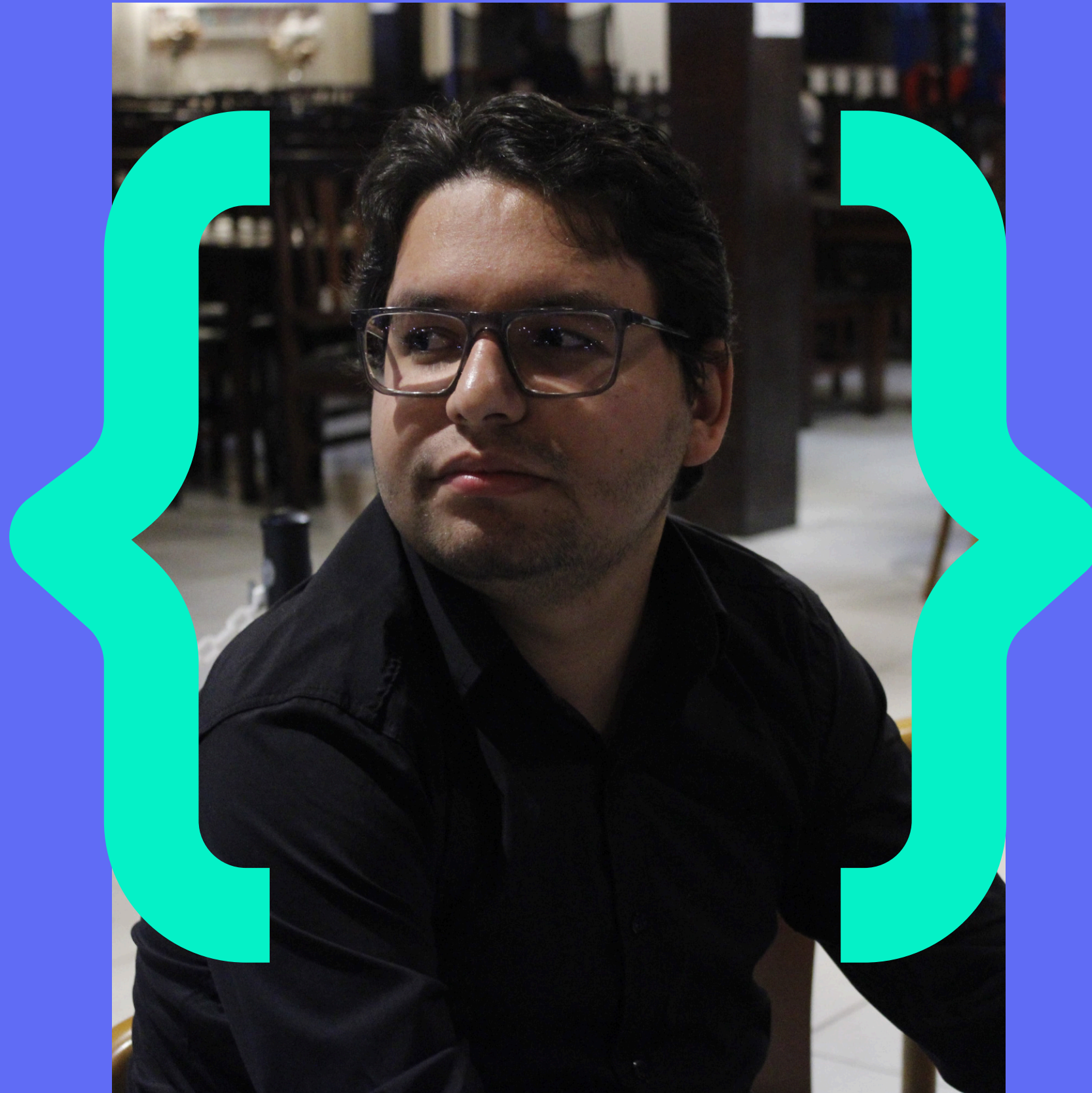




Utilizando o App Inventor como forma de Ensino a Programação





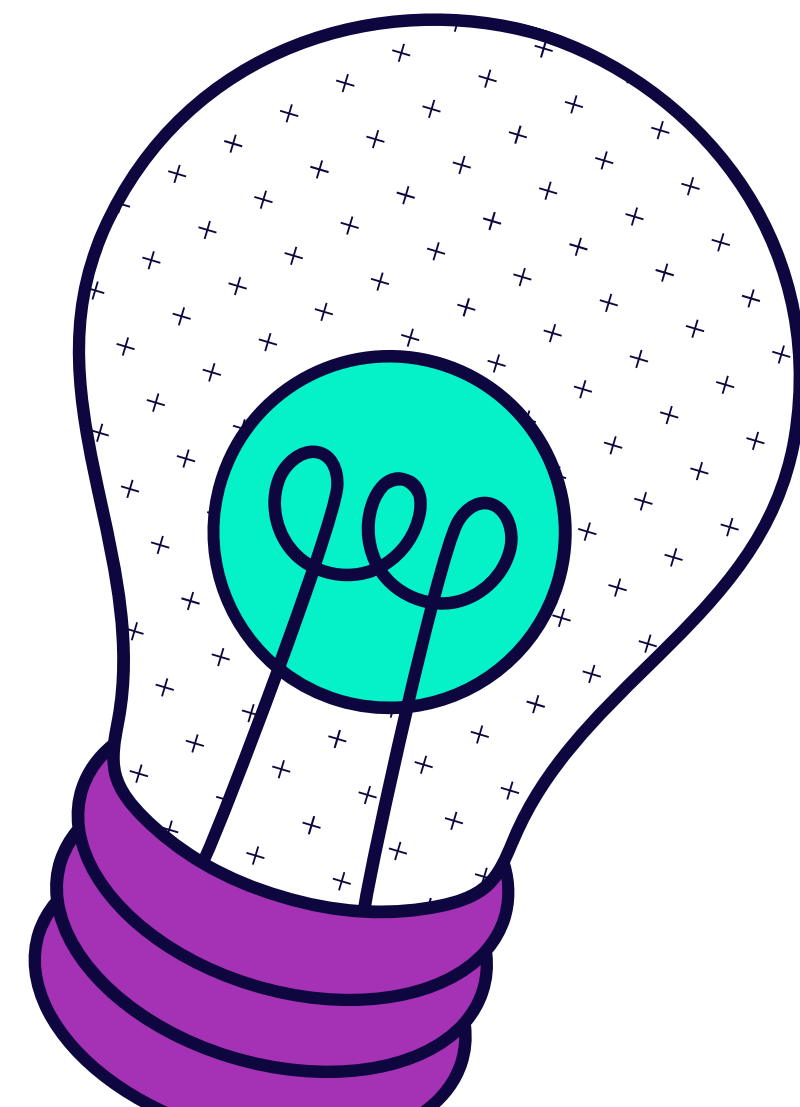
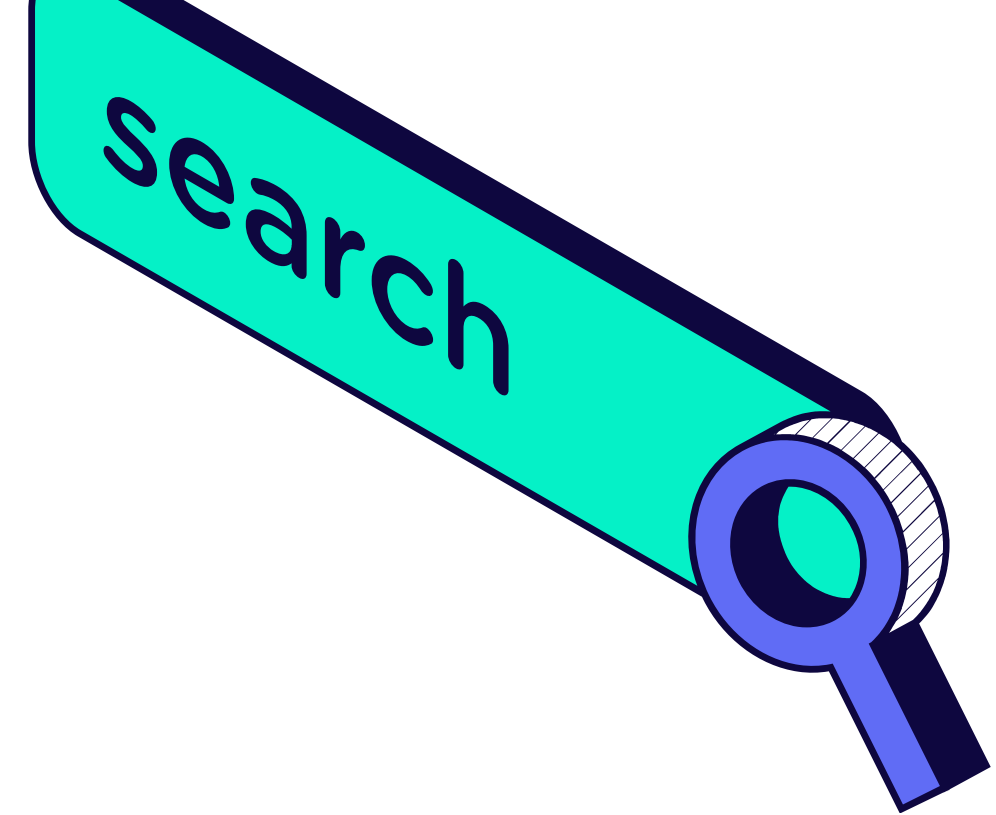
Felipe Targino do Nascimento

