

App Inventor

Najłatwiejszy sposób do tworzenia aplikacji



MIT

App Inventor

Czym jest MIT App Inventor?



MIT
App Inventor

MIT App Inventor lub App Inventor jest internetową platformą, gdzie możemy projektować i tworzyć aplikację na urządzenia mobilne.

Polityka prywatności i warunki korzystania:

ai2.appinventor.mit.edu

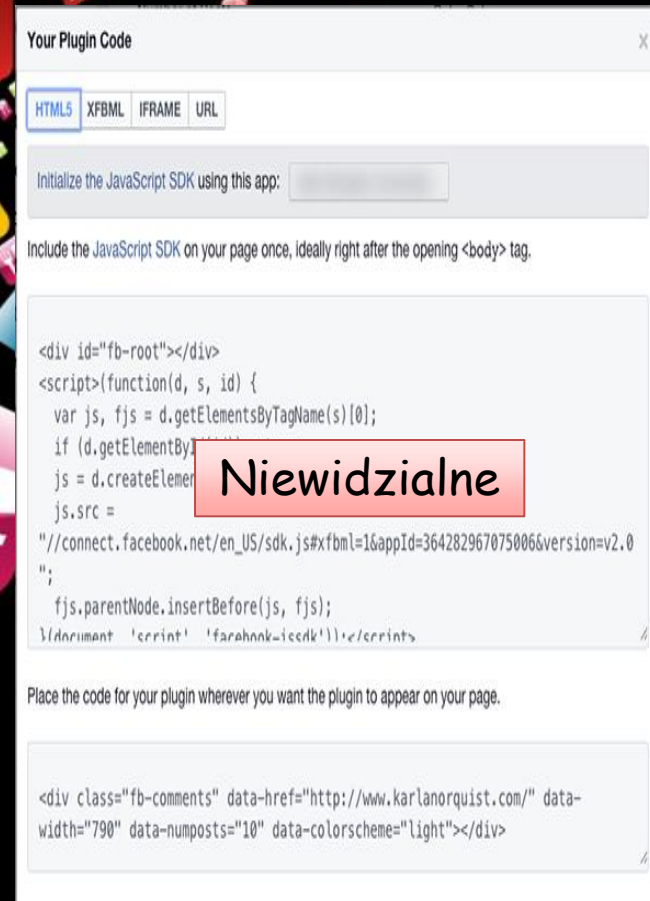
Co to jest aplikacja?

Graficzna część



Widzialne

Część kodowa



Niewidzialne

O App Inventorze

Zrobiona aplikacja jest dostępna tylko dla telefonów z Androidem.

2) MIT App Inventor nie wymaga licencji - jest darmowe!

3) Aby stworzyć aplikację, nie musisz znać żadnego języka programowania.



Google

4) Potrzebujesz konto Google

FREE

user
friendly

5) App Inventor is prosty w obsłudze

C O
D E

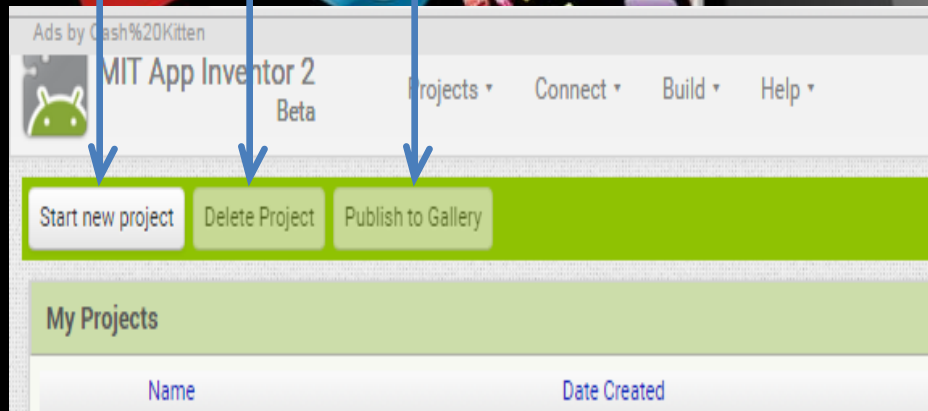


Aktualizacje na bieżąco

Jest to możliwe dzięki kodowi QR, który może połączyć się z twoim urządzeniem. Kody QR mogą być odczytane poprzez użycie smartfona, który łączy bezpośrednio z tekstami, e-mail, stronami internetowymi i numerami telefonicznymi itd.



Zaczniij nowy projekt



Kiedy otworzymy App Inventora, zobaczymy 3 przyciski:

- Zaczniij nowy projekt
- Usuń projekt
- Publikuj do galerii

Nazwijmy go !

