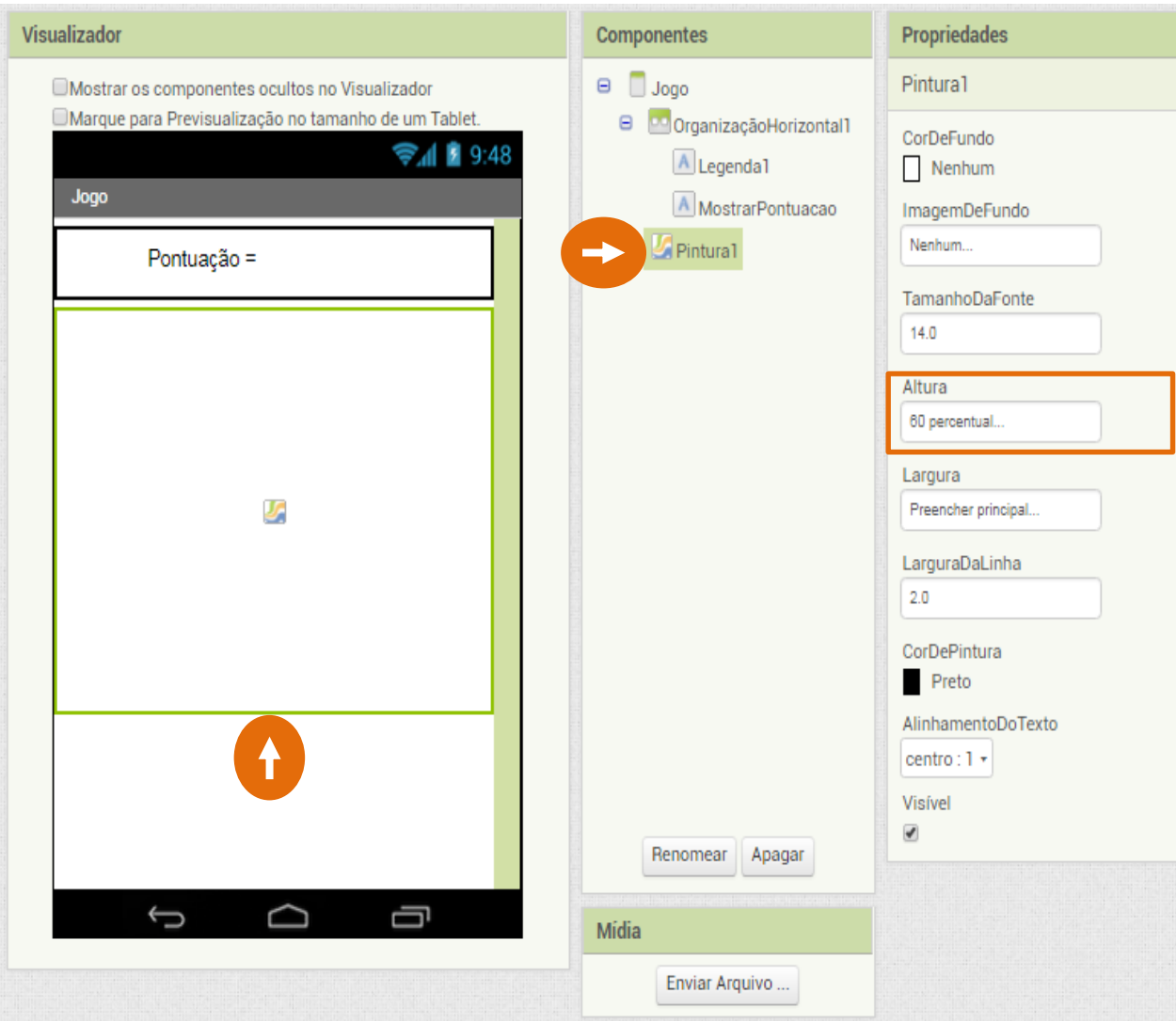
Vamos alterar o **"Texto"** e deixar em " ". Depois altere o **"AlinhamentoDoTexto"** para **"Centro"**.

DEFININDO A INTERFACE



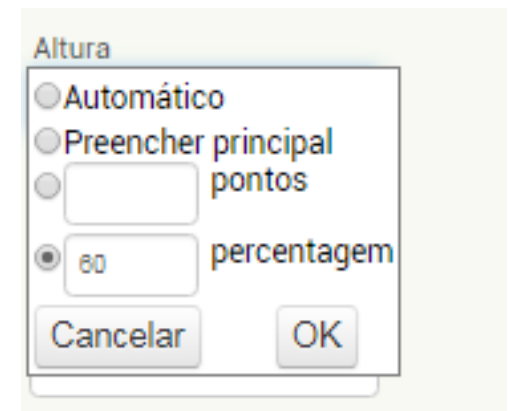
Vamos adicionar um novo componente na nossa tela (no visualizador) que permitirá que as **“imagens”** inseridas na sua dimensão possam movimentar-se dinamicamente. Primeiro vamos clicar na paleta **“Desenho e Animação”** e arrastar o componente **“Pintura”** para dentro da nossa tela (no visualizador).

DEFININDO A INTERFACE



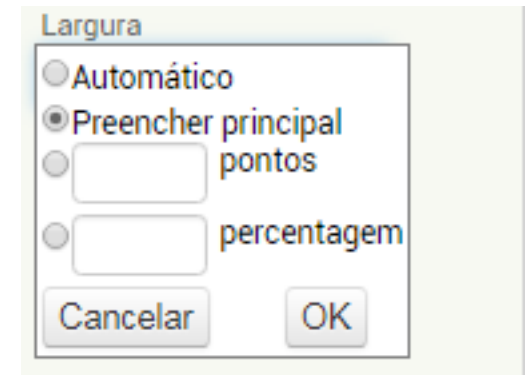
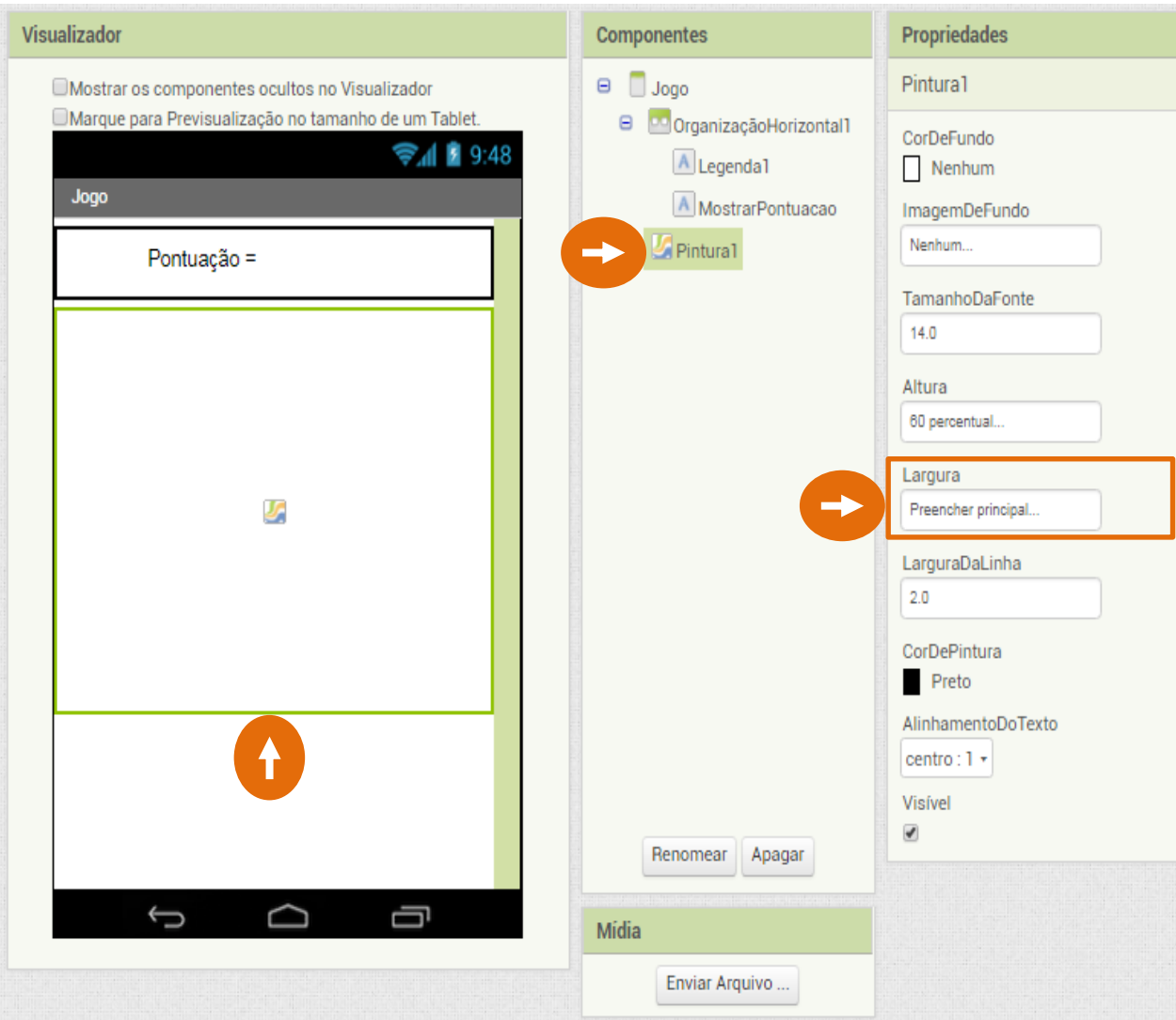
Vamos alterar as propriedades do componente **"Pintura1"**.

Primeiro vamos clicar em **"Altura"** e inserir o valor de 60 para percentagem e clicar em OK.