- Técnico em Eletromecânica;
- Tecnólogo em Sistemas para Internet;
- Pesquisador e Extensionista;
- Atuação no Polo de Inovação;
- Estagiário no Governo do Estado;
- Membro do CD E CS;
- Membro do IEEE;

targino.felipe@academico.ifpb.edu.br
targino_felipe1

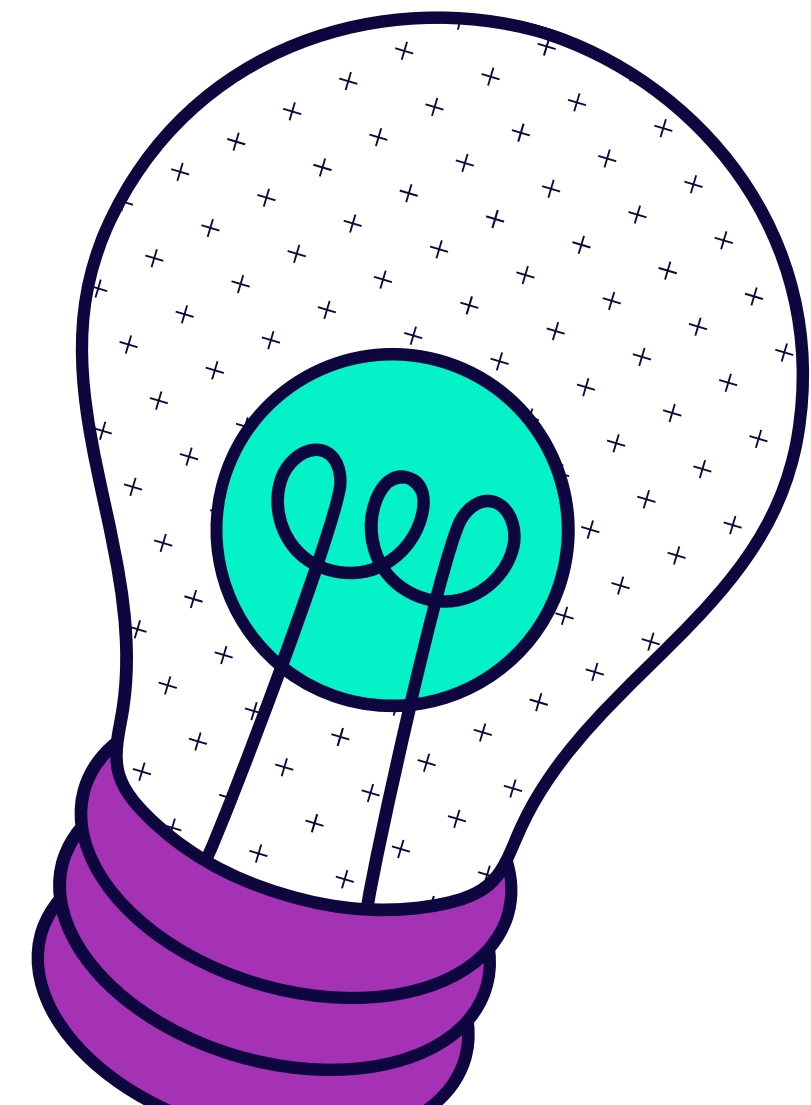
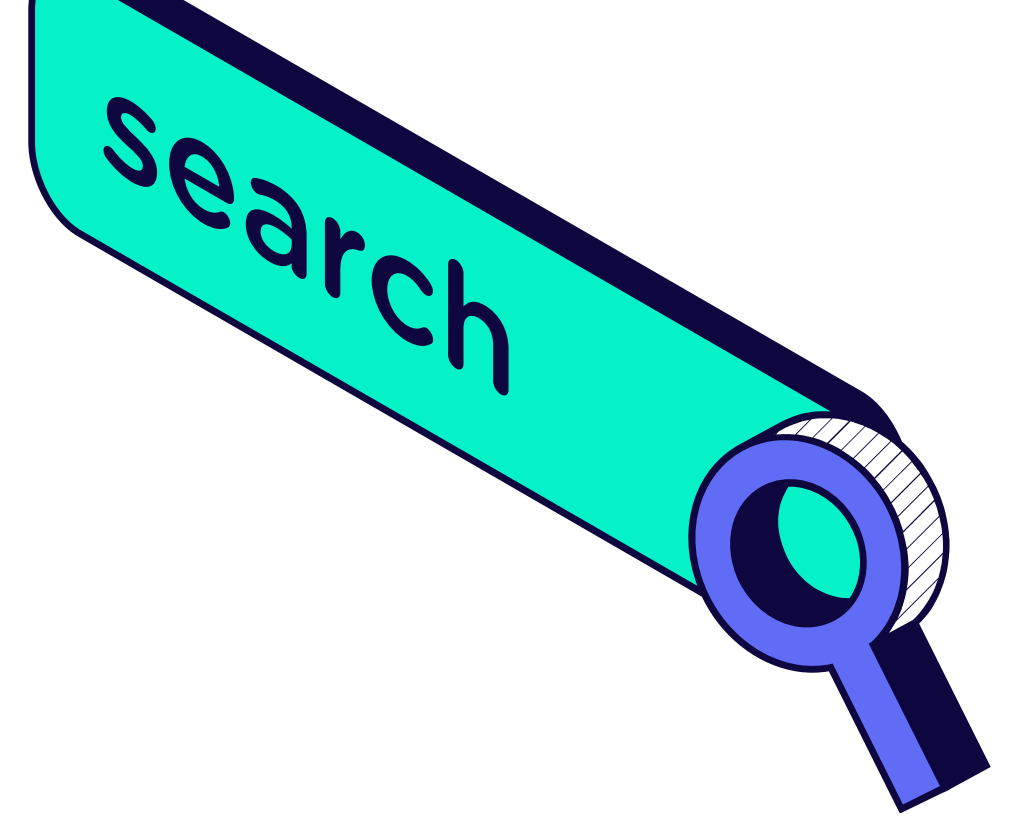
Responda:

O que é o App Inventor?



Resposta:

É uma ferramenta de programação voltada para iniciantes, que permite a criação de aplicativos para dispositivos Android, utilizando uma interface visual e blocos de programação.





<Vamos>
<Explorar>
<a>
<Plataforma?!>

<https://appinventor.mit.edu>



Acessando pela 1º Vez o App Inventor!

1. Acessar o site (appinventor.mit.edu)

É necessário ter uma conta Google.

2. Aceitar os Termos de Serviço

Contrato que define o conjunto de regras e condições para uso da ferramenta App Inventor.

3. Definir o Idioma

Estão disponíveis 19 (dezenove) idiomas, inclusive **Português Brasileiro.**



<Designer>

A tela Designer é onde você seleciona e organiza os componentes do seu aplicativo. Você pode escolher entre uma variedade de componentes, como botões, caixas de texto, imagens e muito mais, e colocá-los na tela para criar a interface do seu aplicativo.



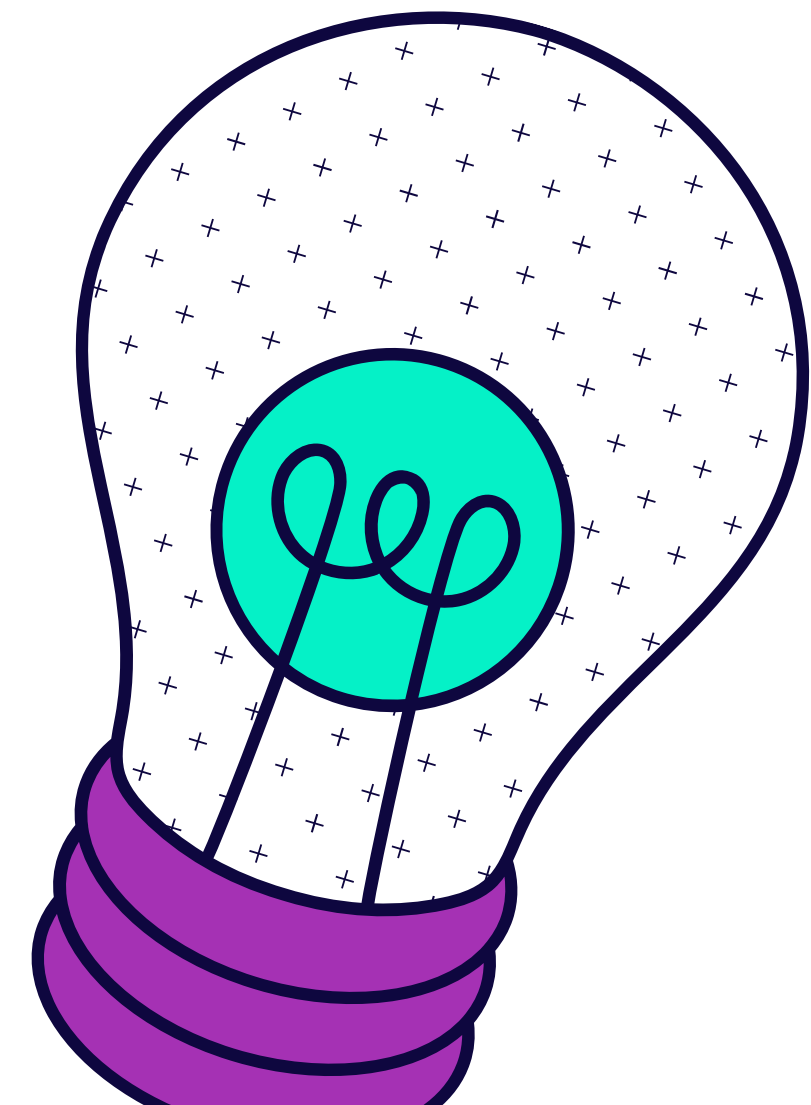
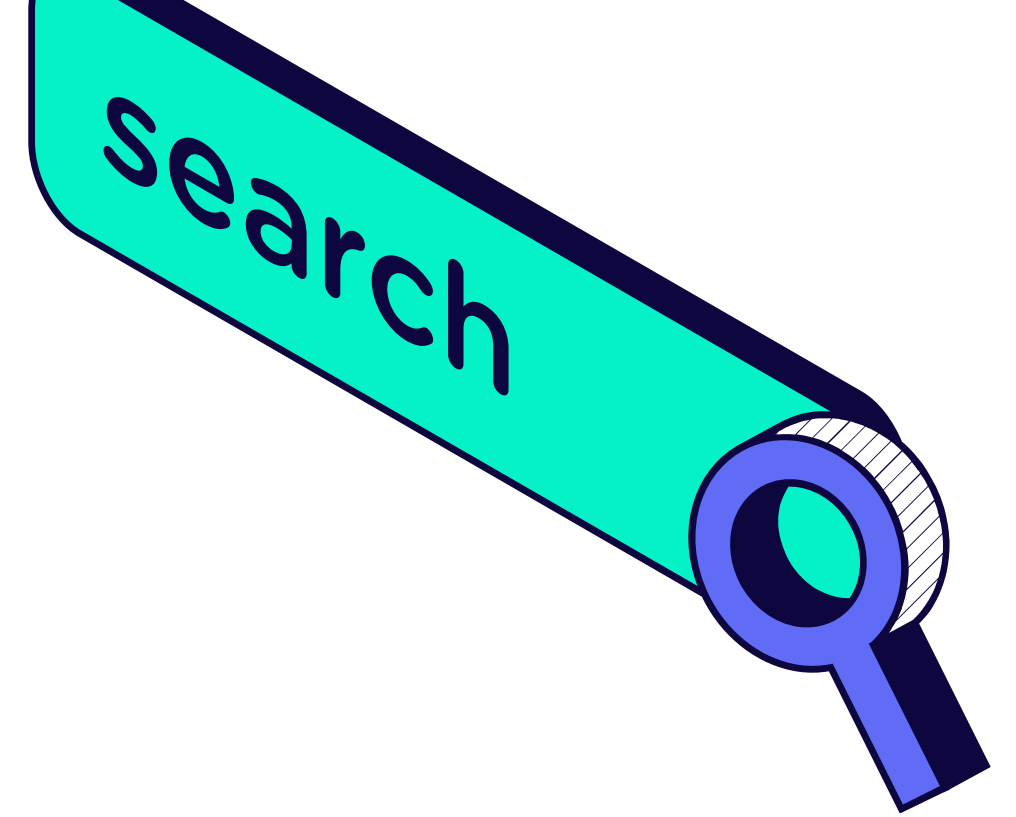
<Blocos>