Create new App Inventor project

Project name:

Cancel

OK

Potrzebujemy nazwy dla naszego nowego projektu, aby go rozpoznać

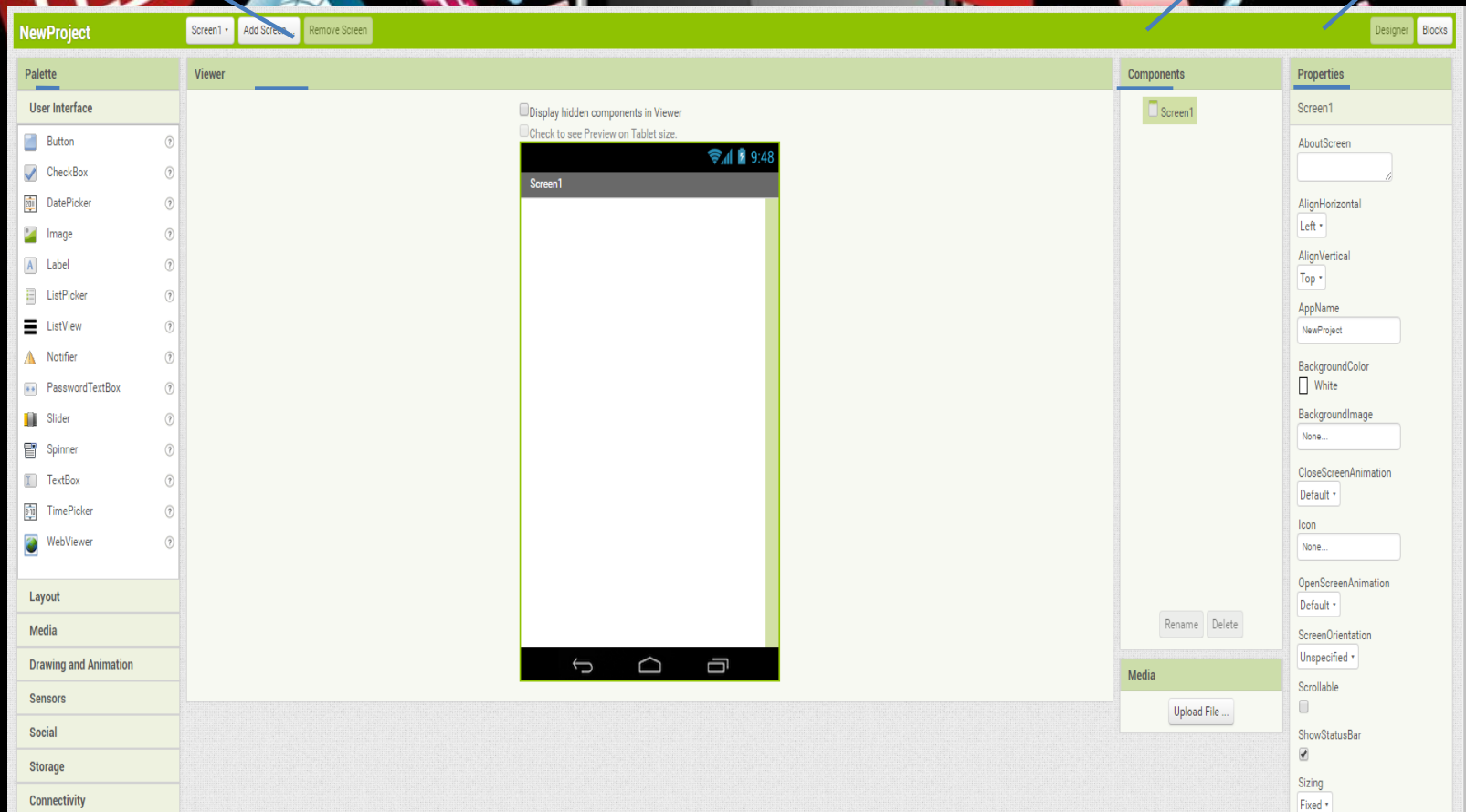
Projektowanie

Paleta

Podgląd

Komponenty

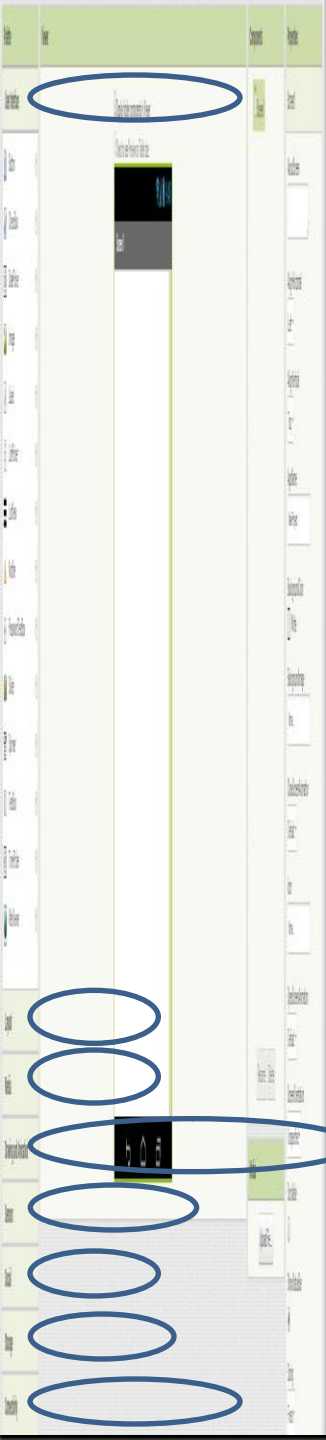
Właściwości