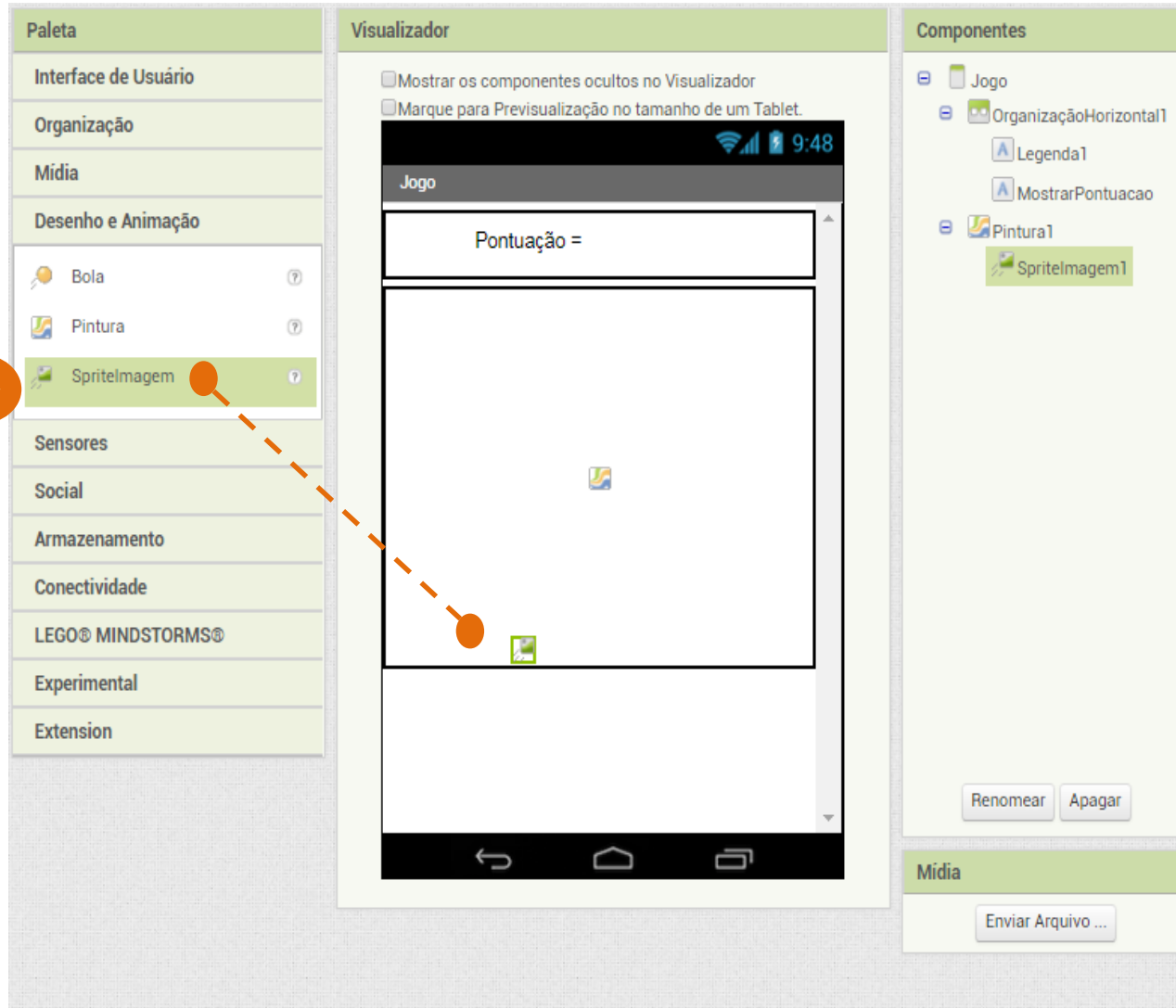


DEFININDO A INTERFACE

Vamos alterar a
“Largura”
“Preencher principal” para
principal” e clique em
OK.



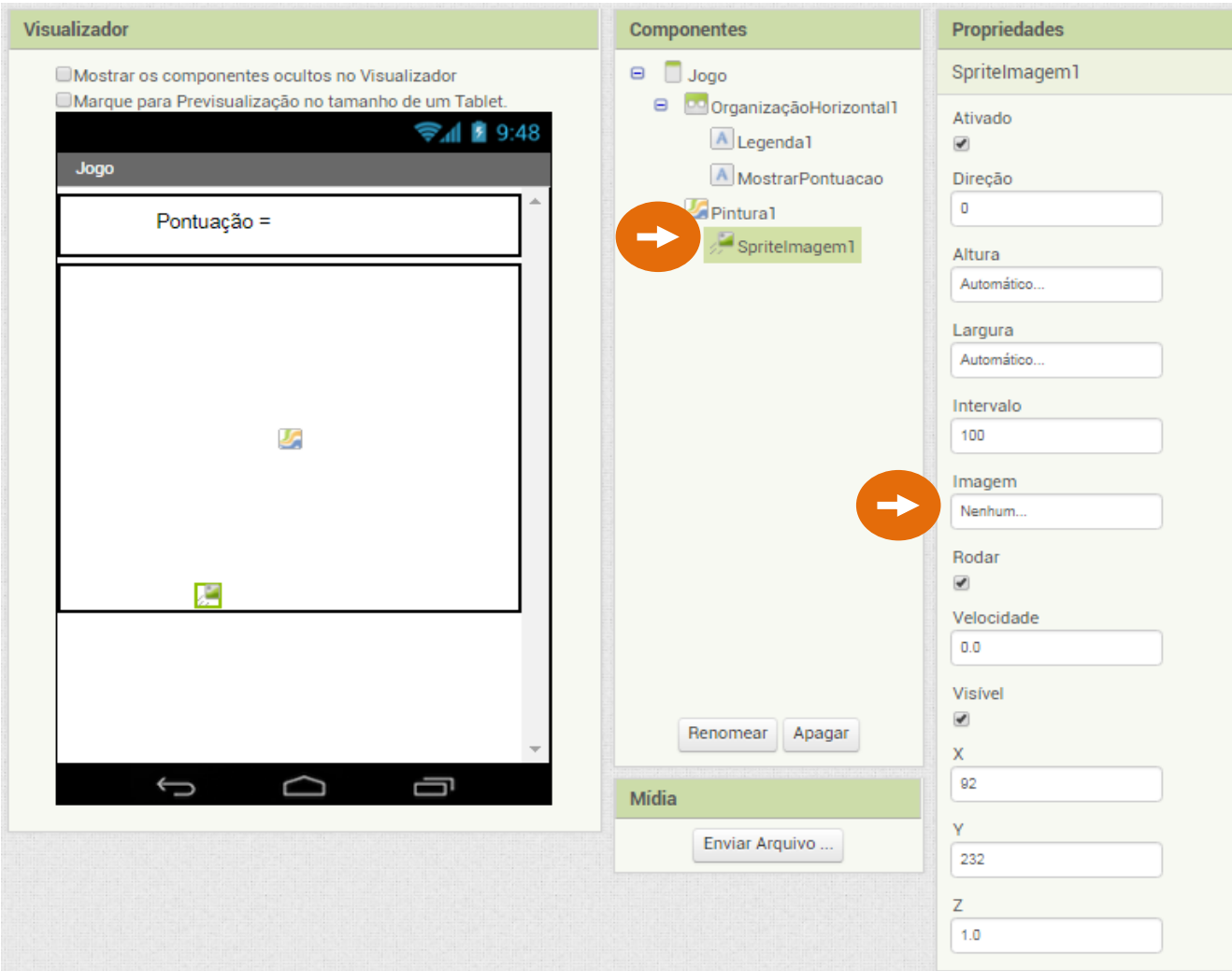
DEFININDO A INTERFACE



Vamos adicionar um novo componente na nossa tela (no visualizador) que será nossa **"Joaninha"**.

Primeiro vamos clicar na paleta **"Desenho e Animação"** e arrastar o componente **"SpriteImagem"** para dentro da nossa tela (no visualizador).

DEFININDO A INTERFACE

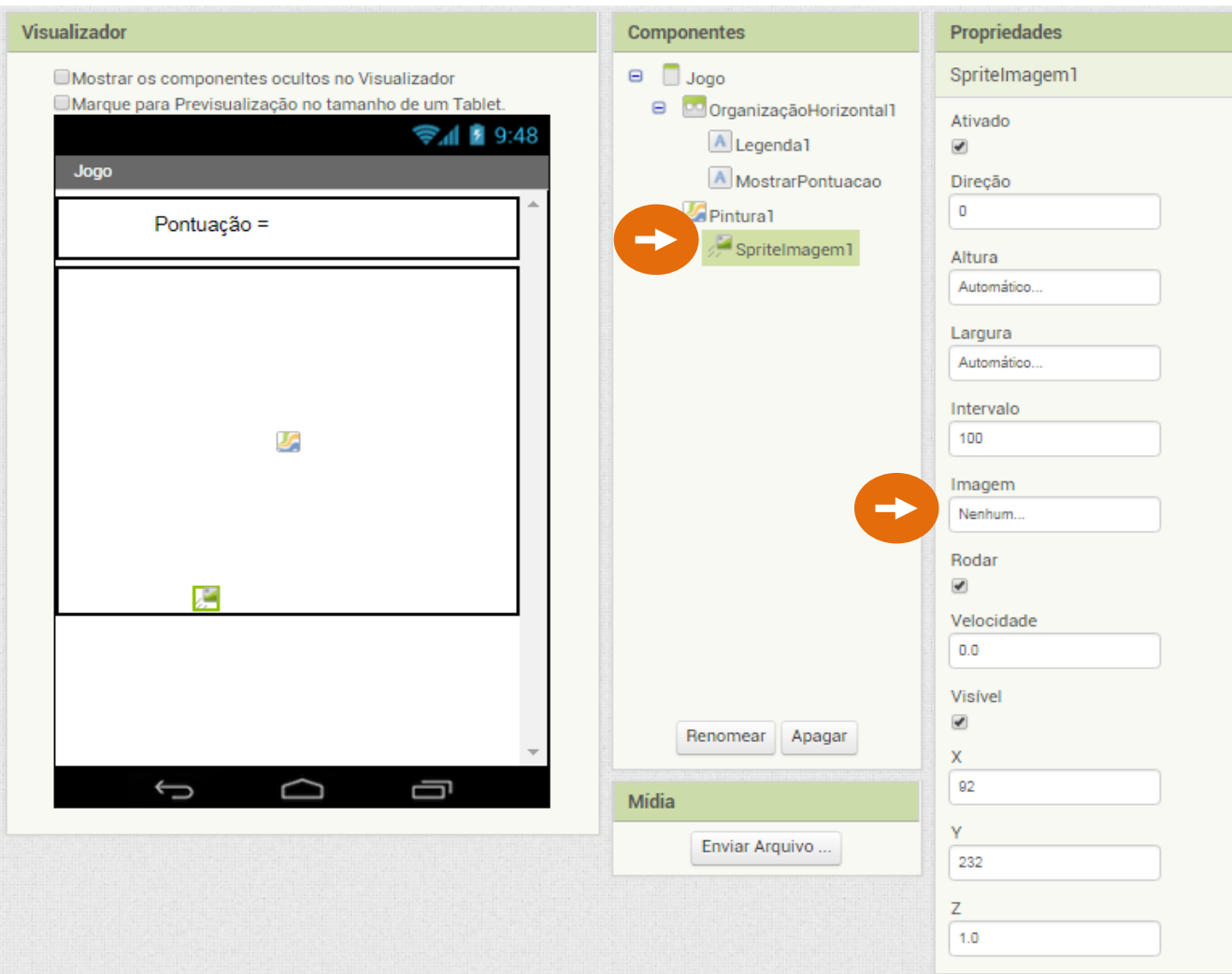


Vamos alterar as propriedades do componente

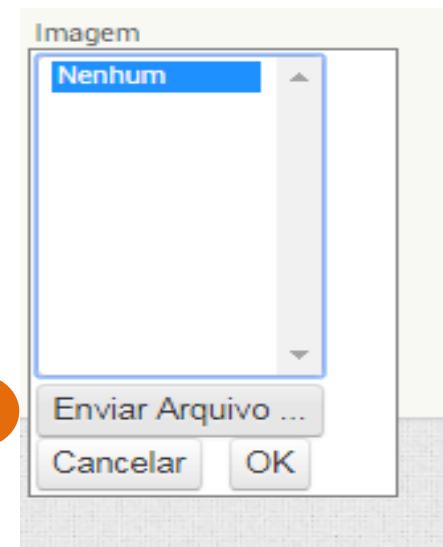
"SpriteImagem1".