A tela de Blocos é onde você programa a funcionalidade do seu aplicativo. Você pode arrastar e soltar blocos de código para criar a lógica do seu aplicativo, como responder a eventos, executar ações e armazenar dados.



Responda:

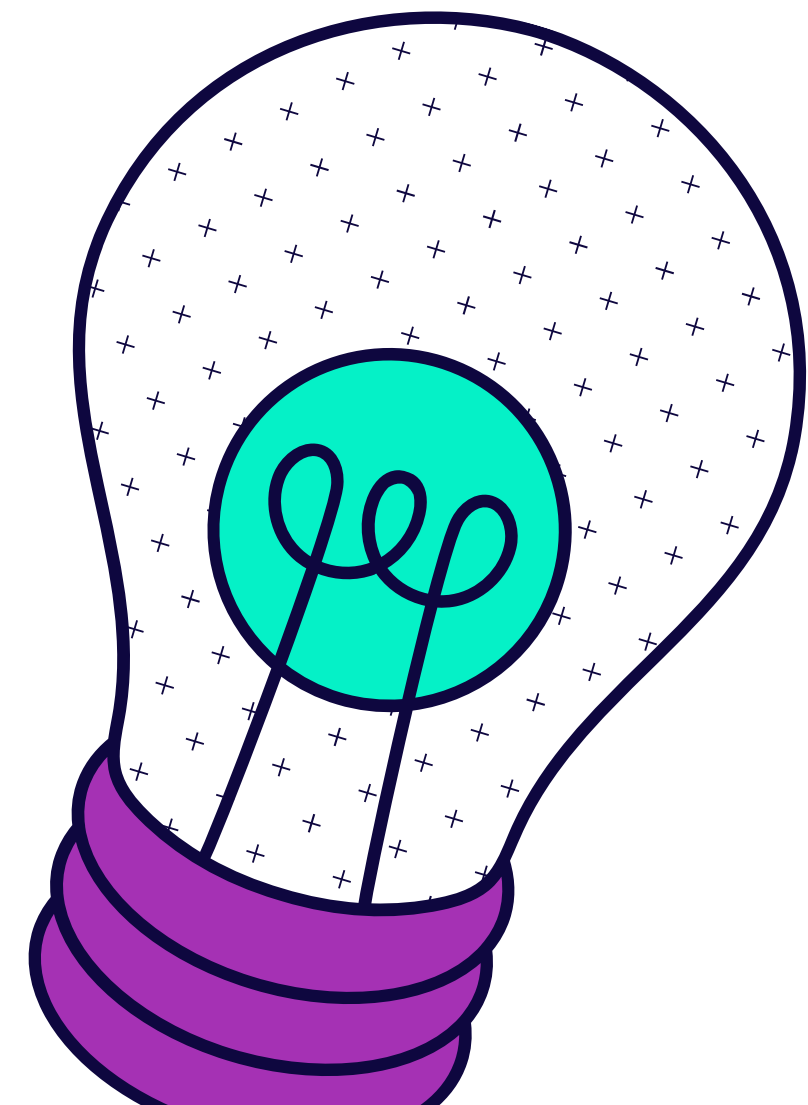
O que são Componentes?





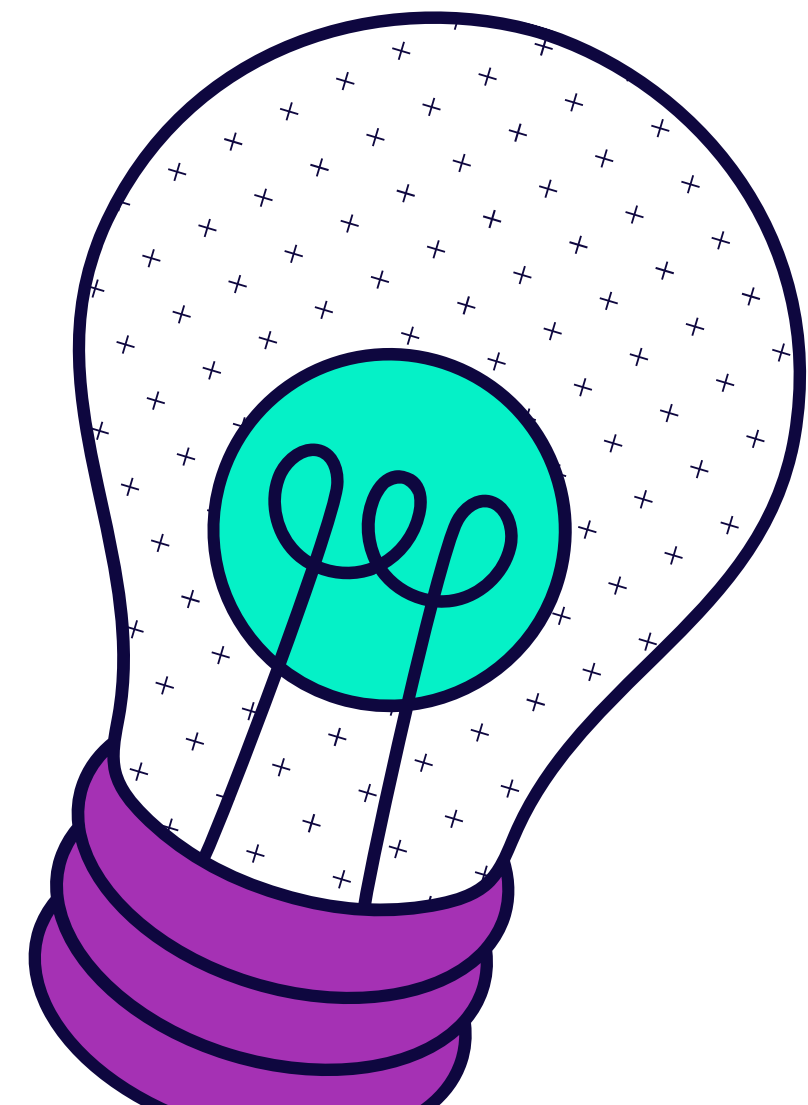
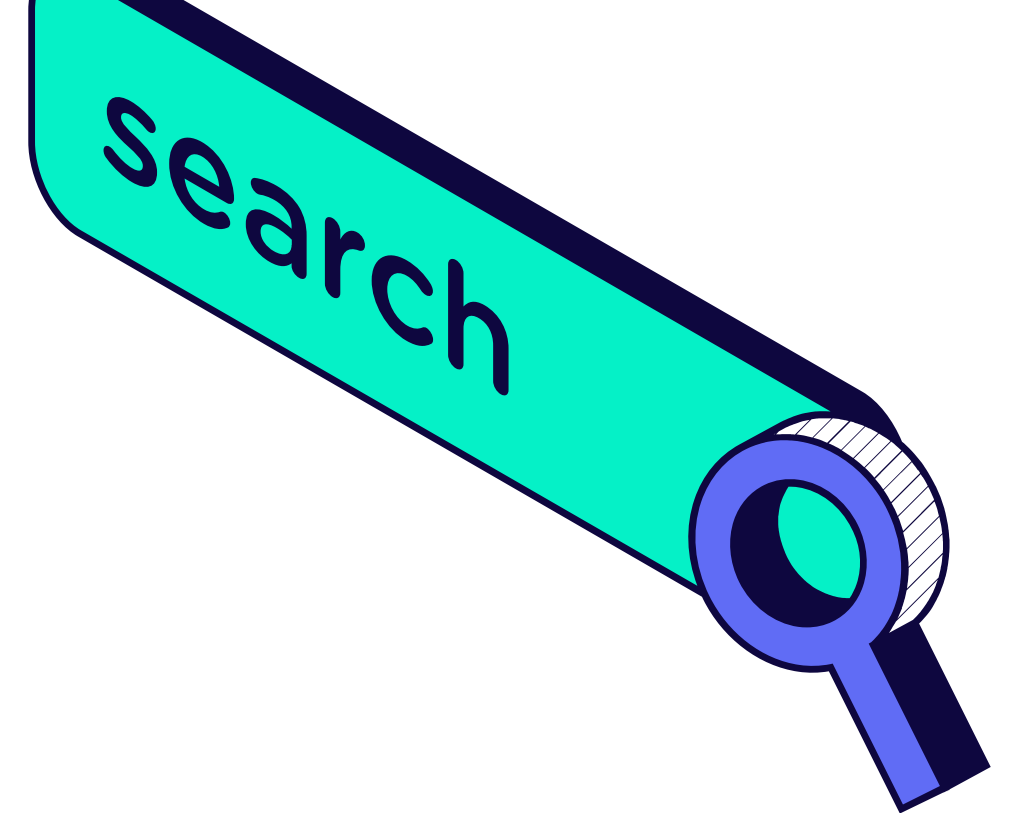
Resposta:

Na programação são unidades modulares que desempenham funções específicas, como botões, caixas de texto ou elementos lógicos. Eles são essenciais para construir e organizar a estrutura e a interatividade dos programas.