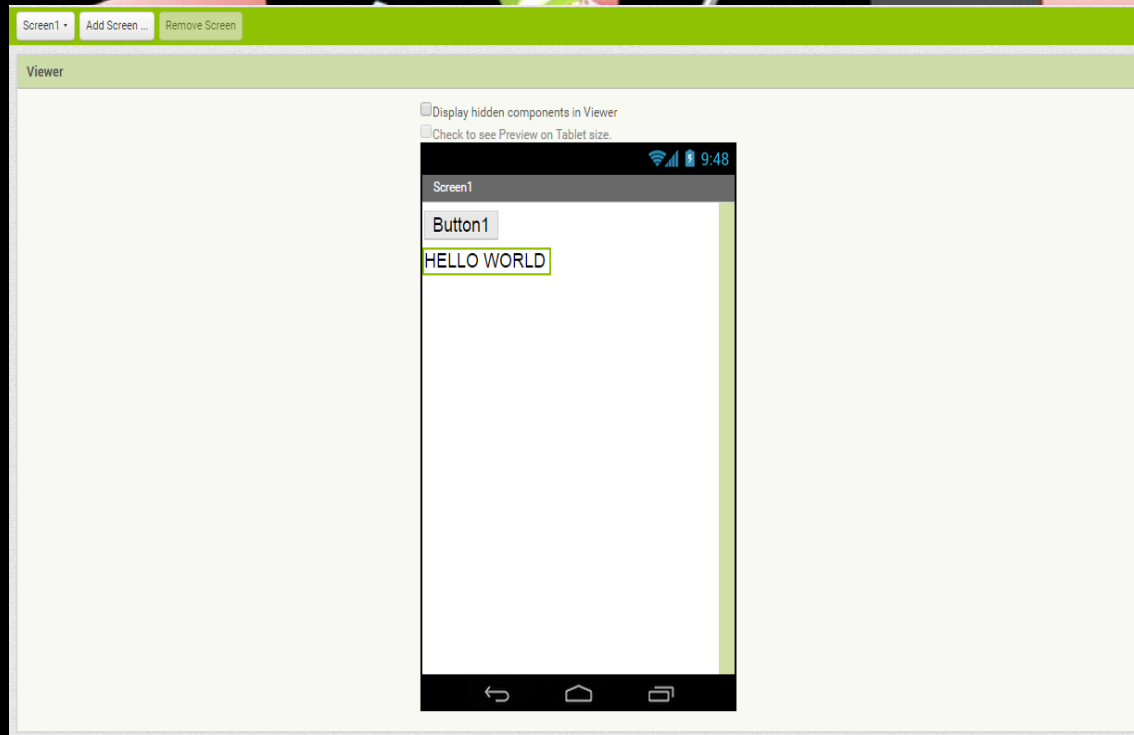
Paleta

Paleta zawiera wszystko, co możemy użyć w naszej aplikacji. Jest tu 8 kategorii rzeczy, których możemy użyć:

- Interfejs użytkownika
- Układ graficzny
- Media
- Obrazki i animacje
- Czujniki
- Społeczność
- Pamięć
- Łączność