Primeiro vamos inserir uma imagem de fundo que representará nossa **"Joaninha"**.

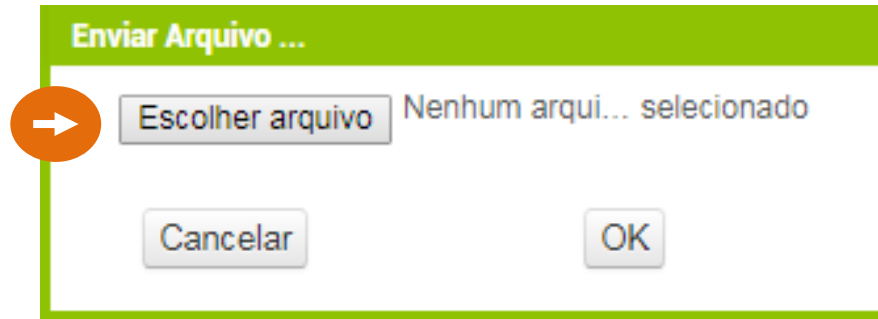
DEFININDO A INTERFACE



No campo "Imagem" clique em **"Nenhum"** e depois clique em **"Enviar Arquivo"**.

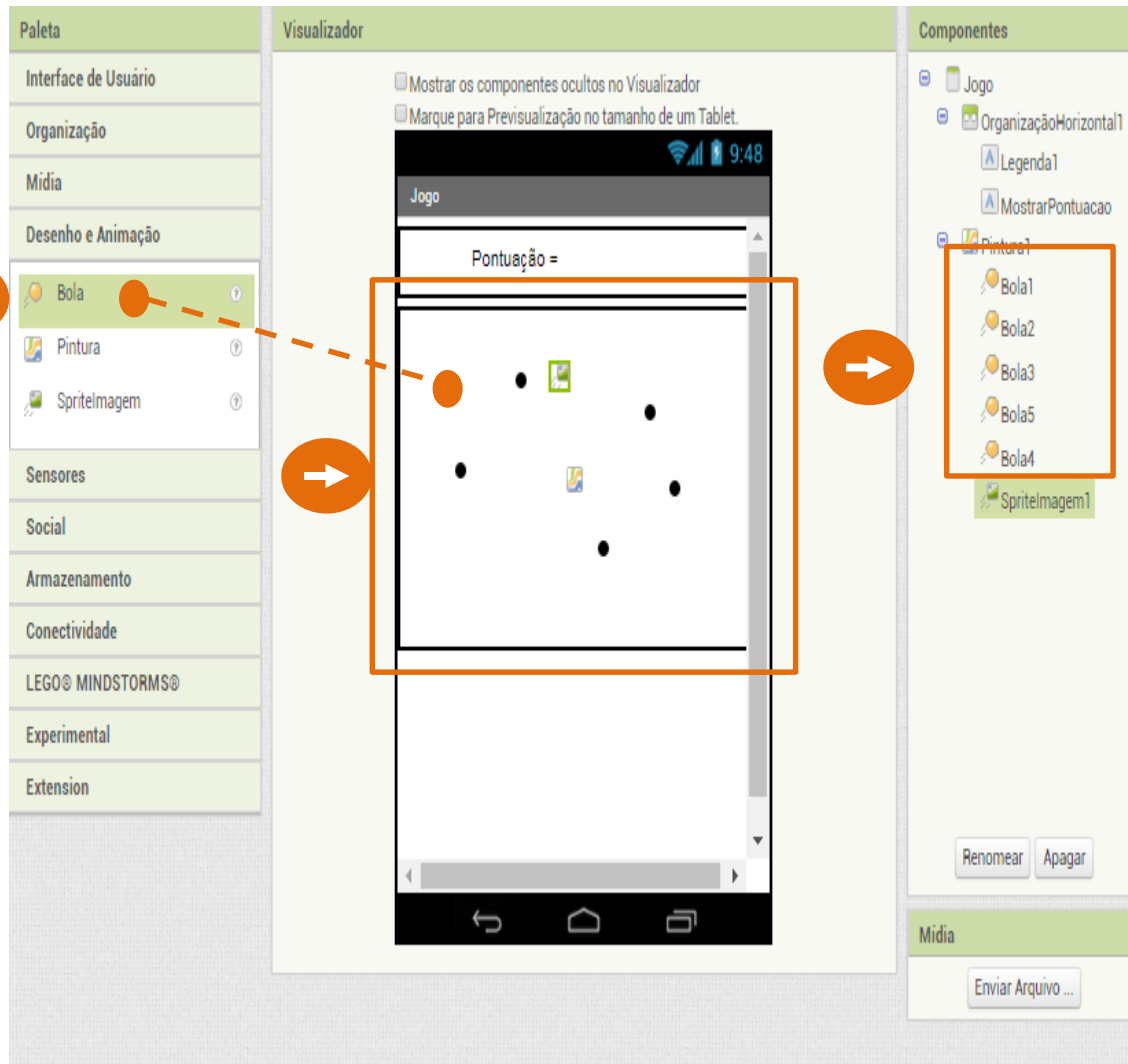


DEFININDO A INTERFACE



Clique em **“Escolher arquivo”**, selecione a figura desejada e clique em OK.

DEFININDO A INTERFACE

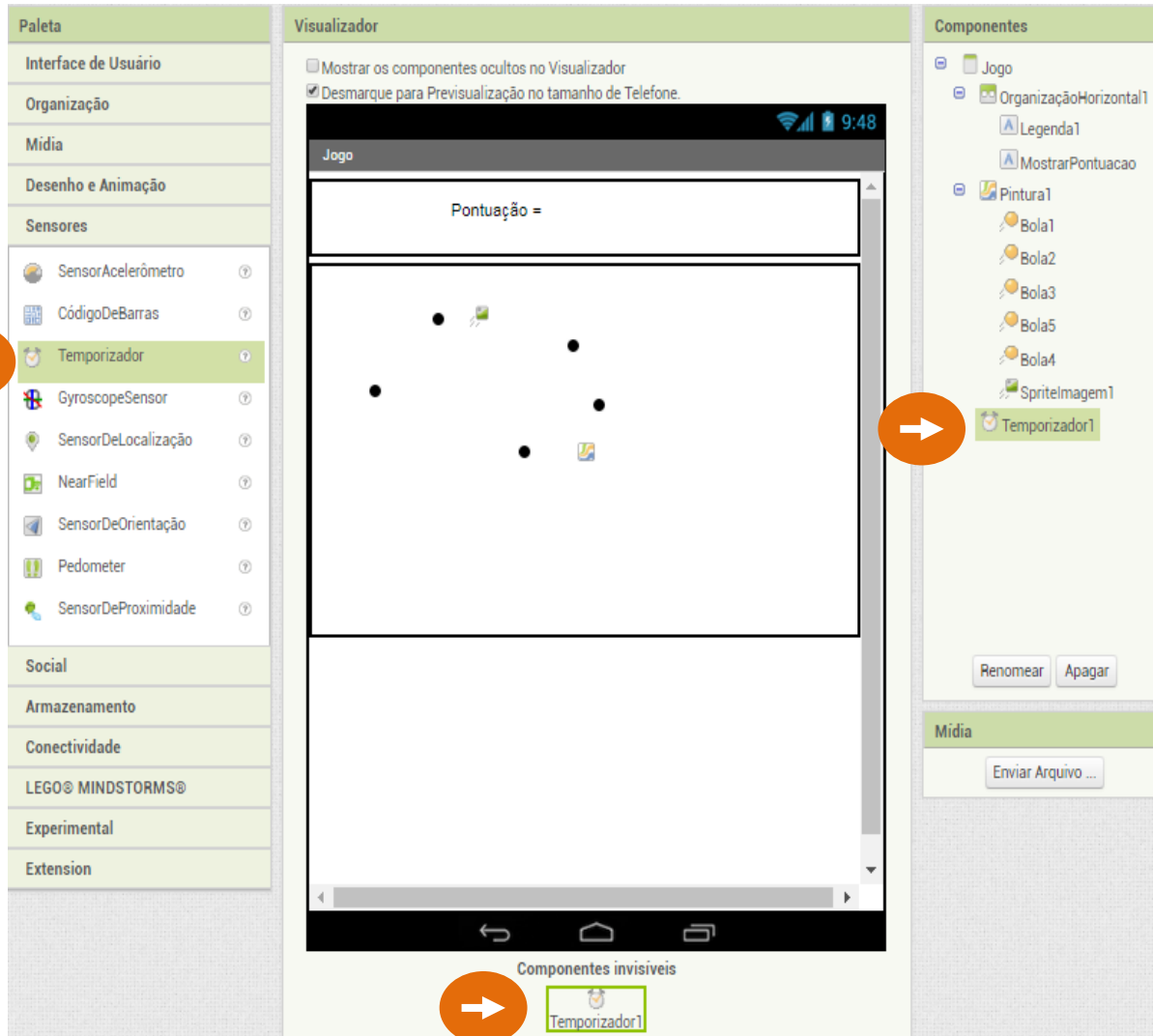


Vamos inserir na tela (no visualizador) 05 (cinco) componentes **“Bola”** que representarão a comida da **“Joaninha”**.