Eventos básicos

Os eventos são ações que ocorrem em resposta às interações do usuário com o aplicativo. O App Inventor possui eventos básicos como clique em botões, mudança de valor em um componente, entre outros.



Desafio 01

Aprendendo na prática



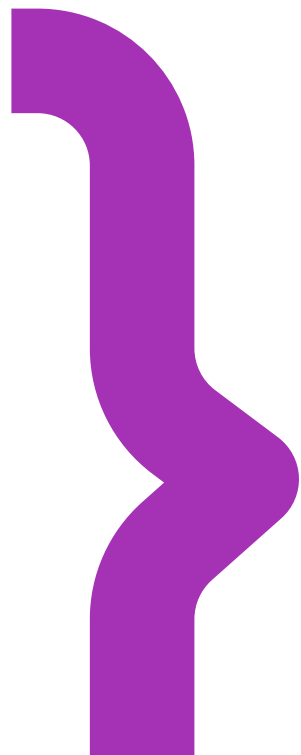
<Sorteio>

Criar um aplicativo para que o usuário tente adivinhar um número entre 1 e 5 que será **sorteado** e que **fale** se a pessoa acertou ou não o número sorteado



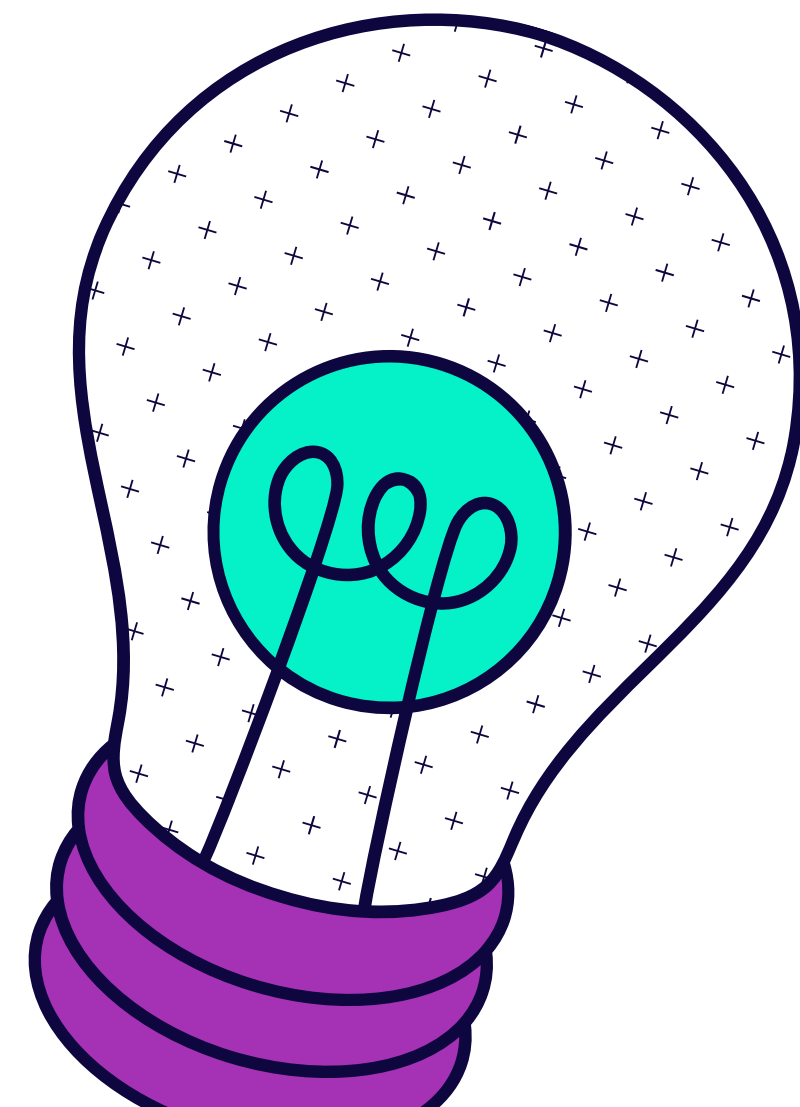
Desafio 01

Folheto 01



Responda:

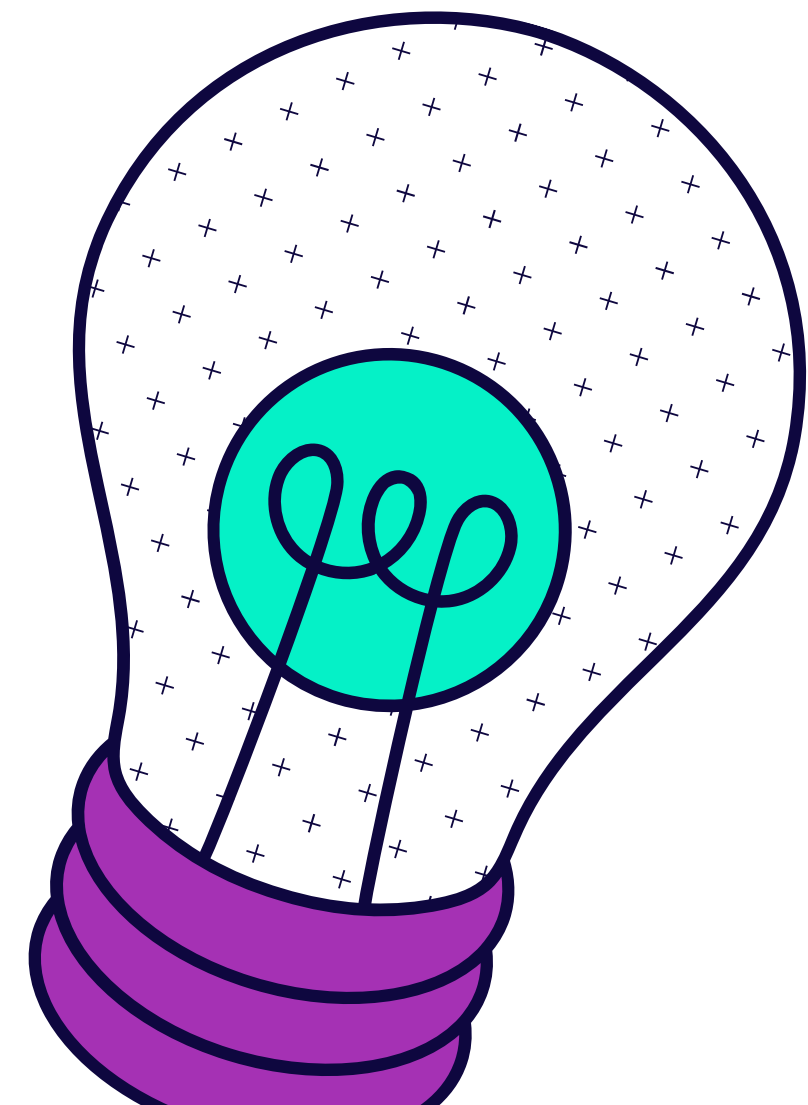
O que são Condições?

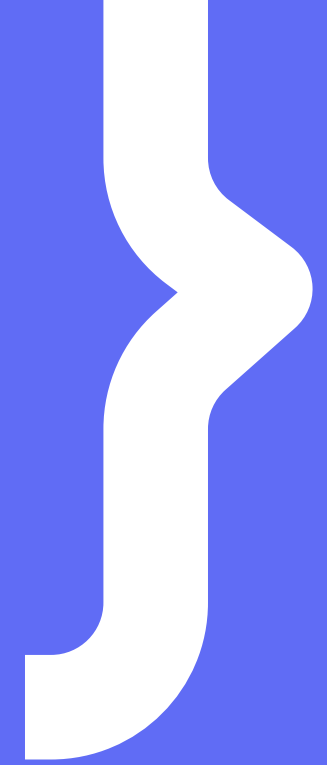




Resposta:

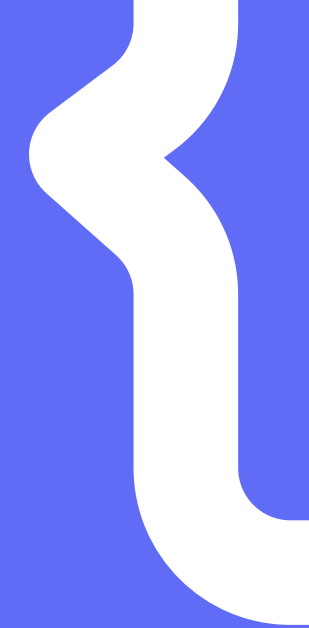
Na programação refere-se a instruções que alteram o fluxo do código com base em avaliações verdadeiras ou falsas. Elas permitem que um programa tome decisões dinâmicas durante a execução.





Vamos Testar?!