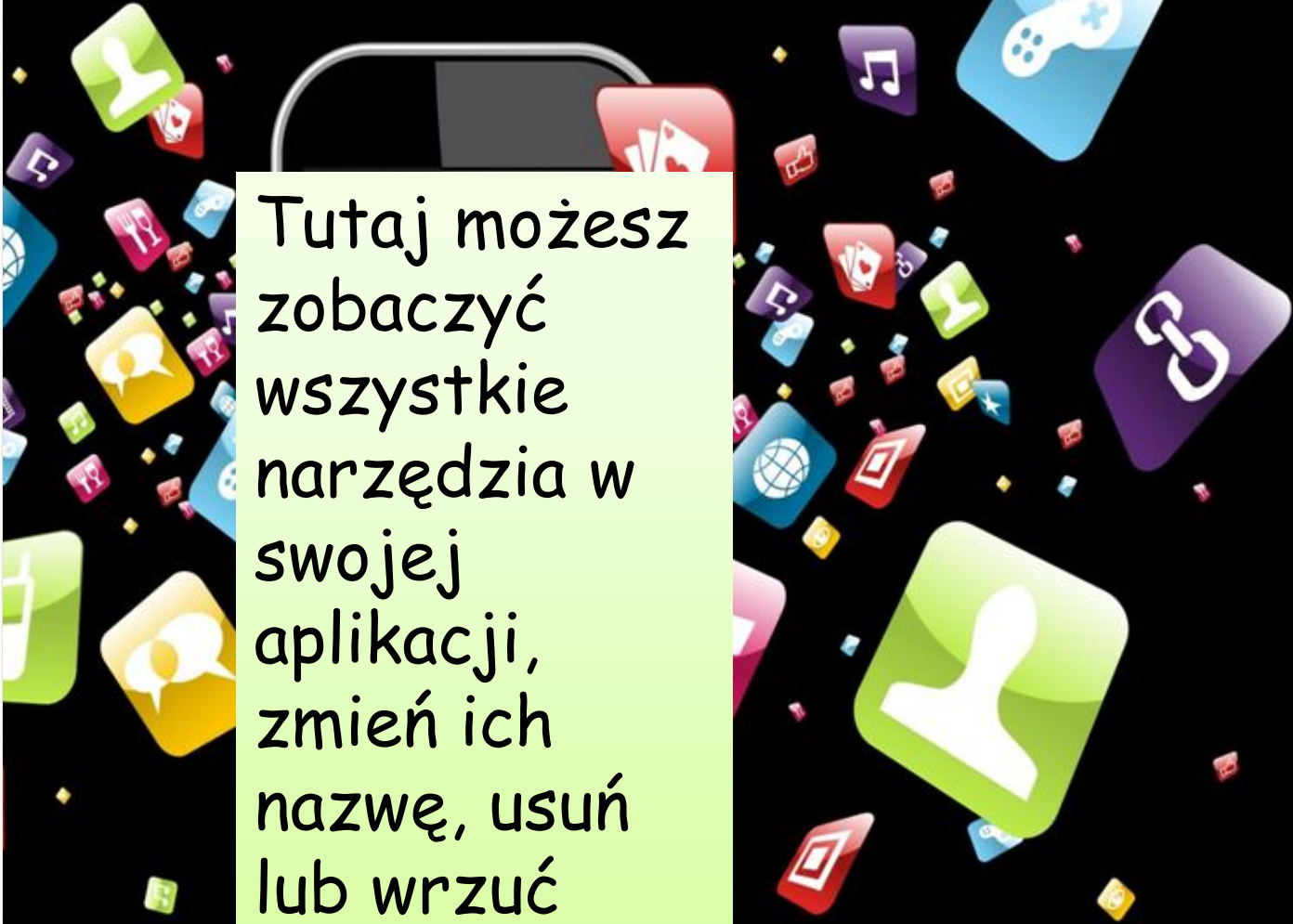


Podgląd



Podgląd jest graficzną częścią App Inventora i pokazuje nam wszystko to, co się dzieje z naszą aplikacją i to, jak wygląda na bieżąco.

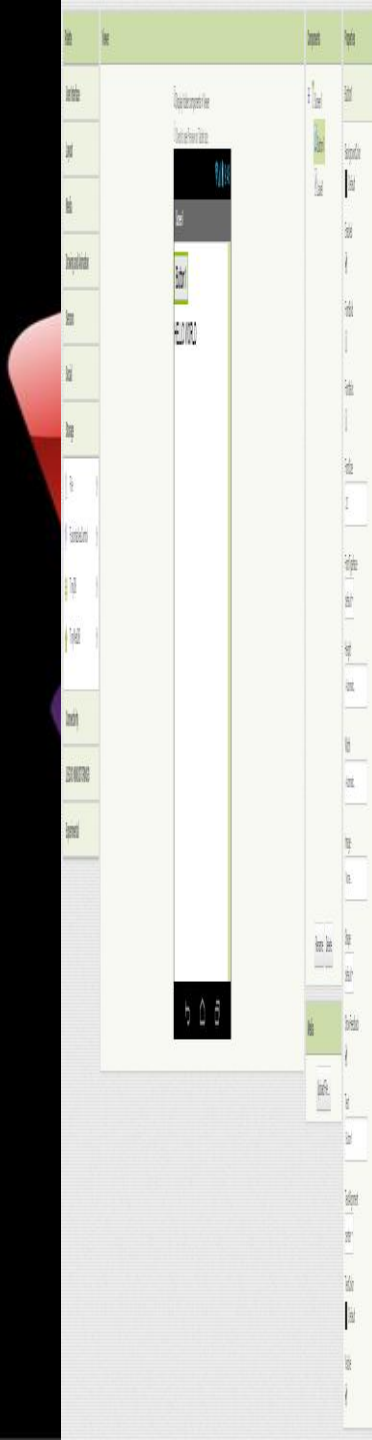
Komponenty



Tutaj możesz zobaczyć wszystkie narzędzia w swojej aplikacji, zmienić ich nazwę, usunąć lub wrzucić pliki.