Primeiro vamos clicar na paleta **“Desenho e Animação”** e arrastar o componente **“Bola”** para dentro da nossa tela (no visualizador).

Obs: Repita esta ação 05 vezes.

DEFININDO A INTERFACE

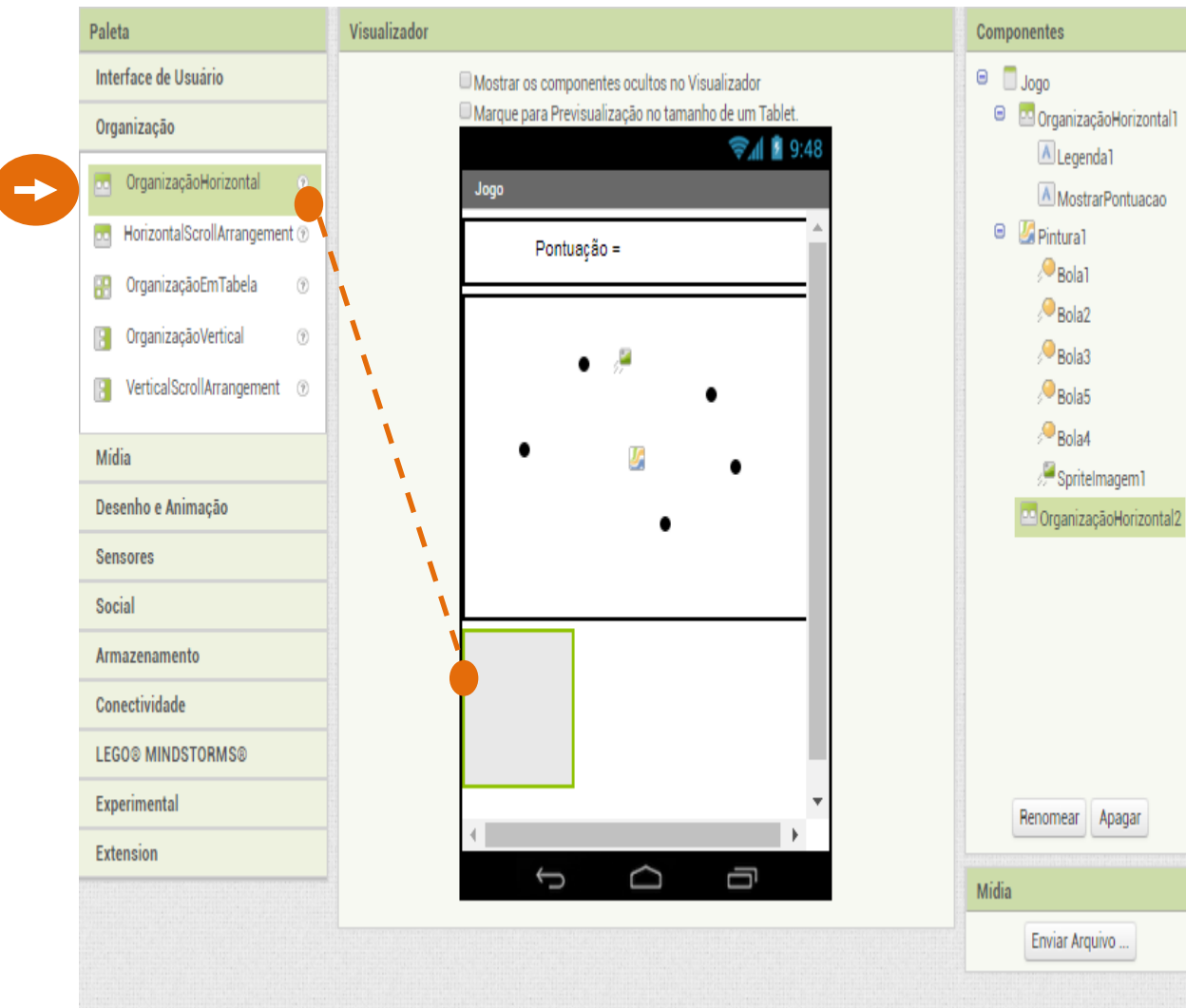


Vamos adicionar o componente que permitirá que as **“Bolas”** (comidas) da “Joaninha” movimentem-se pela área do componente **“Pintura1”**.

Vamos clicar na paleta “Sensores” e arrastar o componente **“Temporizador1”**.

OBS: O componente **Temporizador** é um componente invisível na tela, ele fica apresentado na parte inferior do bloco **“Designer”**.

DEFININDO A INTERFACE

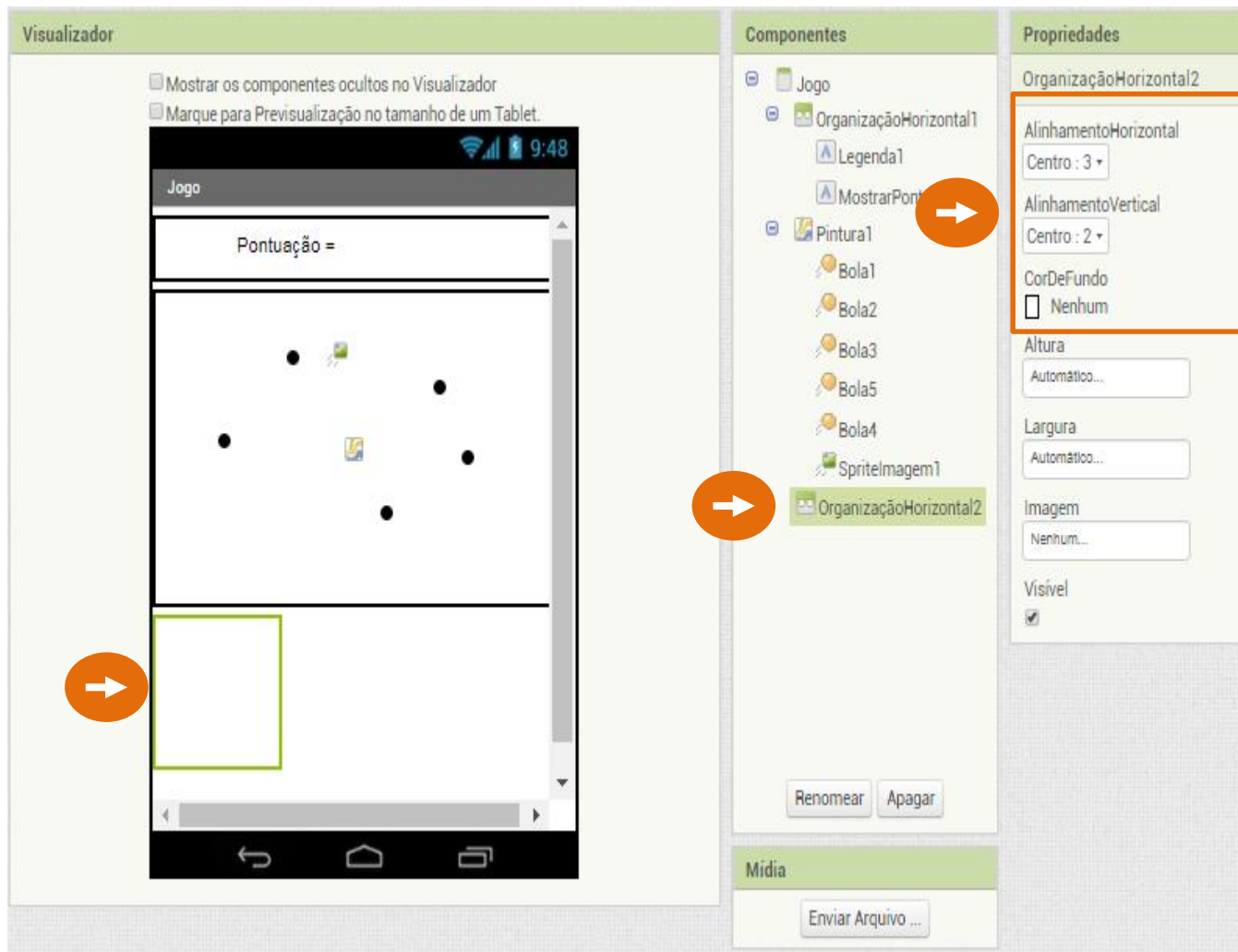


Vamos adicionar 03(três) componentes

“OrganizaçãoHorizontal” na nossa tela (no visualizador) que permitirá organizar os **“Botões”** que irão controlar nossa **“Joaninha”**.

Primeiro vamos clicar na paleta **“Organização”** e arrastar o componente **“OrganizaçãoHorizontal”** para dentro da nossa tela (no visualizador).

DEFININDO A INTERFACE



Vamos alterar as propriedades do componente

“OrganizaçãoHorizontal2”.