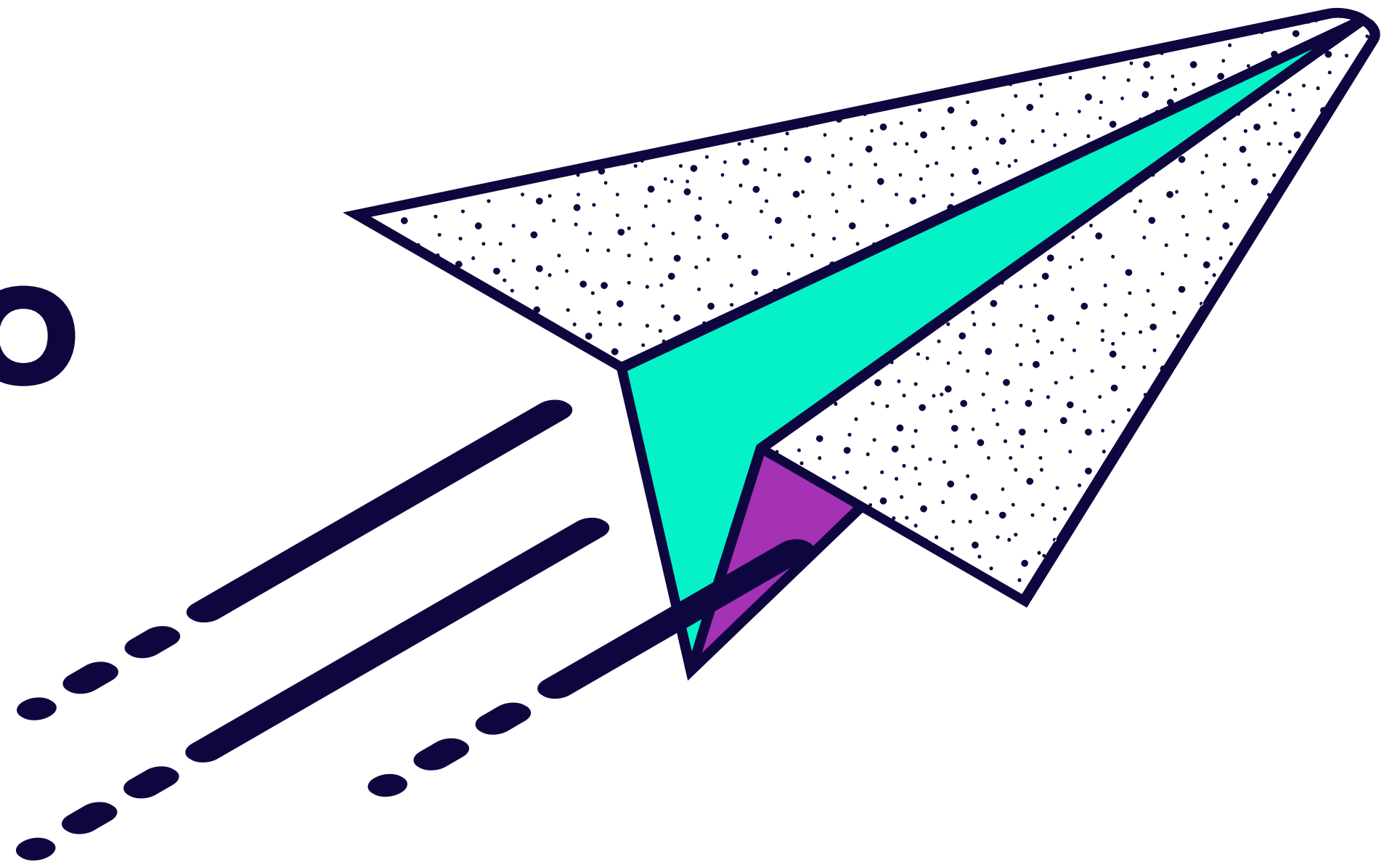


Parabéns!
Você Conseguiu
finalizar o
Primeiro Desafio.



Desafio 02

Aprendendo na prática



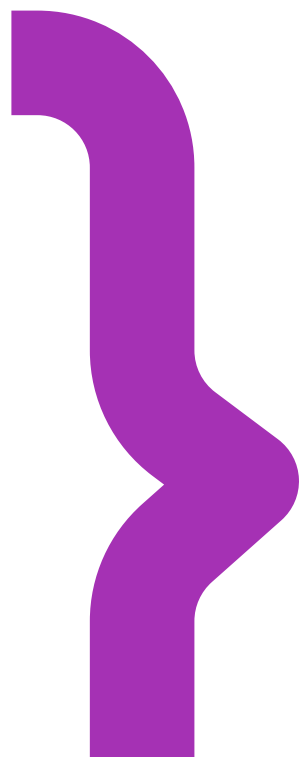
<Tabuada>

Aplicativo para exercitar a tabuada de **multiplicação**. O aplicativo sorteia dois números entre 1 e 10 (incluindo estes) e pergunta o produto desses números, por voz e texto. Ele **verifica** depois se o usuário digitou na caixa de texto a resposta certa ou não, **falando** uma mensagem de que está errada ou certa



Desafio 02

Folheto 02





Vamos Testar?!



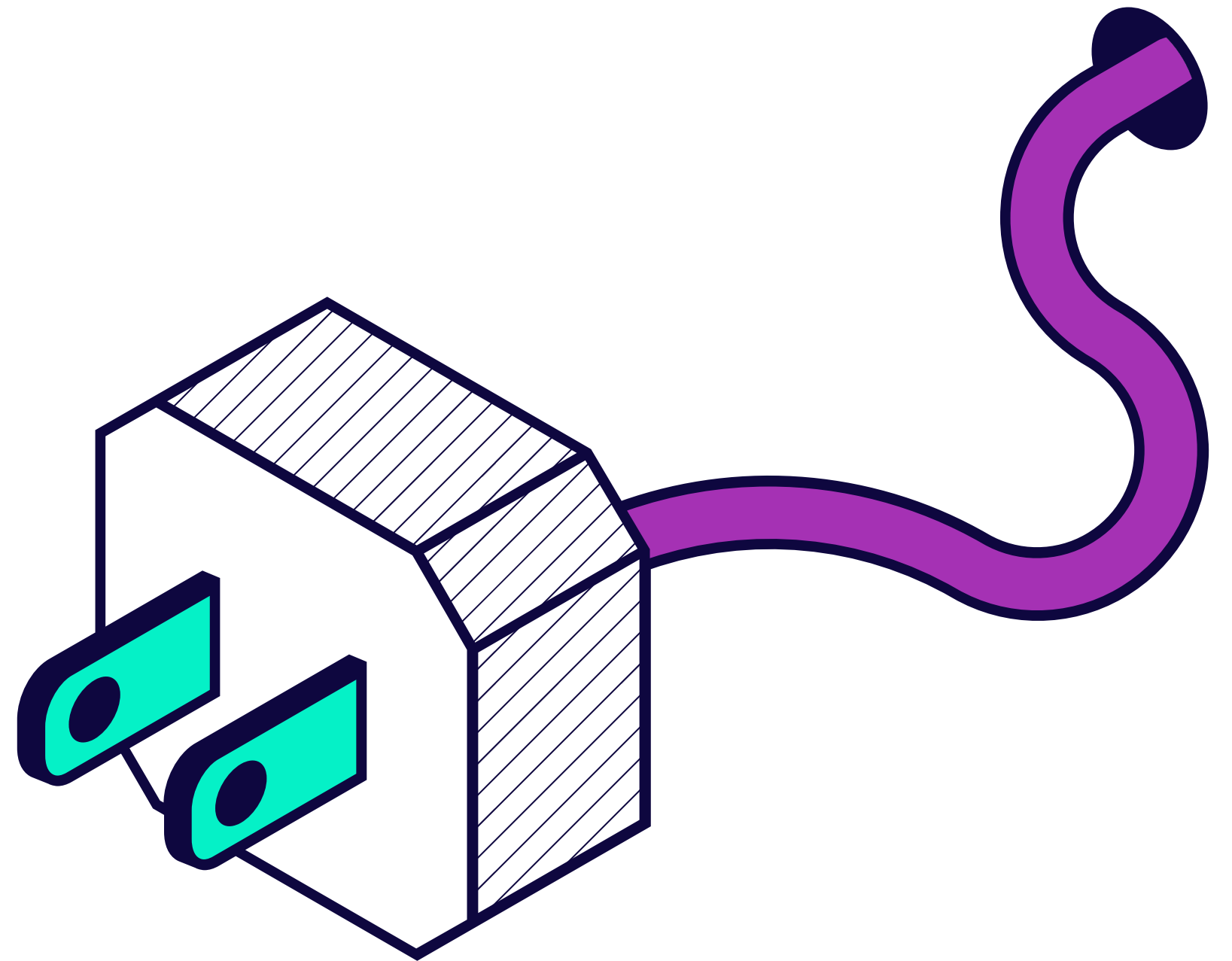


Parabéns!
Você Conseguiu
finalizar o
Segundo Desafio.



Desafio 03

Aprendendo na prática



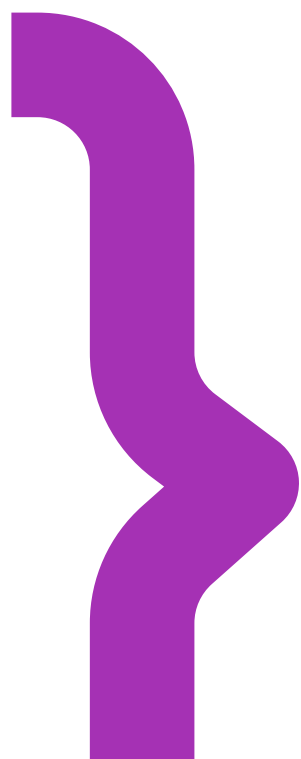
<Contador>

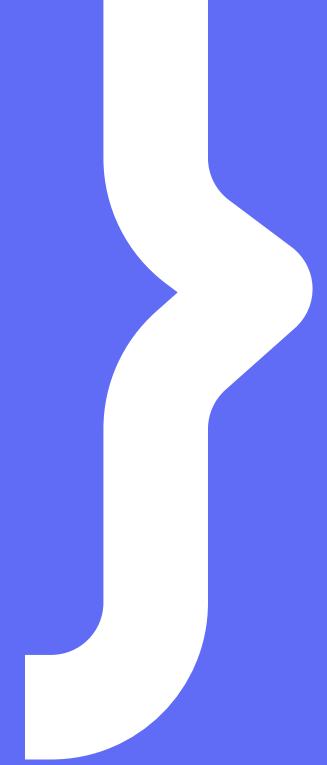
Aplicativo para **contar** os passos dados pelo usuário e **medir distância** aproximada percorrida



Desafio 03

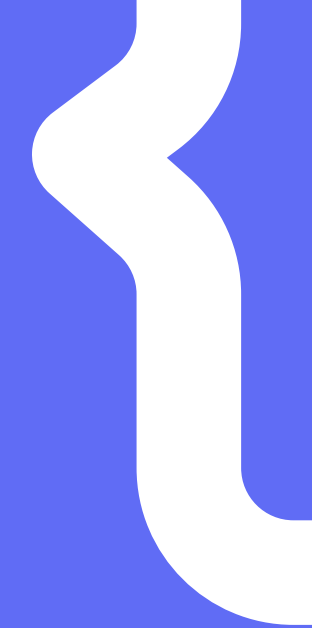
Folheto 03





Vamos Testar?!