Właściwości

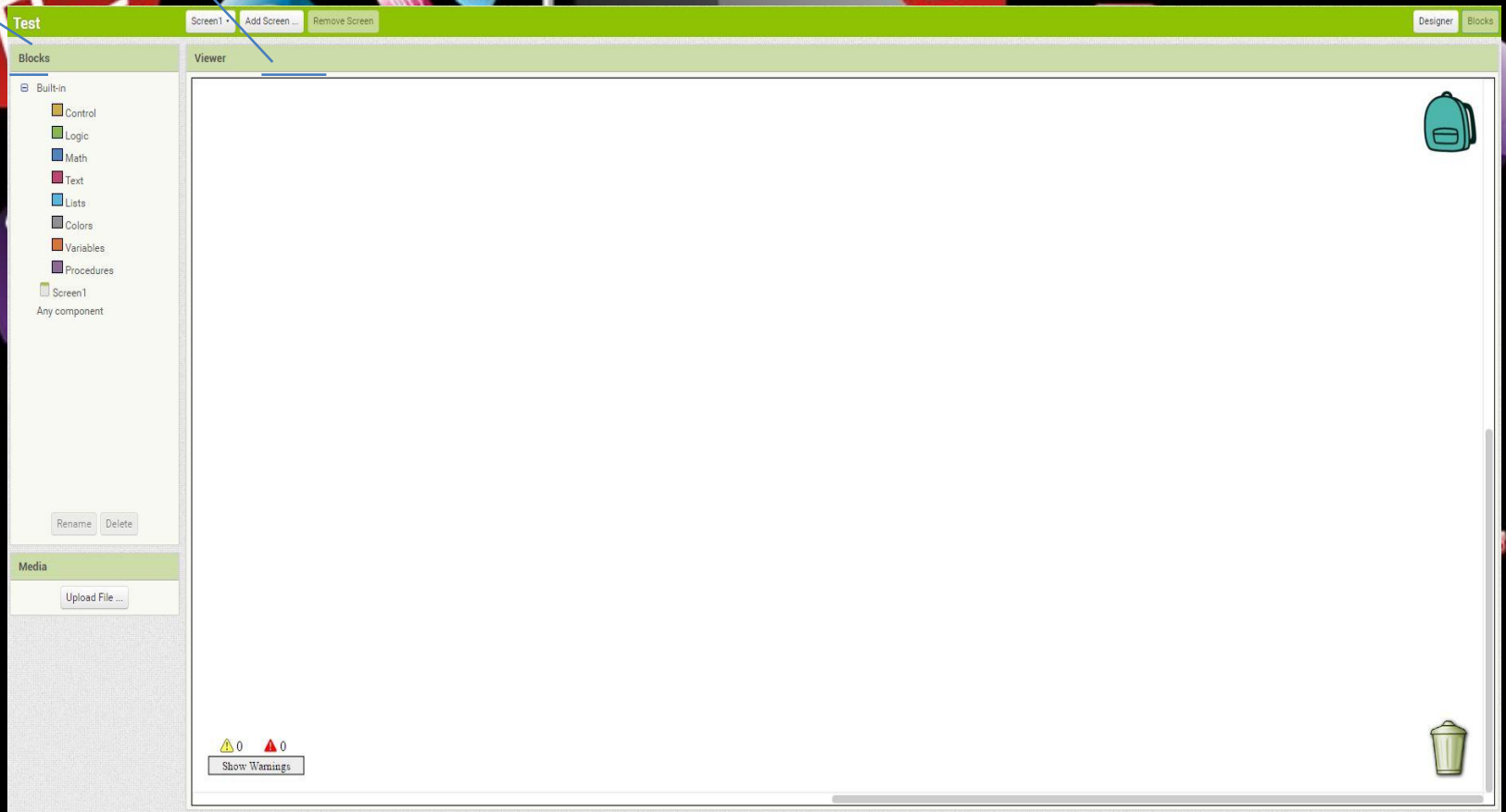
We
właściwościach
możesz
kontrolować
swoje
komponenty i
ustawiać ich
kolor, czcionkę,
wysokość,
szerokość itd.



Bloki ekranu

Bloki

Podgląd



Jak to zrobić

Jest to bardzo łatwe! Musisz po prostu przesunąć blok, który wybrałeś w „Podgląd” i połączyć z innym blokiem, który do niego pasuje – prawie jak puzzle!