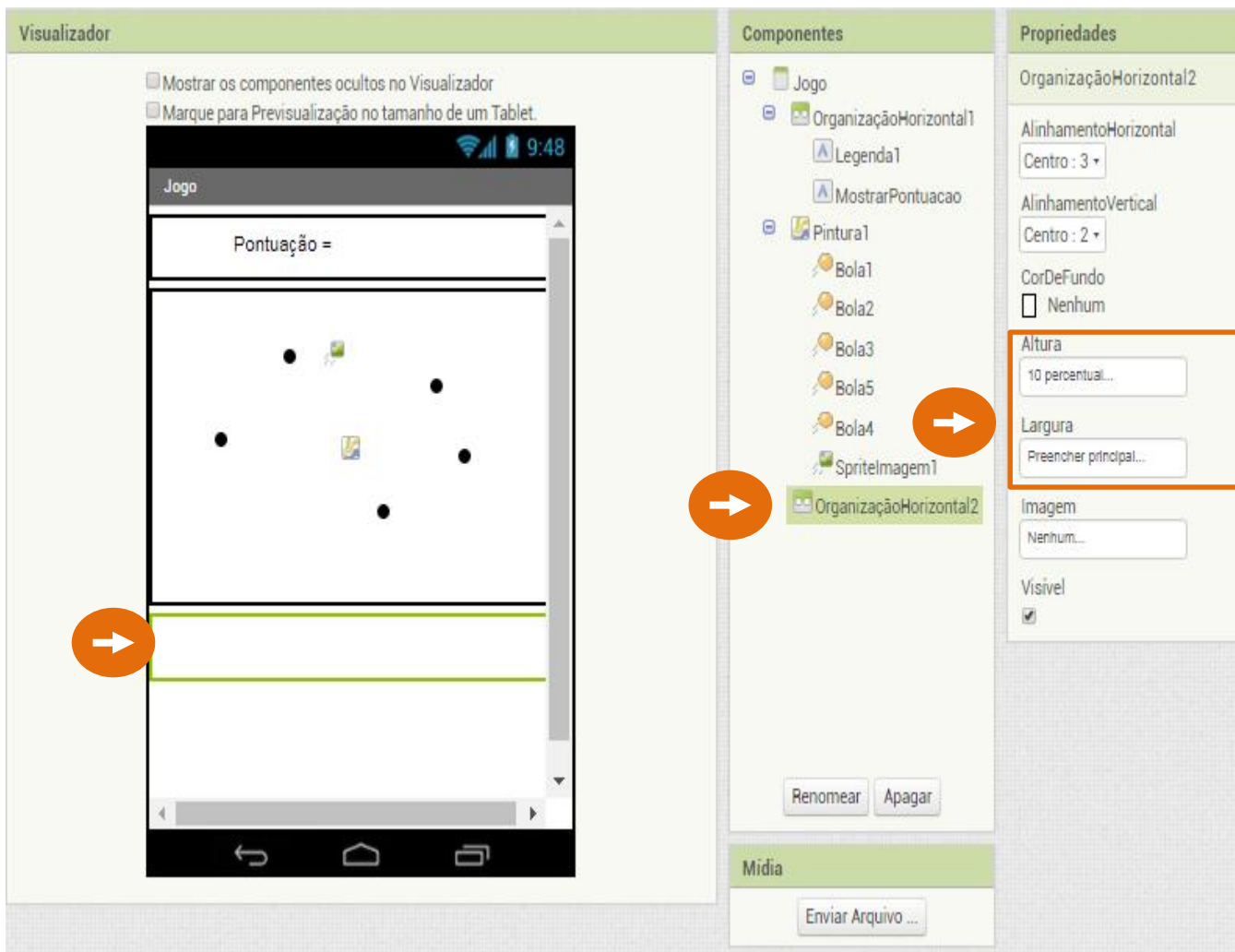
Primeiro vamos alterar o

“AlinhamentoHorizontal”

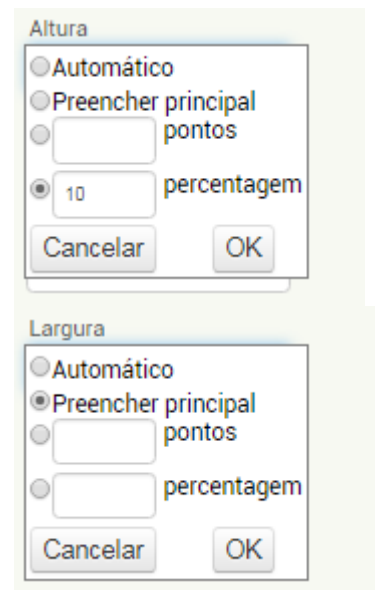
e **“AlinhamentoVertical”** para **“Centro”**.

Depois vamos alterar a **“CorDeFundo”** para **“Nenhum”**.

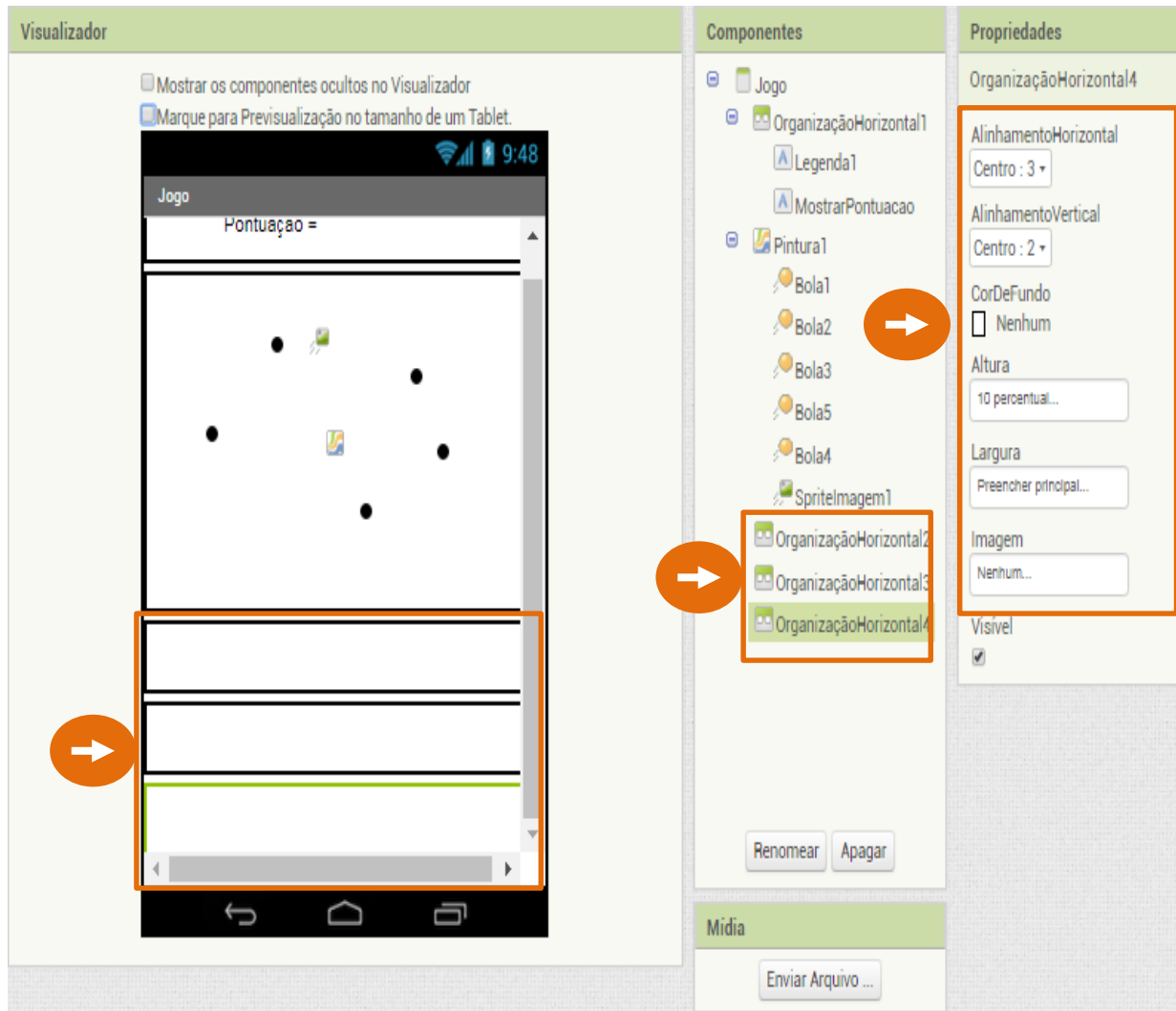
DEFININDO A INTERFACE



Agora vamos alterar a **“Altura”** para 10 percentagem e clicar em OK. Depois vamos alterar a **“Largura”** para “Preencher principal”.



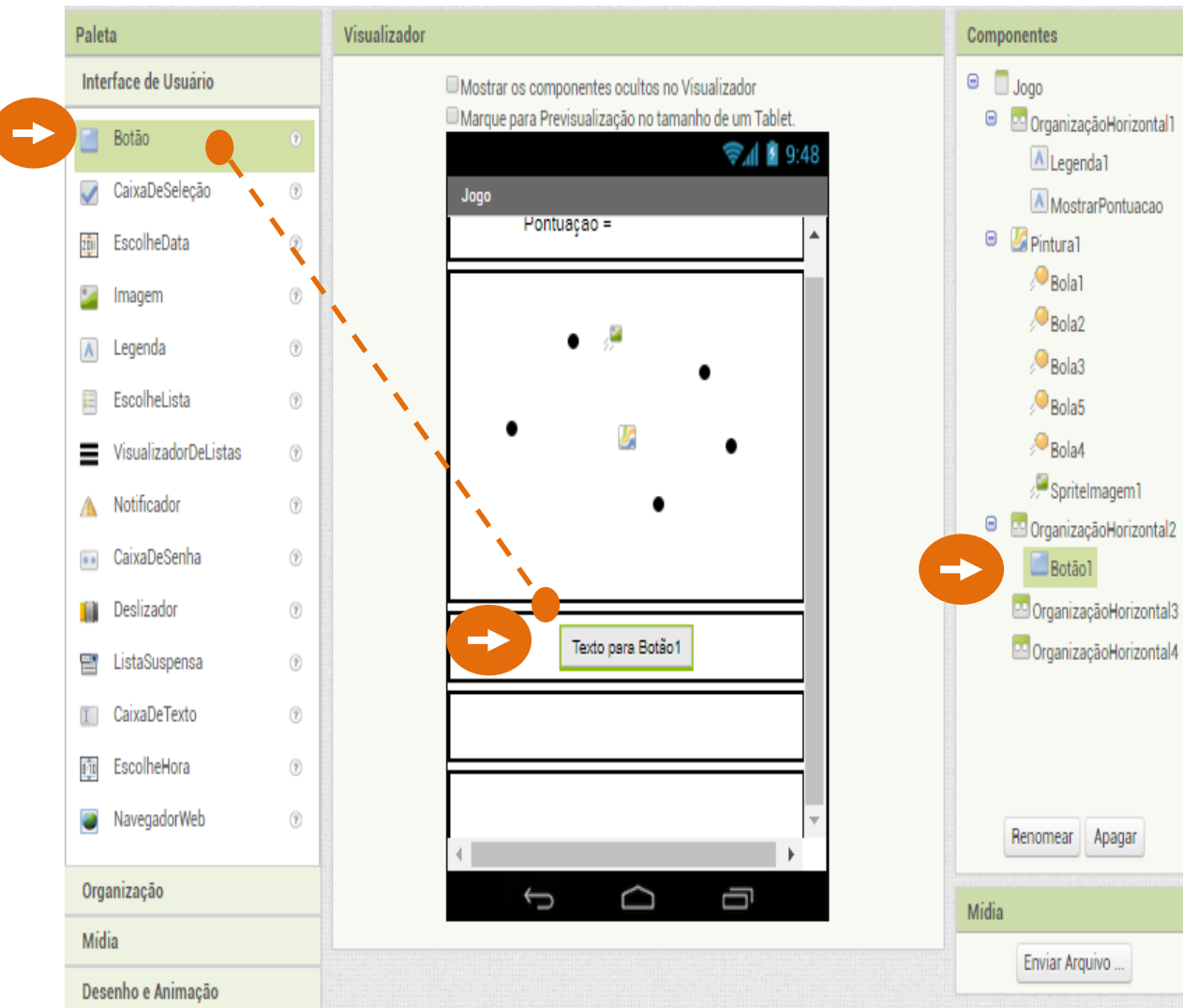
DEFININDO A INTERFACE



Insira mais 02 (dois) componentes

“OrganizaçãoHorizontal1” na nossa tela (no visualizador) e altere as propriedades dos componentes de acordo com o primeiro.