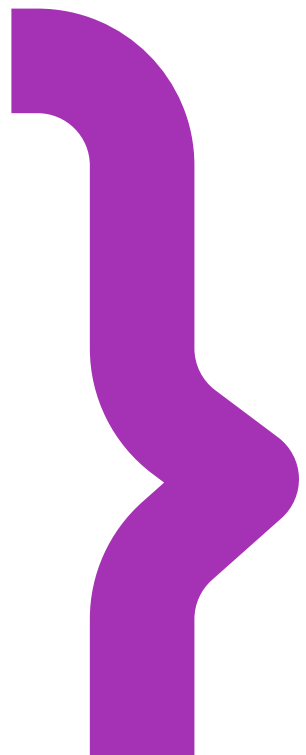
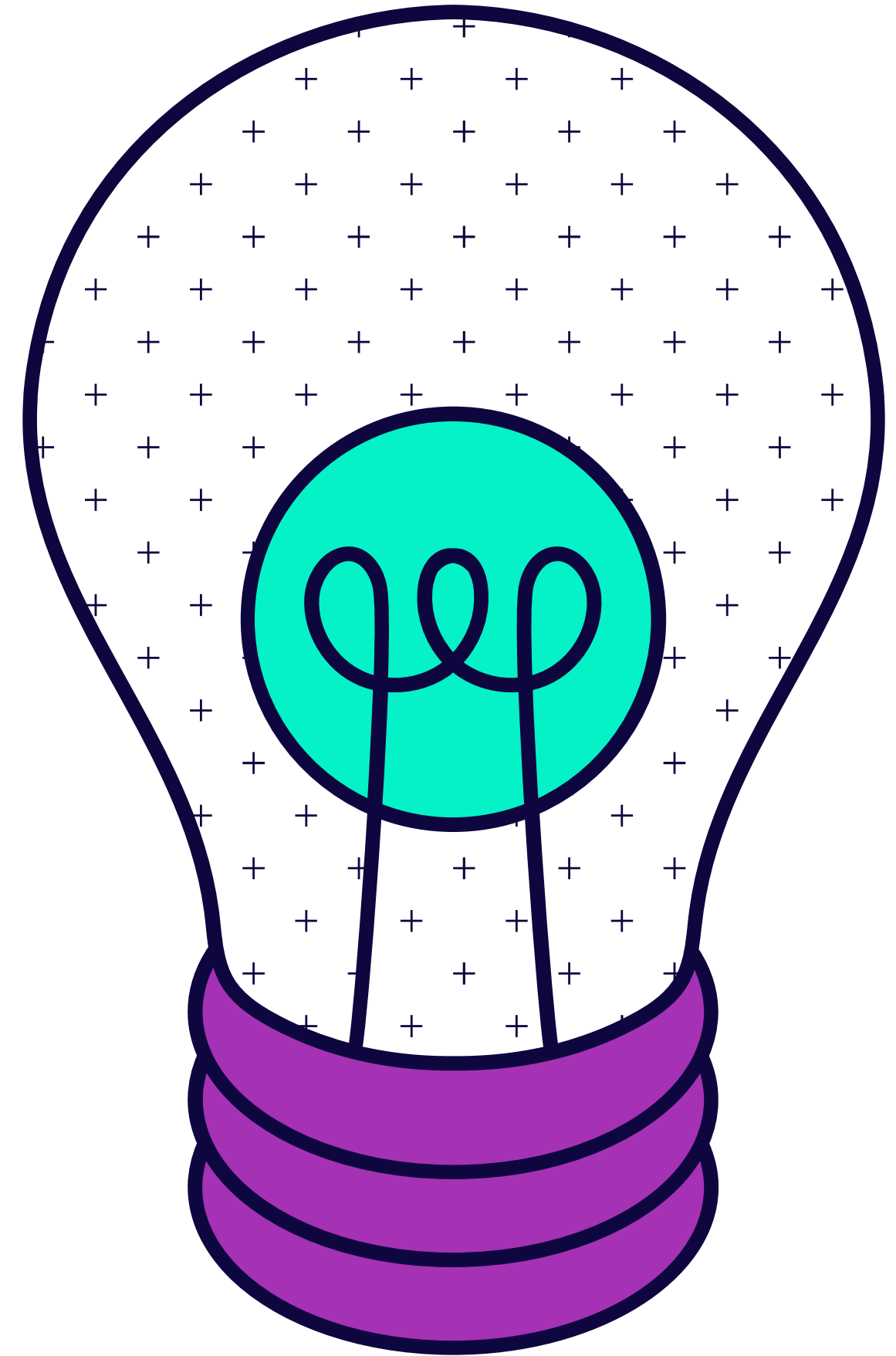


Parabéns!
Você Conseguiu
finalizar o
Terceiro Desafio.



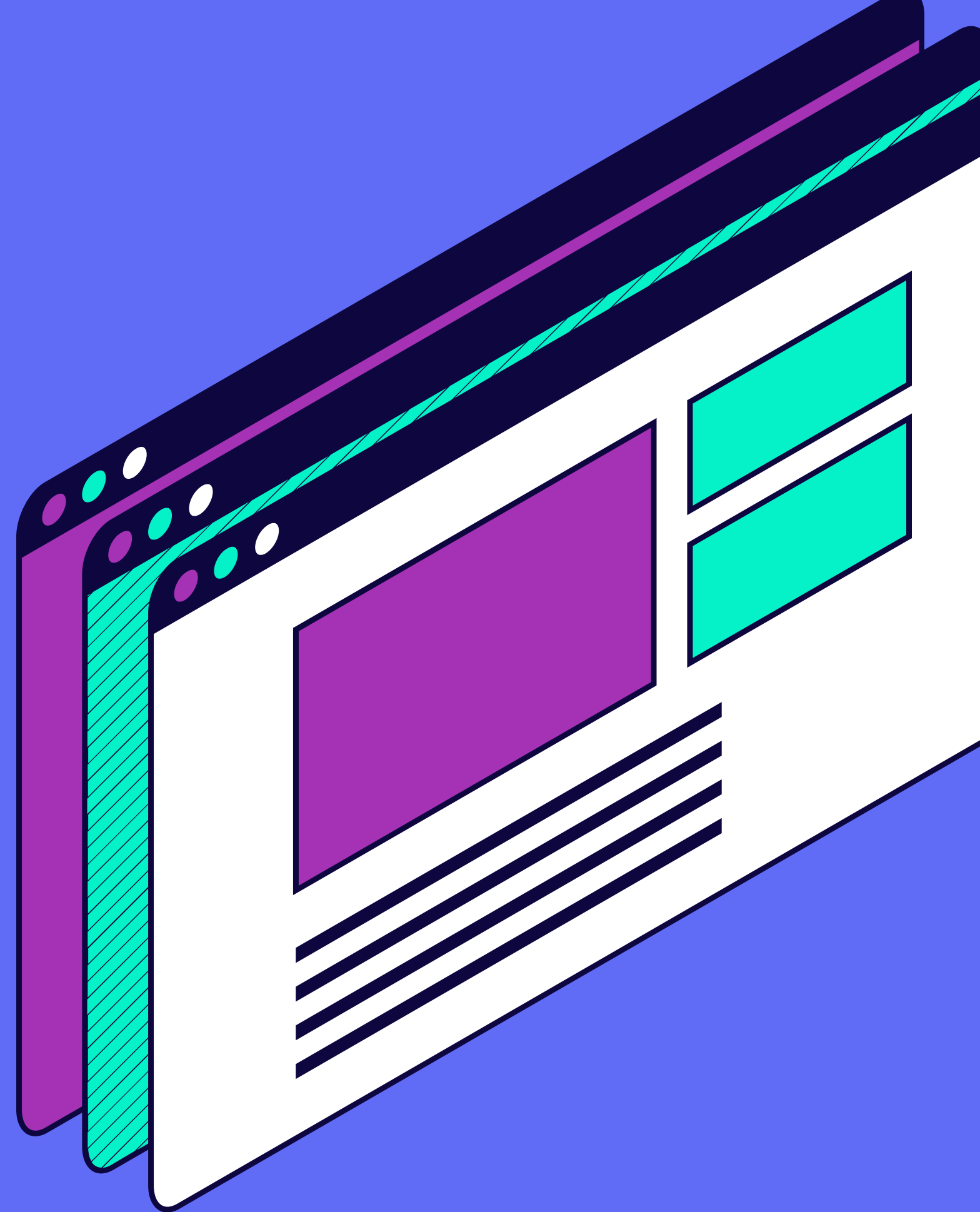
Desafio 04

Projeto Final



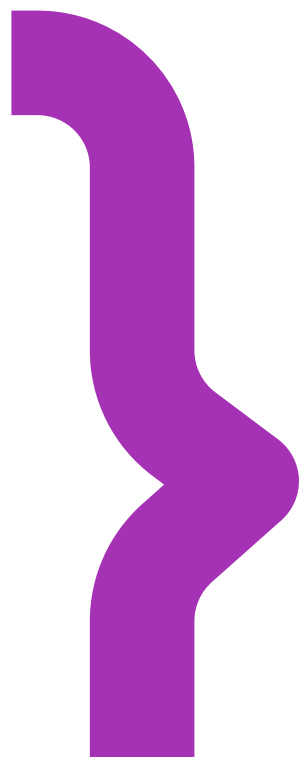
Projeto final:

Aplicativo para gerenciar tarefas que alguém tem de fazer, como estudar, comprar algo, fazer uma atividade, etc. O aplicativo permite cadastro e remoção de tarefas que ficam guardadas no dispositivo.