Built-in

Control

Logic

Math

Text

Lists

Colors

Variables

Procedures

Screen1

Any component

Bloki

Jest kilka rodzajów bloków, których możesz użyć:

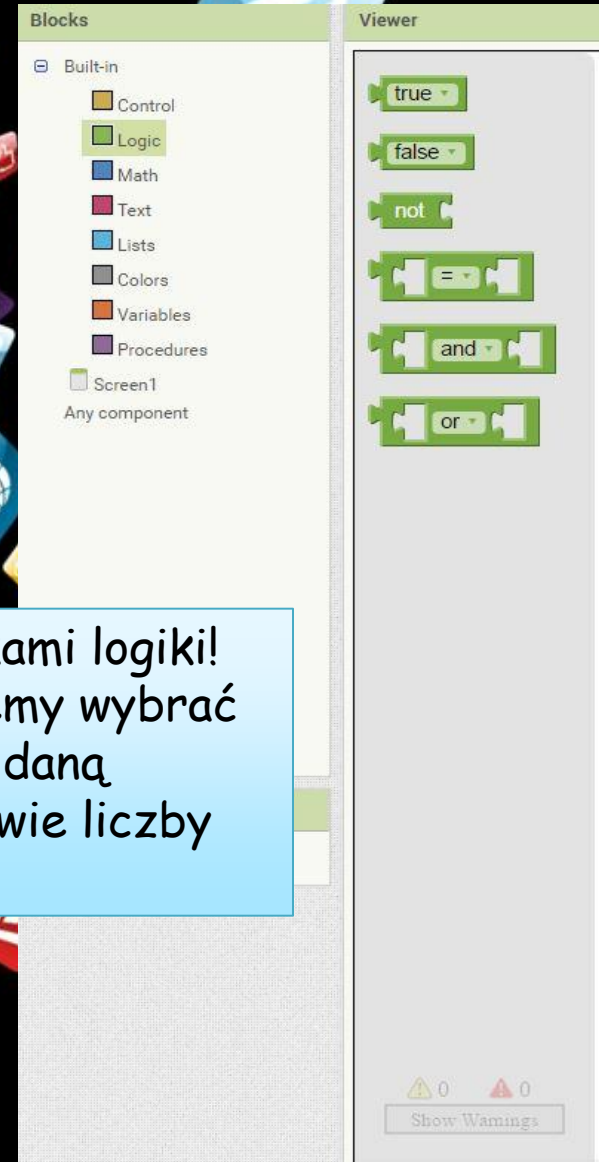
- kontroli
- logiki
- matematyczny
- tekstowy
- bazy danych
- kolorów
- zmiennych
- procedur

Bloki Kontroli i Logiki

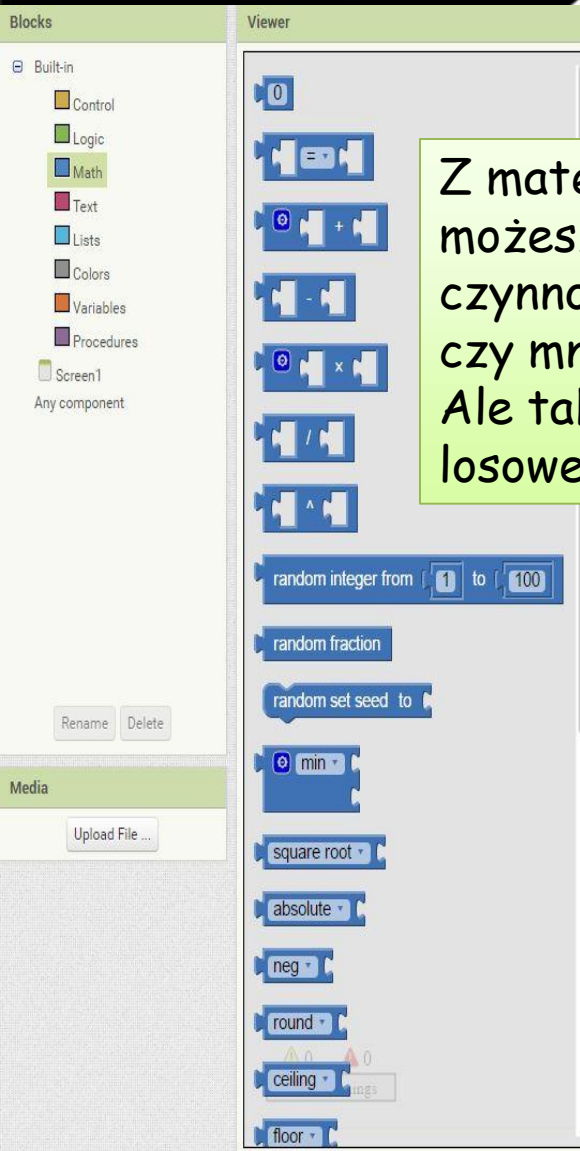


Z blokami "Kontroli" możesz ustawiać czynności, które zostaną zrobione w aplikacji. Na przykład, z pierwszym blokiem możesz zrobić coś, jeśli zostanie spełniony warunek. Ale jak ustawić warunek?