DEFININDO A INTERFACE



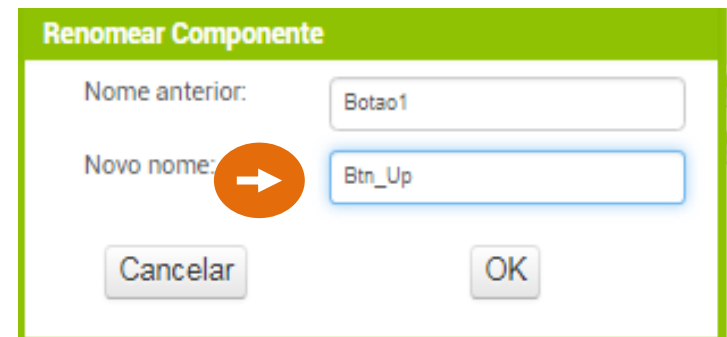
Agora sim, vamos inserir os **“Botões”** que irão controlar nossa **“Joaninha”**.

Primeiro vamos clicar em **“Interface de Usuário”** e arrastar o componente **“Botão”** para dentro do componente **“OrganizaçãoHorizontal12”** nossa tela (no visualizador).

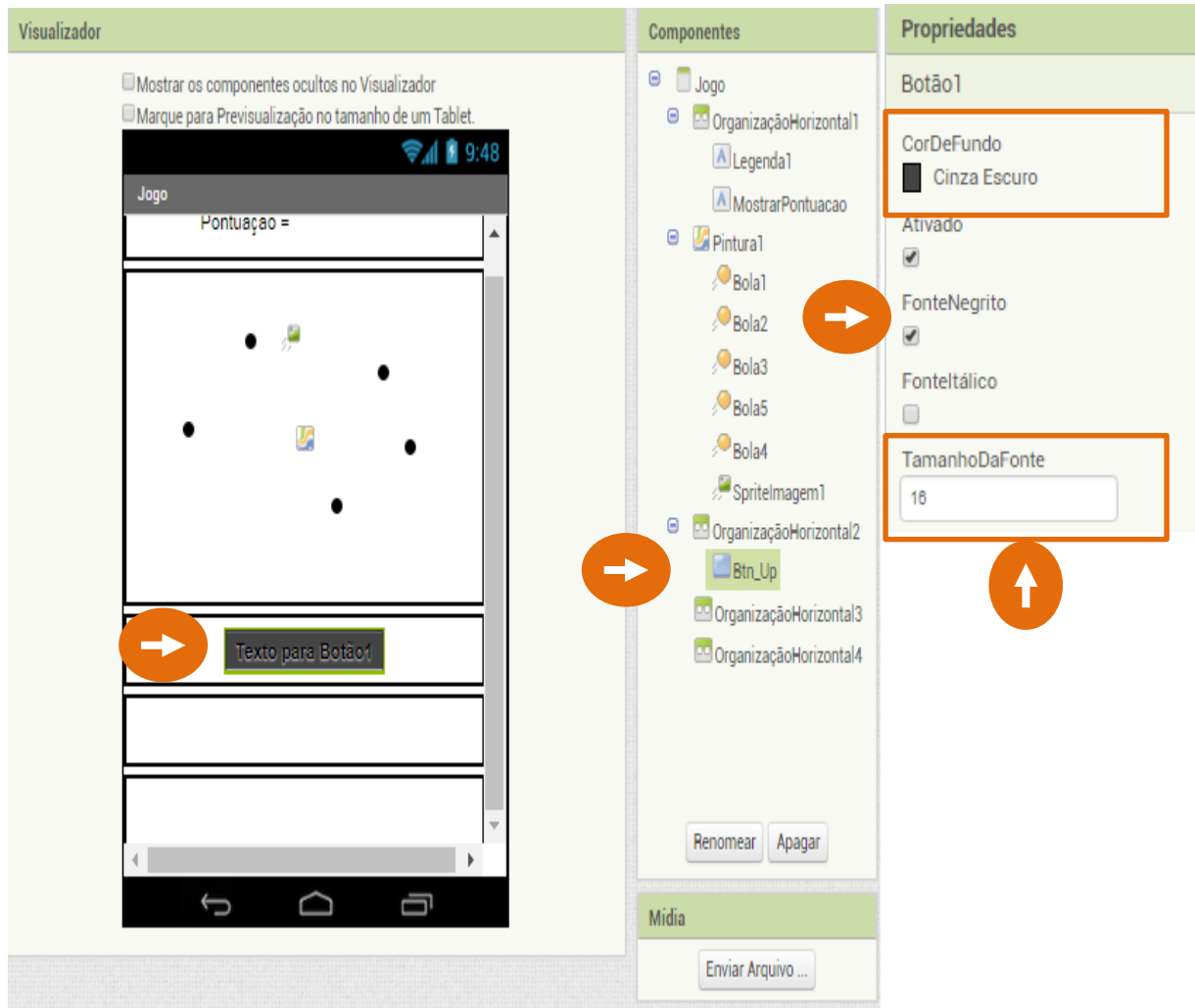
DEFININDO A INTERFACE



Vamos alterar o nome do **“Botão1”** para facilitar nosso trabalho na hora de fazer a programação dos blocos. Clique em **“Renomear”** e digite **“Btn_Up”**.