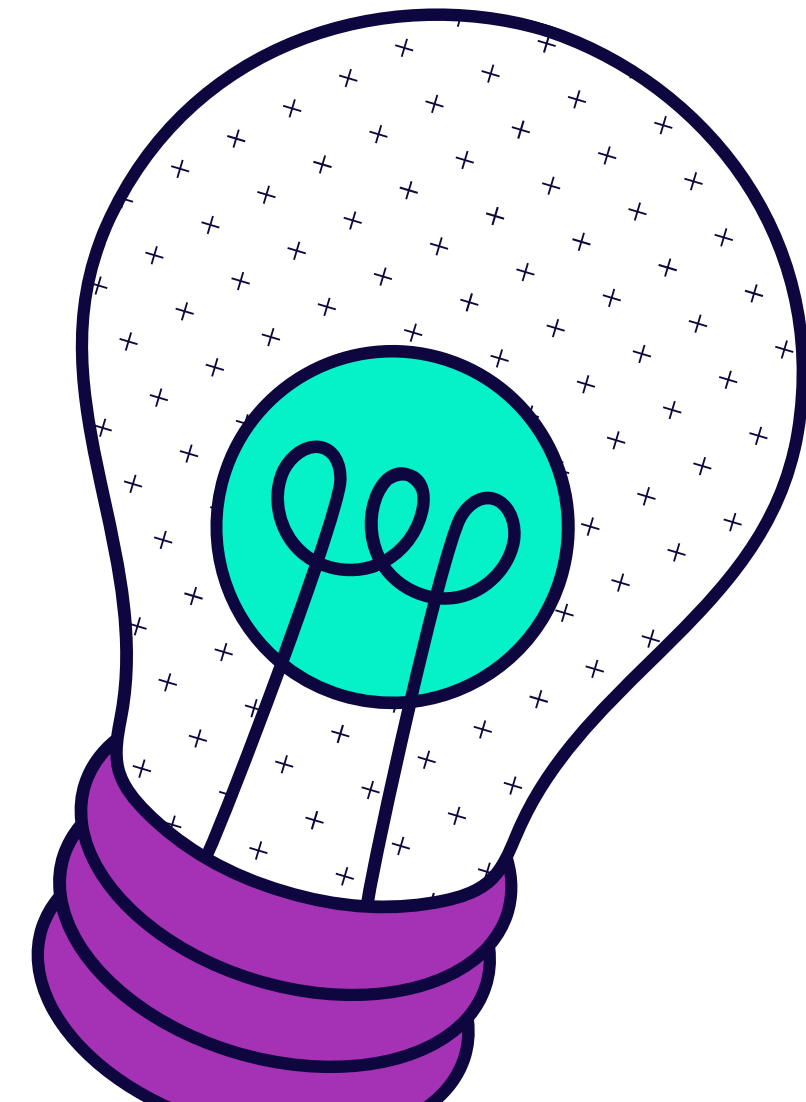
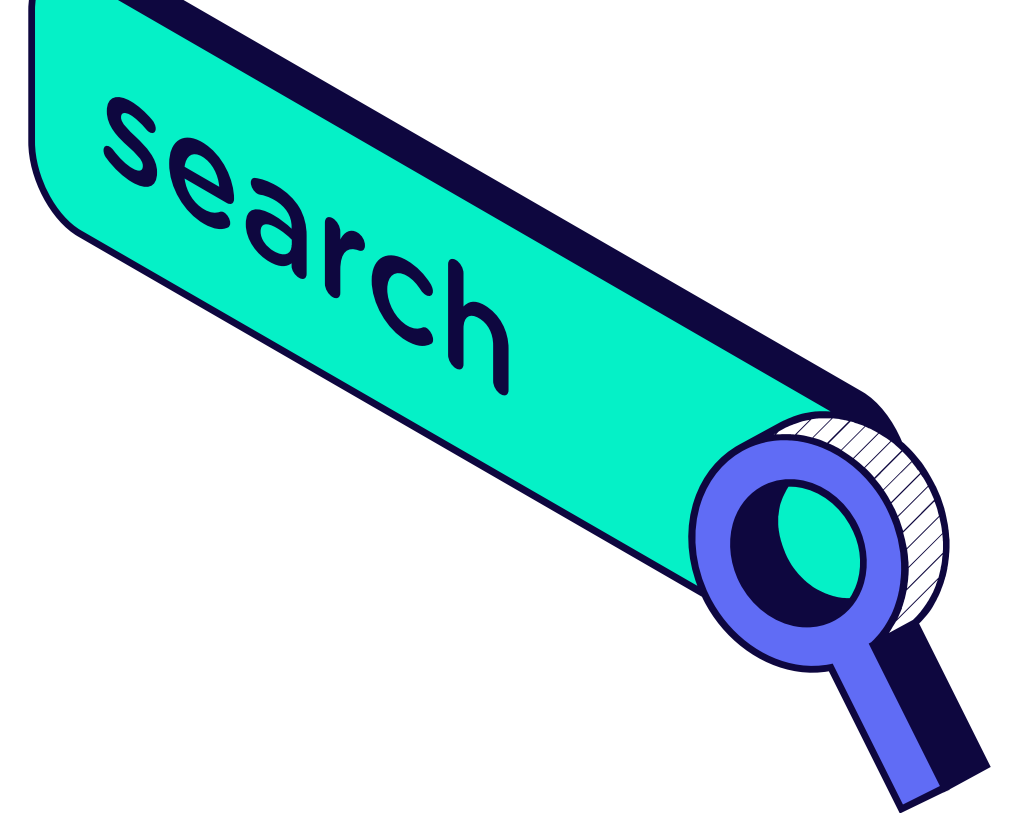
Desafio 04

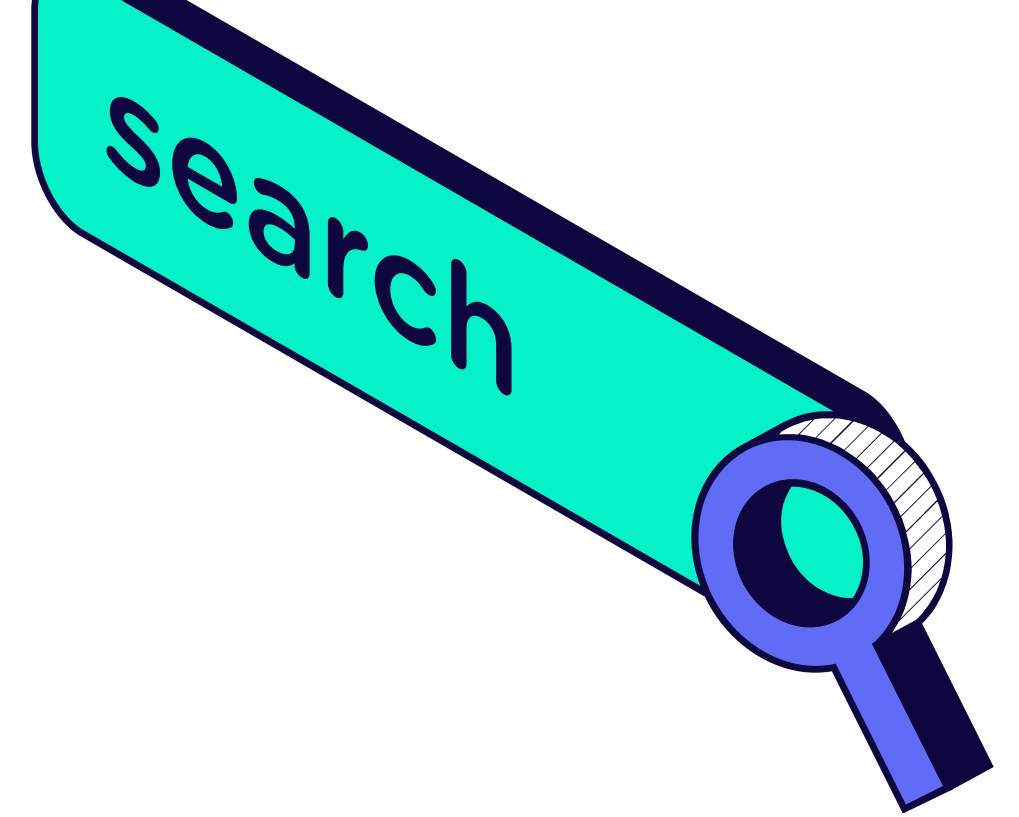
Folheto 04



Responda:

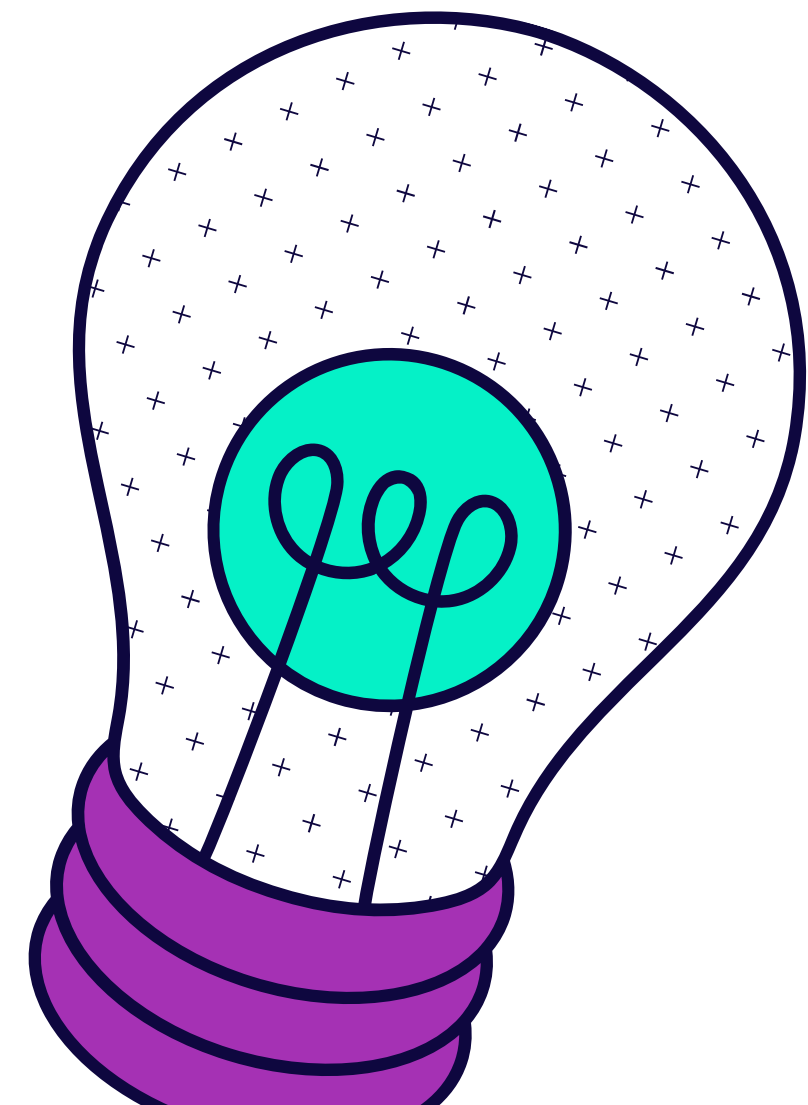
O que são Variáveis?