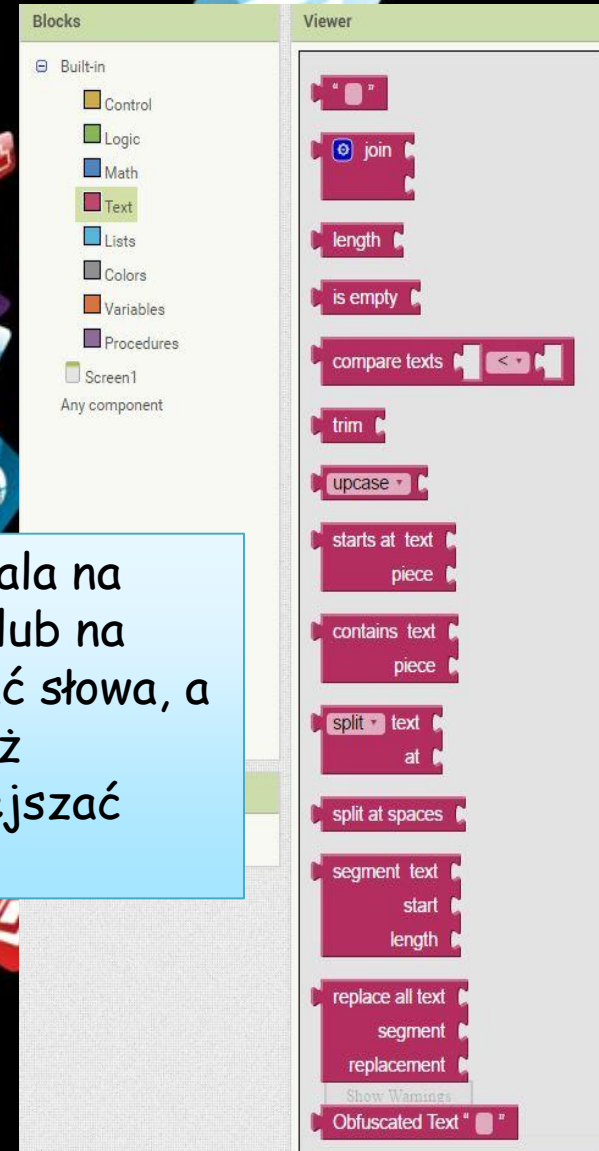
Oczywiście z blokami logiki! Na przykład możemy wybrać opcję, aby zrobić daną czynność, kiedy dwie liczby są identyczne.



Bloki matematyczne i tekstowe

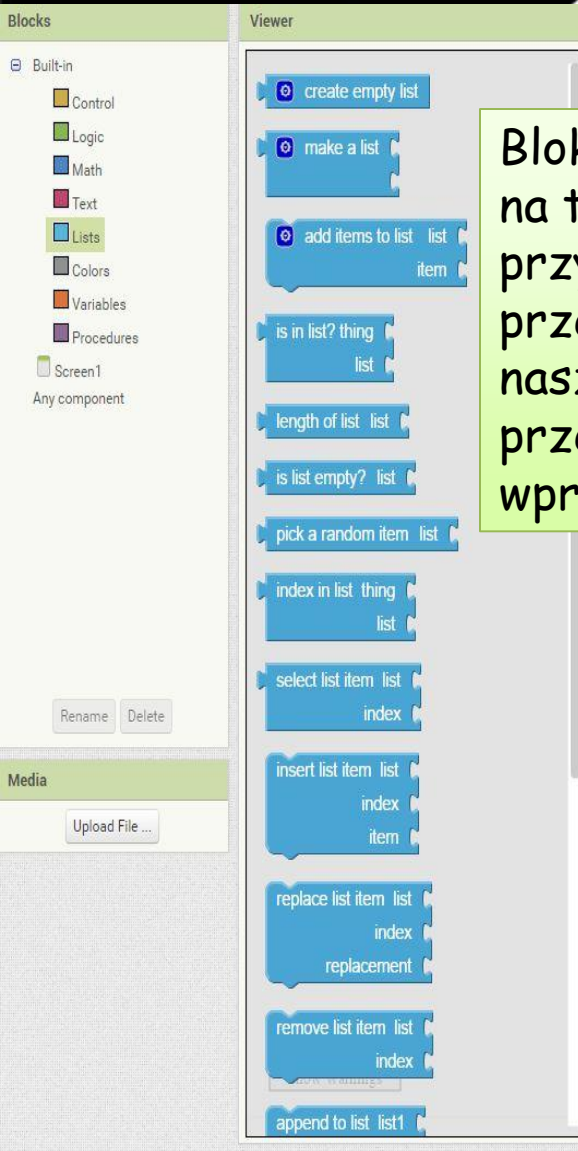


Z matematycznymi blokami możesz zrobić matematyczne czynności takie jak dodawanie czy mnożenie. Ale także możesz generować losowe liczby.



Blok tekstowy pozwala na dodawanie tekstów lub na przykład porównywać słowa, a także można również zwiększać lub zmniejszać tekst.