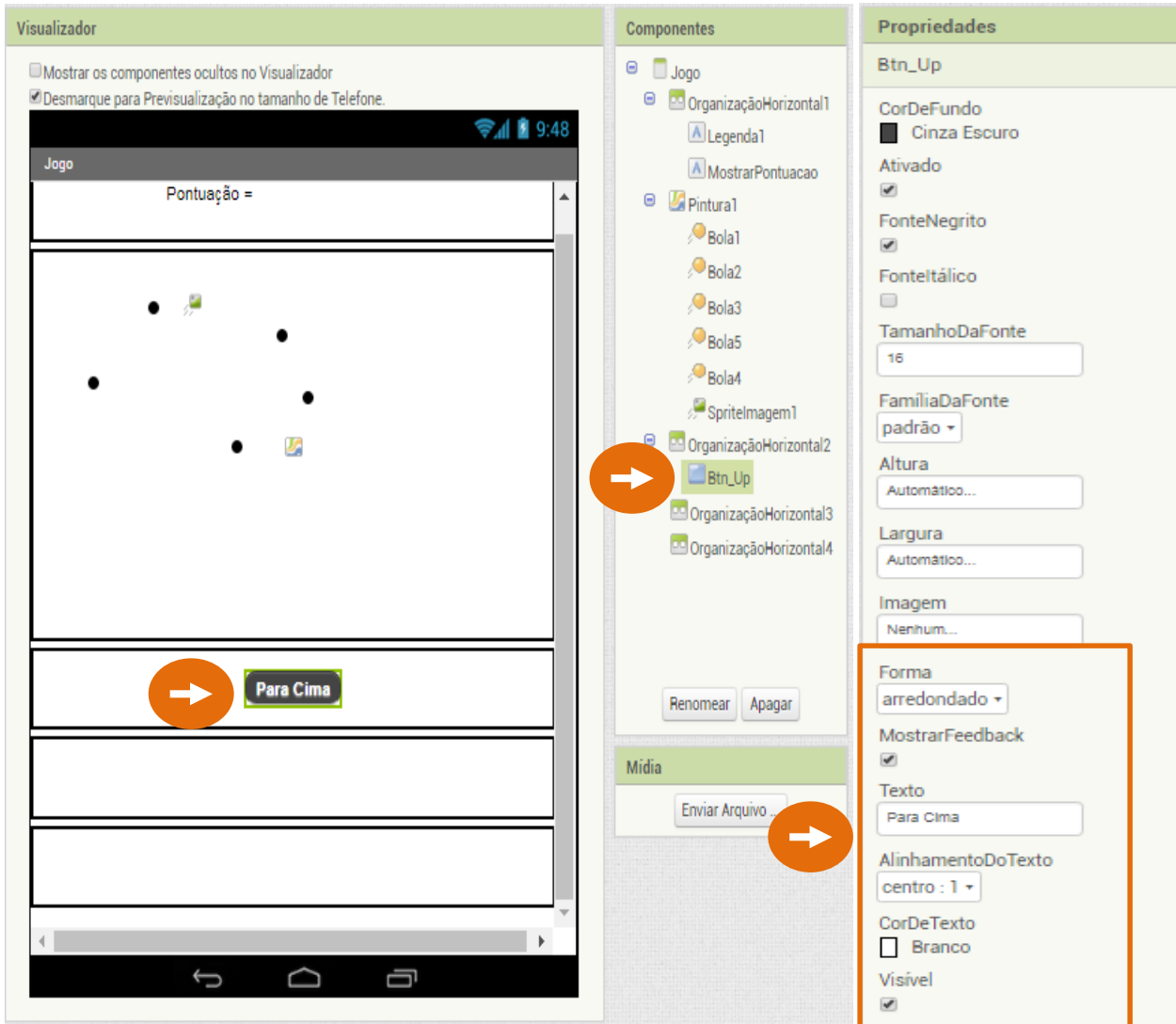


DEFININDO A INTERFACE



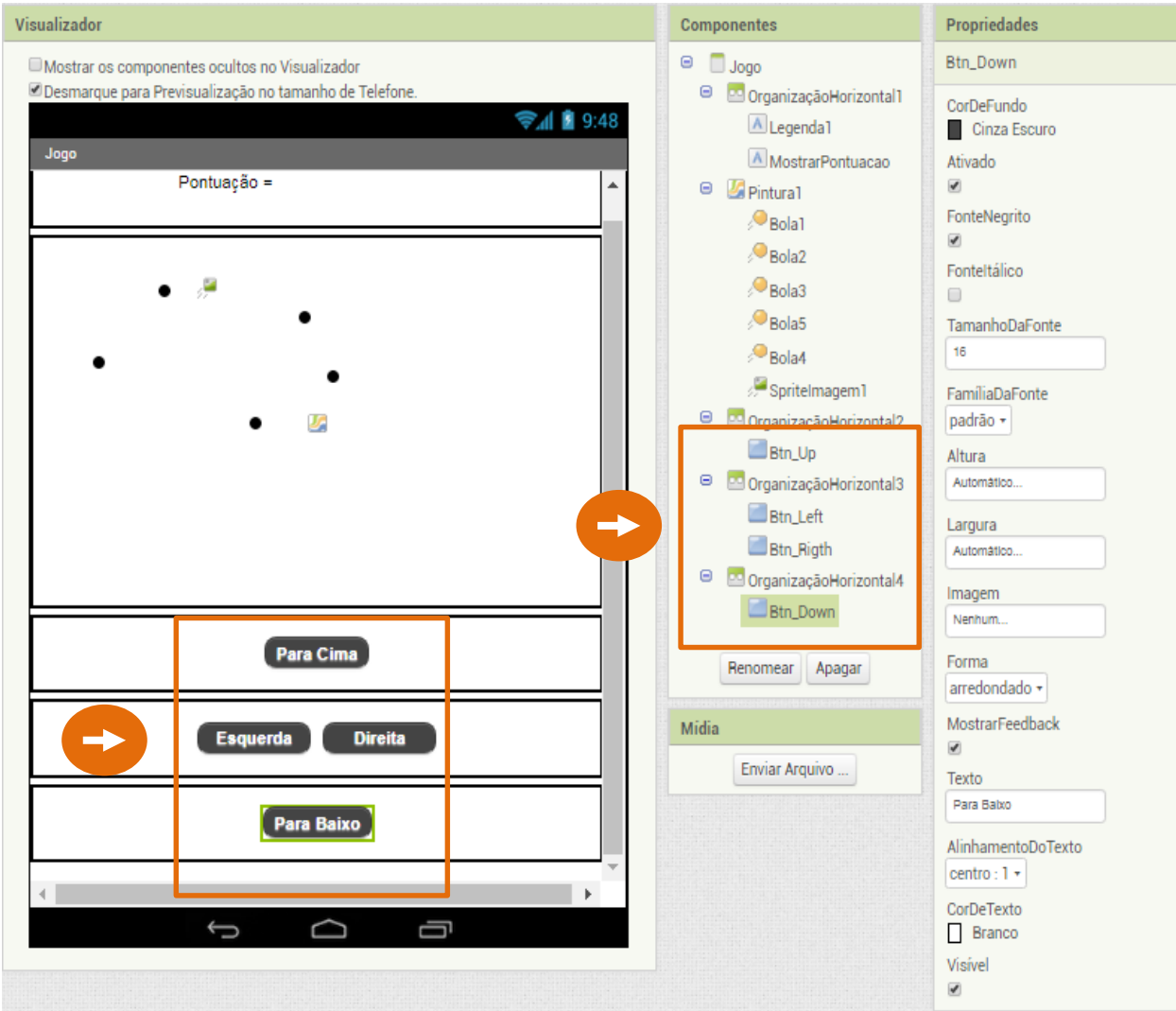
Vamos alterar o campo **"CorDeFundo"** para **"CinzaEscuro"**, ativar o campo **"FonteNegrito"**, e o **"TamanhoDaFonte"** para 16.

DEFININDO A INTERFACE



Agora vamos alterar **"Forma"** para **"arredondado"**. Depois vamos alterar o **"Texto"** para **"Para cima"**. Vamos alterar o **"AlinhamentoDoTexto"** para **"Centro"** e alterar a **"CorDoTexto"** para **"Branco"**.

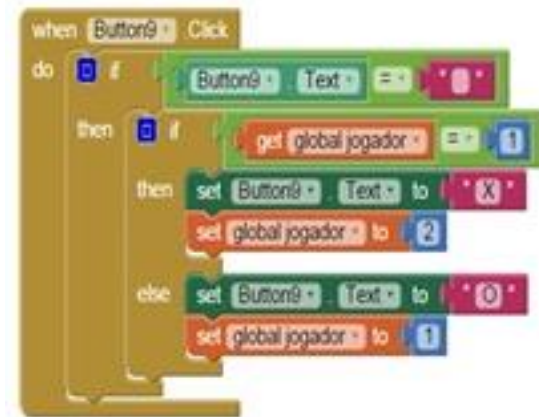
DEFININDO A INTERFACE



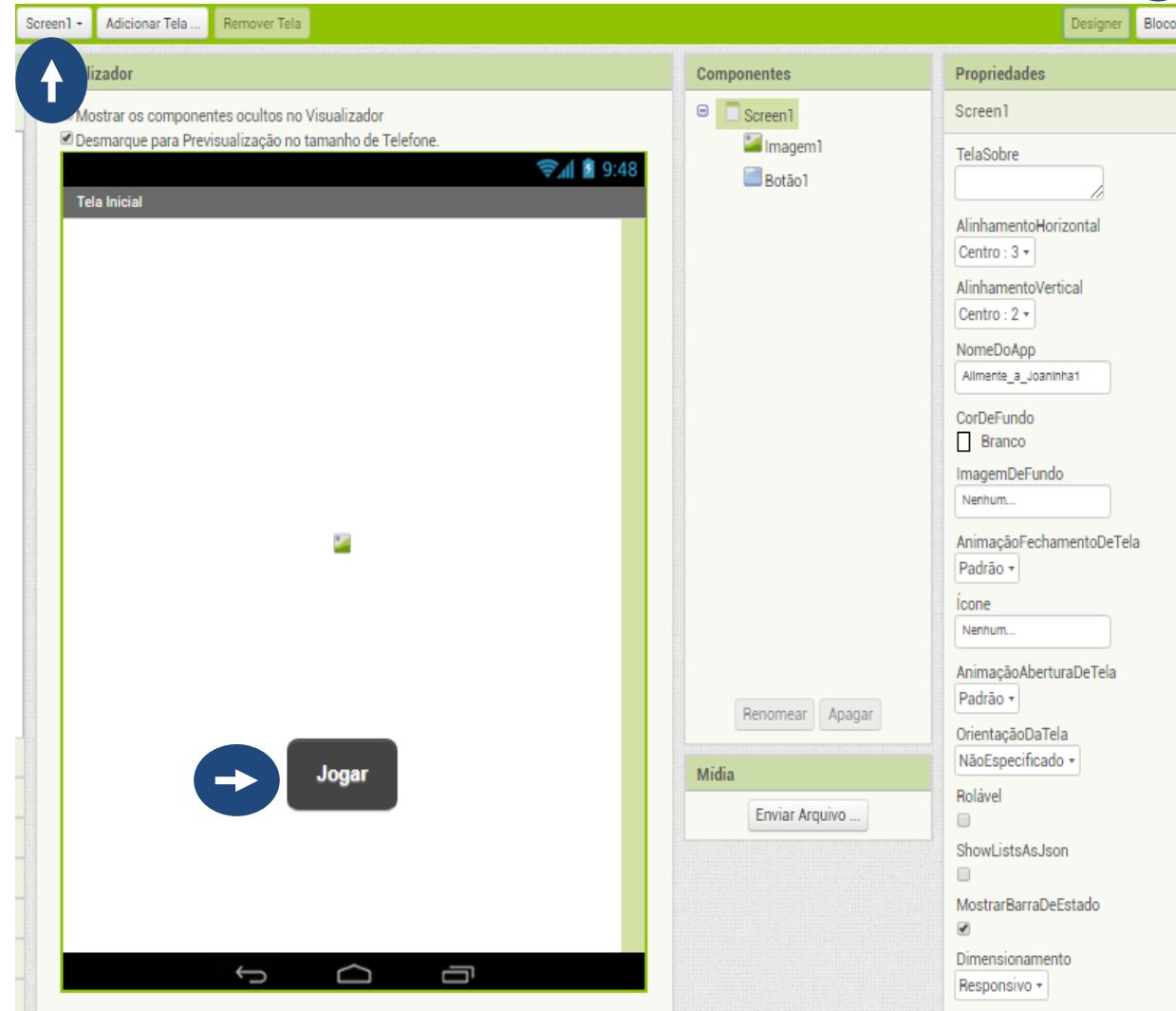
Insira os **“Botões”** restantes na tela (no visualizador) , conforme ilustração ao lado, e realize as alterações necessárias nas propriedades dos componentes.

Obs: Não se esqueça de manter um padrão, de tamanho, de cor e de forma .

ADICIONANDO A PROGRAMAÇÃO DOS BLOCOS



ADICIONANDO A PROGRAMAÇÃO DOS BLOCOS



Primeiro vamos adicionar a programação que permitirá que o **“Jogador”** inicie o jogo ao clicar no Botão **“Jogar”**.