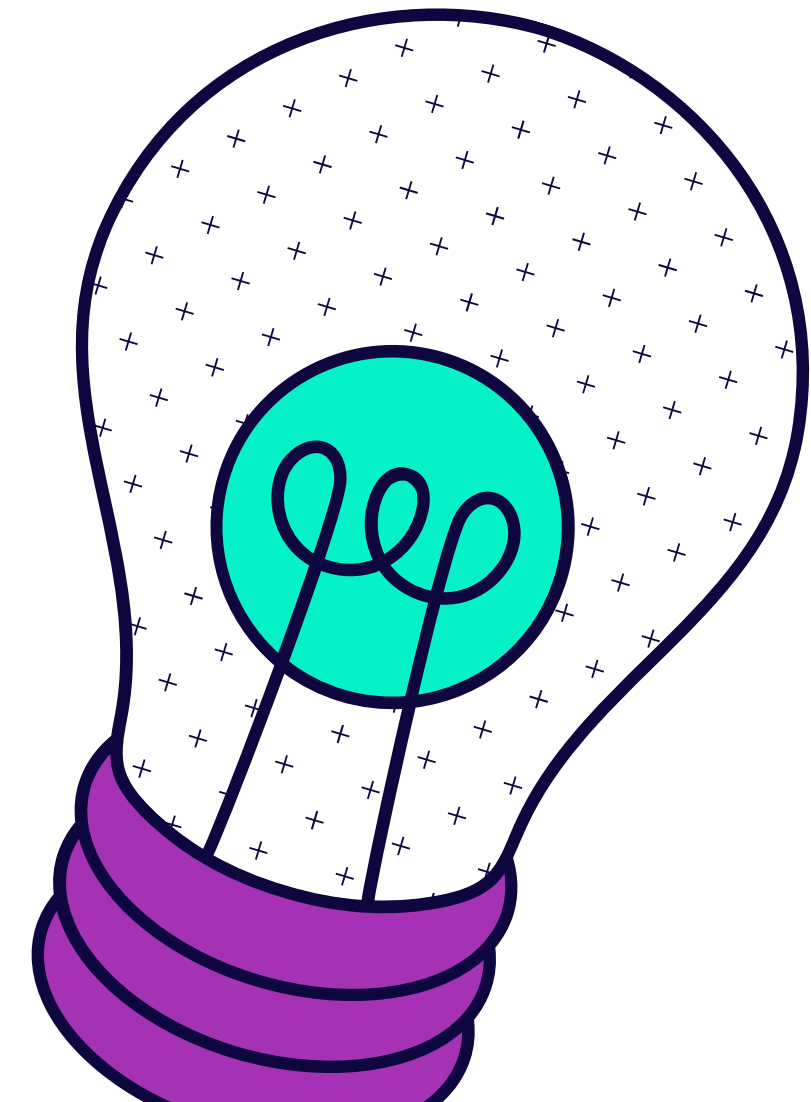
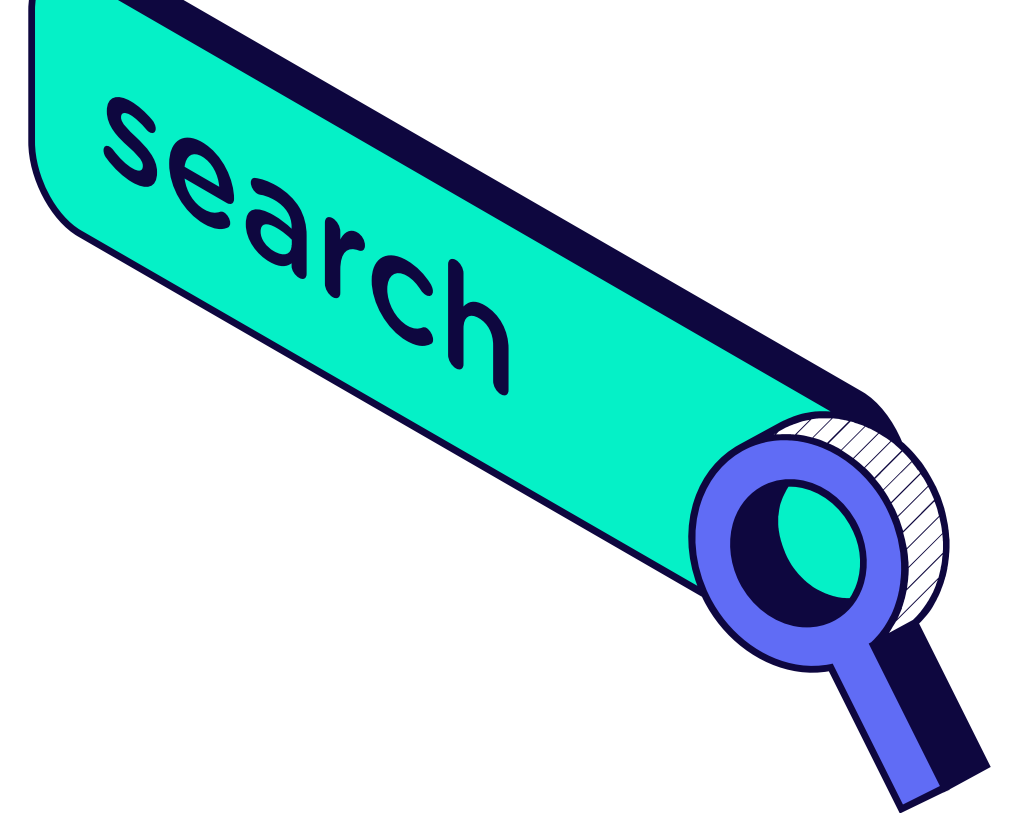
Resposta:

São espaços de armazenamento nomeados utilizados em programação para armazenar e manipular dados. Elas possuem tipos (como inteiros, strings, etc.) e valores que podem ser modificados ao longo da execução do programa.



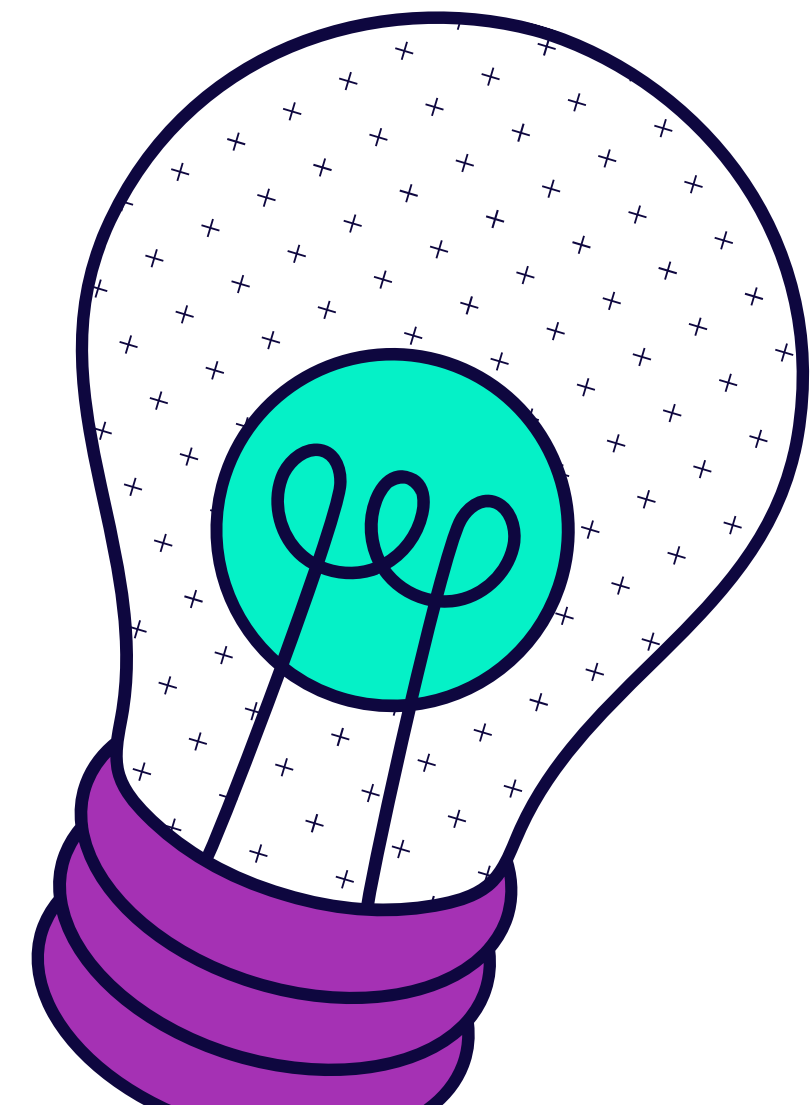
Responda:

O que são Banco de Dados?



Resposta:

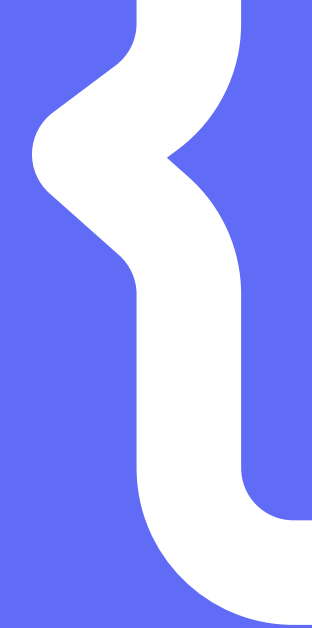
É um sistema organizado para coletar, armazenar e gerenciar dados de forma estruturada. Ele oferece a capacidade de recuperar, atualizar e manipular esses dados de maneira eficiente, proporcionando uma base fundamental para aplicativos e análises.





Vamos Testar?!





Parabéns!
Você Conseguiu
finalizar o
Minicurso de App
Inventor