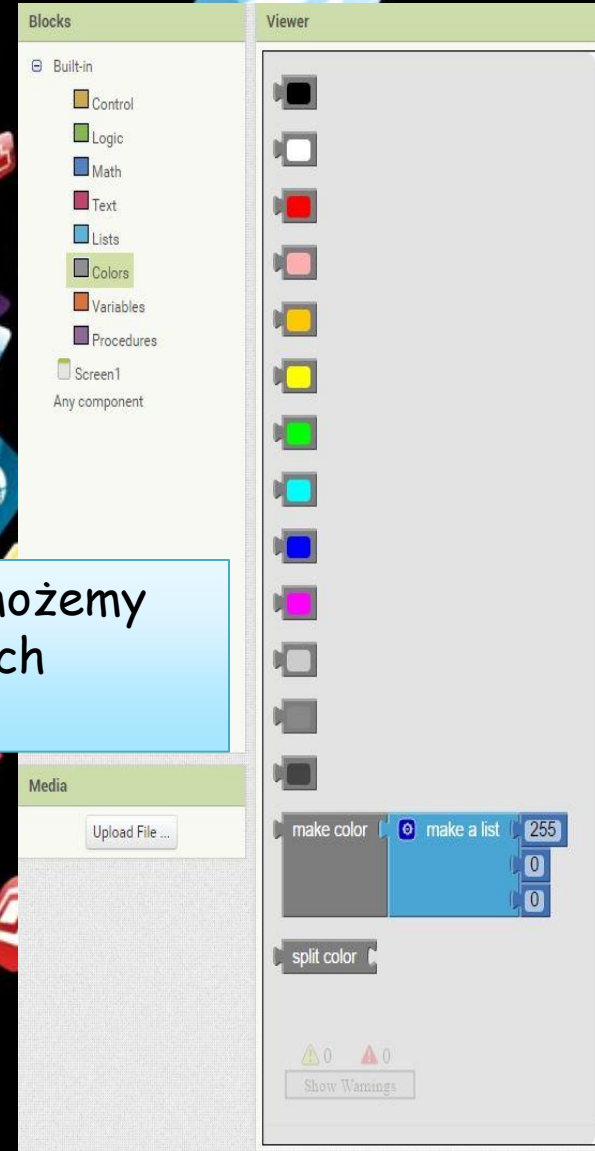
Bloki bazy danych i kolorów



The image shows the 'Lists' block palette in Scratch. The 'Built-in' category is selected, displaying a list of list-related blocks: 'create empty list', 'make a list', 'add items to list', 'is in list?', 'length of list', 'is list empty?', 'pick a random item', 'index in list', 'select list item', 'insert list item', 'replace list item', 'remove list item', and 'append to list'. Each block has a small icon representing a list. The 'Media' section at the bottom has an 'Upload File...' button.

Blok bazy danych pozwala nam na tworzenie bazy danych. Na przykład aplikacja Facebooka przechowuje listę wszystkich naszych znajomych. Możemy przechowywać listę wprowadzonych danych.

A z blokami kolorów możemy zmieniać kolory naszych komponentów.



The image shows the 'Colors' block palette in Scratch. The 'Built-in' category is selected, displaying a list of color-related blocks: 'make color', 'split color', and 'set color'. Each block has a small icon representing a color. The 'Media' section at the bottom has an 'Upload File...' button.

Zmienne i procedury

The screenshot shows the App Inventor interface. On the left, the 'Blocks' palette is visible with categories: Built-in, Control, Logic, Math, Text, Lists, Colors, Variables (highlighted), and Procedures. Below these are 'Screen1' and 'Any component'. On the right, the 'Viewer' shows a script with three blocks: 'initialize global name to', 'get', and 'set to'. Below the script are 'Rename' and 'Delete' buttons. At the bottom, there is a 'Media' section with an 'Upload File ...' button.

Zmienne są danymi, które mogą być zmienione. Zazwyczaj są one liczbami.

Procedury są listą instrukcji jak wykonać coś krok po kroku. W App Inventorze procedura jest zbiorem bloków.

The screenshot shows the App Inventor interface. On the left, the 'Blocks' palette is visible with categories: Built-in, Control, Logic, Math, Text, Lists, Colors, Variables, Procedures (highlighted), and Screen1. Below these are 'Rename' and 'Delete' buttons. At the bottom, there is a 'Media' section with an 'Upload File ...' button. On the right, the 'Viewer' shows a script with two blocks: 'to procedure' and 'do'. Below the script are 'Rename' and 'Delete' buttons. At the bottom, there is a 'Media' section with an 'Upload File ...' button.

**Prezentacja wykonana
przez:**

**Gioele Costagliola,
Antimo Scotto di Luzio,
Marco Varchetta.**

Tłumaczenie:

Łukasz Piowczyk