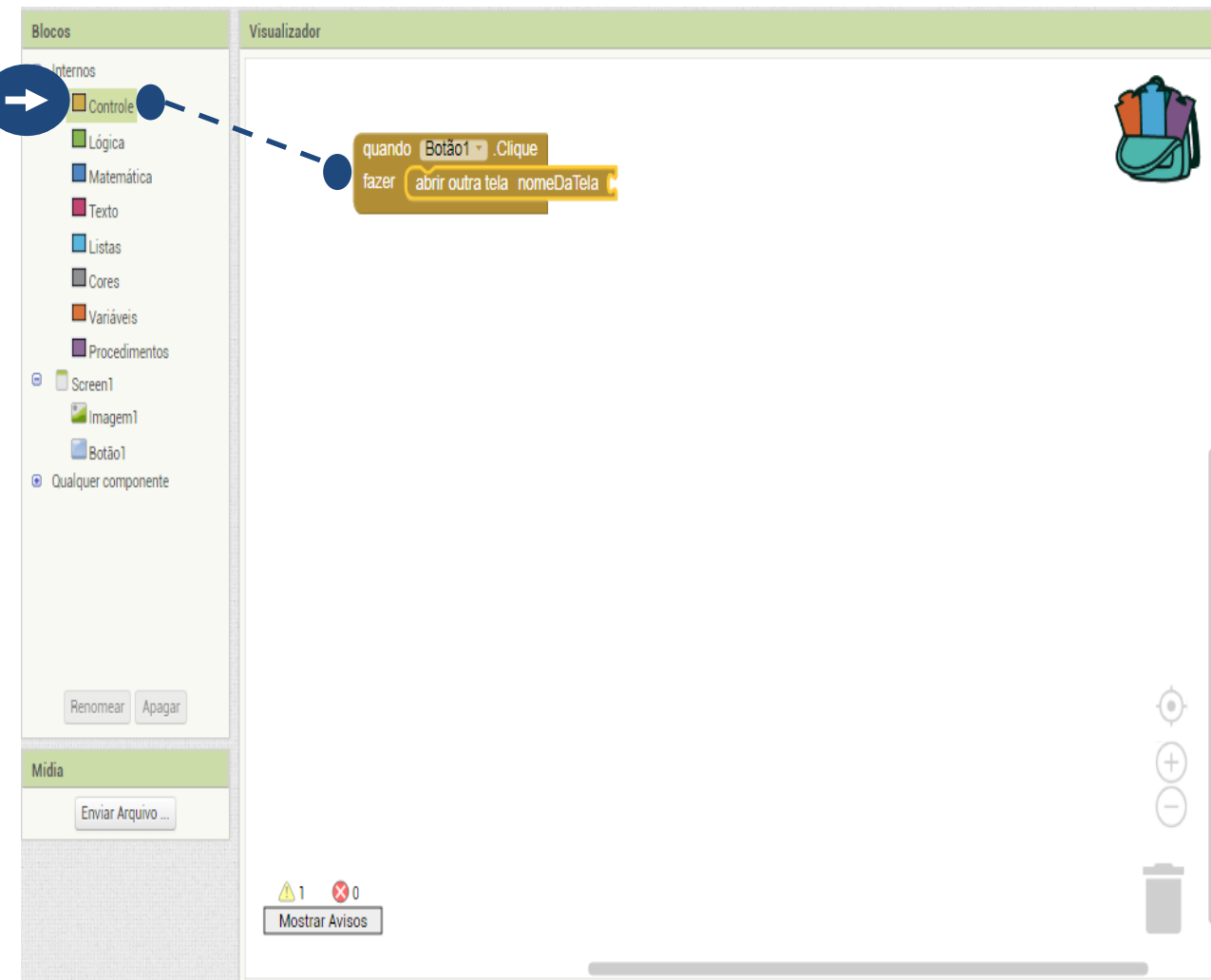
Clique em Blocos na área de Design do Jogo.

ADICIONANDO A PROGRAMAÇÃO DOS BLOCOS



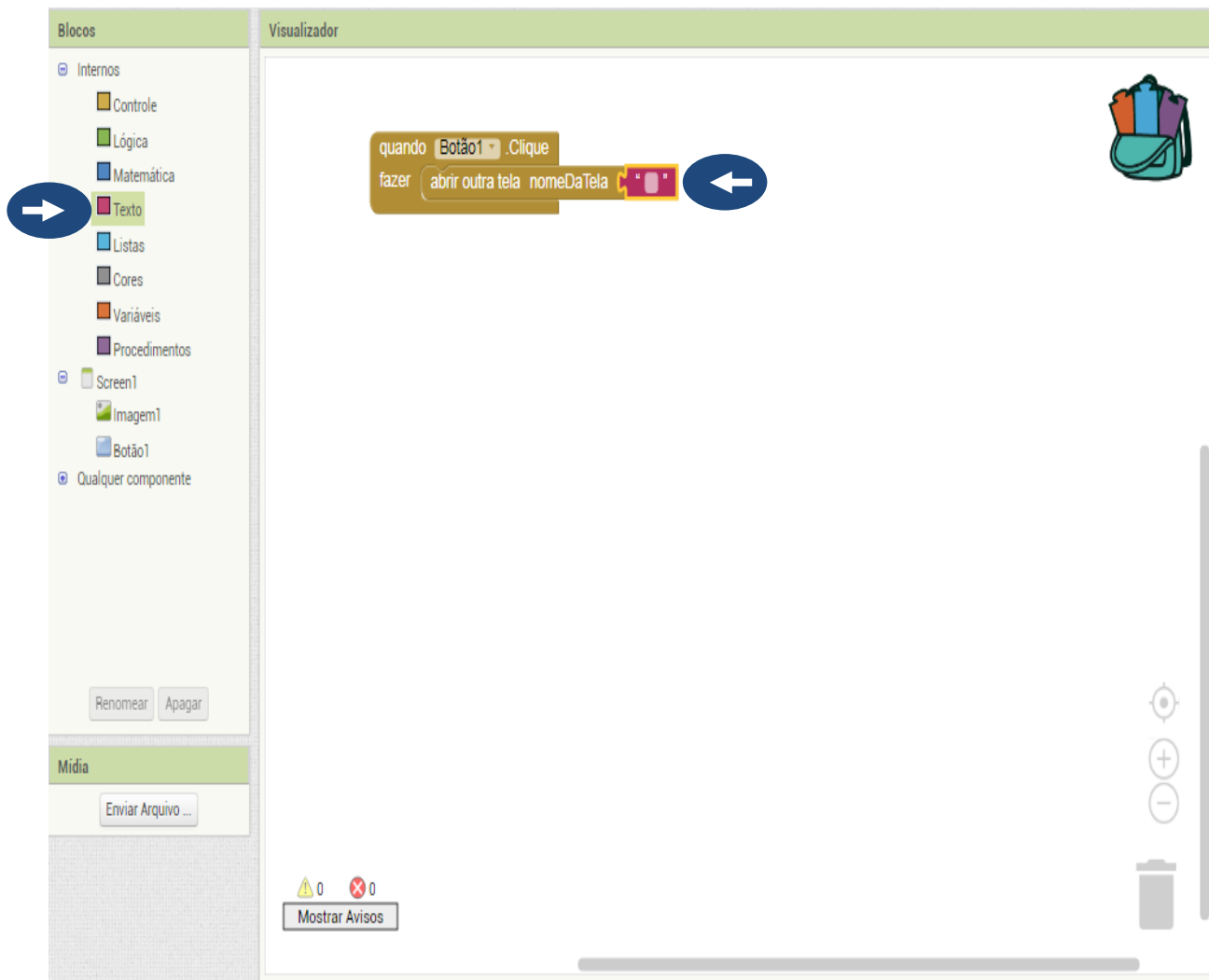
Agora vamos clicar no componente **“Botão1”** e arrastar para sua tela (no visualizador) o bloco **“Quando Botão1 clique”**.

ADICIONANDO A PROGRAMAÇÃO DOS BLOCOS



Vamos clicar no bloco **“Controle”** e arrastar o bloco **“abrir outra tela nomeDaTela”** e encaixar no bloco anterior.

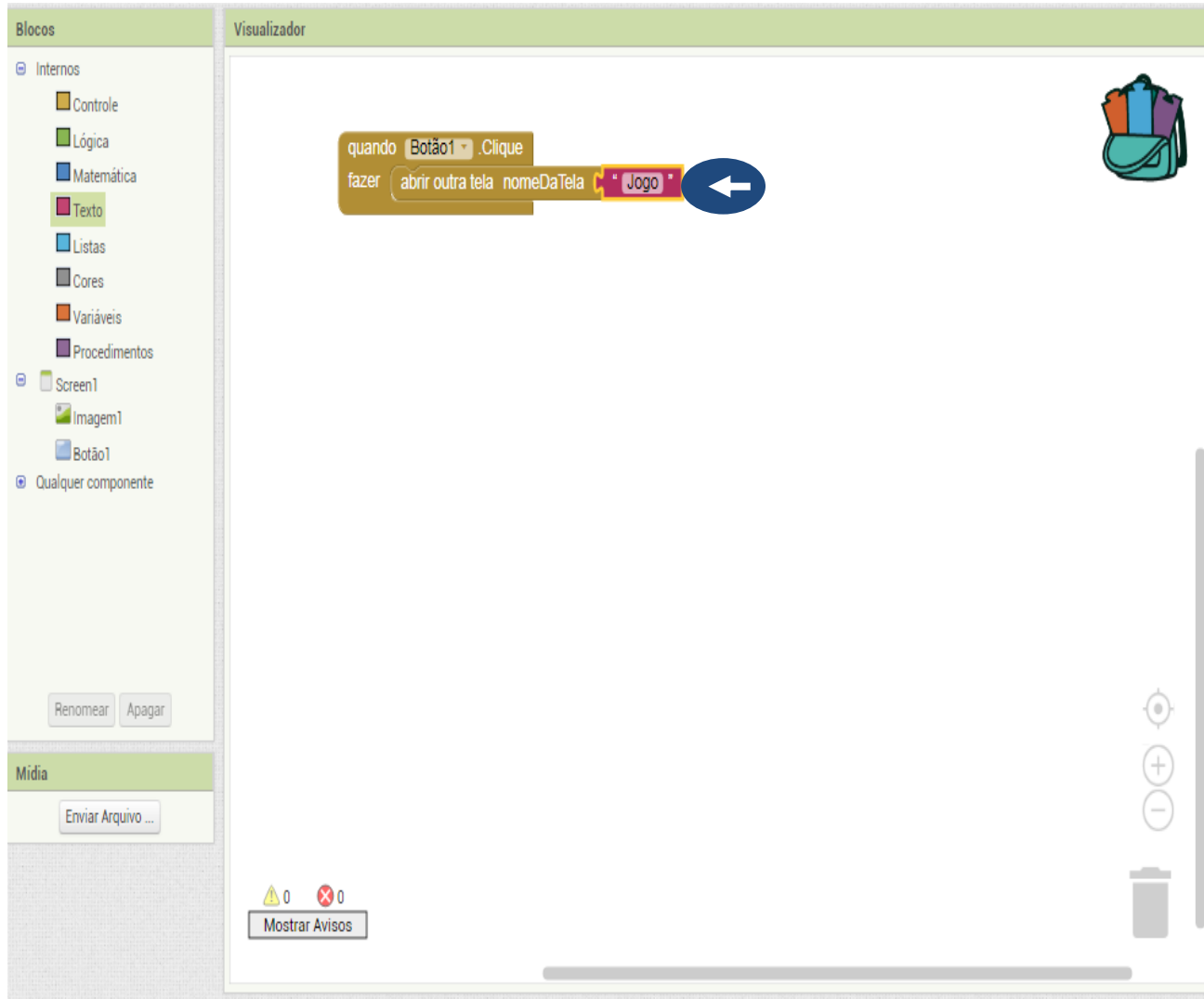
Adicionando a ação do Botão



Precisamos agora informar qual tela será chamada ao clicar no **“Botão1”**.

Clique no bloco **“Texto”** e arrastar o primeiro bloco, que parece um caixa vazia com duas aspas, depois vamos encaixar no bloco **“abrir nova tela nomeDaTela”**.

Adicionando a ação do Botão



Informação no bloco **"Texto"** o nome da tela que é responsável pelo **"Jogo"**.

Agora é com **Vocês!**
Divirtam-se

