


(0) Infoblatt App Inventor

Einrichtung des Computers und des Android-Geräts

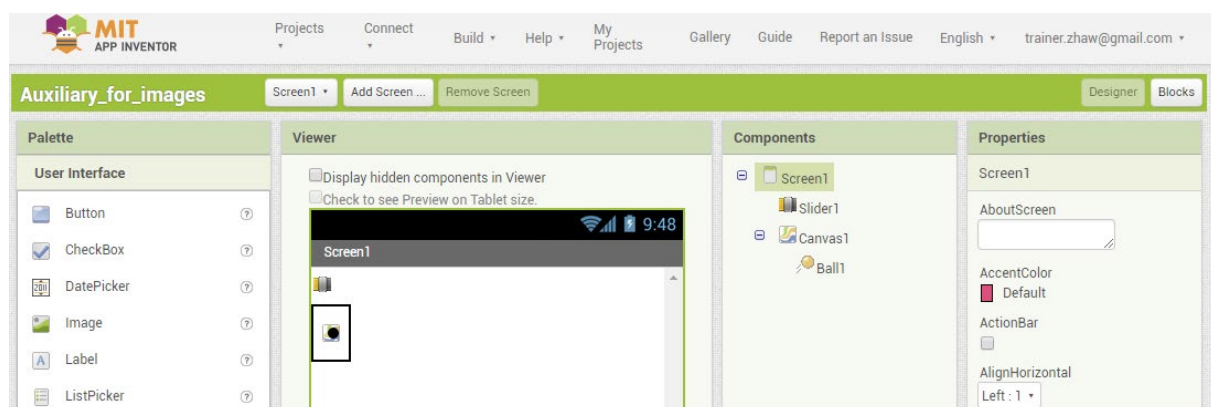
Schritte	Inhalt
Was ist App Inventor Einrichtung mit WLAN	Benutzerfreundliches Werkzeug zum Erstellen von eigenen Mobile-Apps. Einrichtung: PC + Smartphone/Tablet + WLAN-Verbindung 
Einrichten des Computers	<ul style="list-style-type: none"> ○ Einloggen am PC ○ Web-Browser (Firefox oder Chrome) starten ○ AppInventor öffnen unter : http://ai2.appinventor.mit.edu/ und mit Gmail-Adresse einloggen ¹
Vorbereitung des Mobile-Geräts	<ul style="list-style-type: none"> ○ MIT AI2 Companion App herunterladen & installieren ○ WLAN Verbindung einstellen (Netzwerk/ Benutzer / Passwort)
Verbindung zwischen Computer und Handy	<ul style="list-style-type: none"> ○ Am PC -> <i>Connect > AI Companion</i> ○ Am Phone/Tablet : AI2 Companion QR-Code einlesen und warten bis Verbindung hergestellt wird (oder Fehler Meldung)

Los geht's

Wenn du das Programm startest, befindest du dich im **Designer**-Fenster (siehe Ecke rechts oben). Hier kannst du Elemente aus der **Palette** auswählen und sie hinüberziehen, um die erste Bildschirmansicht (*Screen 1*) deiner App zu gestalten.

Du siehst das aktuelle Erscheinungsbild deines Screen 1 im **Viewer**, dazu die Liste der ausgewählten Komponenten (**Components**) und ihrer Eigenschaften (**Properties**).

Wenn du jetzt zur **Blocks**-Ansicht wechselst (rechte obere Ecke), ist diese noch leer. Hier werden wir die Aktionen auswählen, die für jede Komponente deiner App ausgeführt werden sollen (auch *event handler* genannt). Du kannst zum Beispiel beschreiben, was passiert, wenn jemand den Button drückt, eine Linie zeichnet oder das Telefon schüttelt.



¹ Hinweis für Lehrpersonen: [Do my students need to have Google accounts?](#) Einzelanmeldung ohne Google-Konto

Lexikon

<i>Designer</i>	Platzierung der Elemente
<i>Viewer</i>	Ansichtsmodus
<i>Blocks</i>	Programmteil
<i>Element</i>	eine Taste, ein Text, ein Bild, ...
<i>Button</i>	Taste
<i>Label</i>	Beschriftung
<i>Image</i>	Bild
<i>Sound</i>	Geräusch, Ton, Melodie, Lied
<i>Properties</i>	Einstellungen eines Elements
<i>User Interface</i>	Benutzeroberfläche
<i>BackgroundColor</i>	Farbe des Hintergrunds von z.B. einem <i>Label</i>
<i>TextColor</i>	Text Farbe
<i>FontSize</i>	Schriftgrösse

... Bearbeite diese Liste weiter und füge die Begriffe hinzu, die du brauchst ...

Lasst uns unsere erste App bauen! Wenn man eine neue Programmiersprache lernt, ist der erste Text, den man eingibt, häufig "Hallo Welt!". In unserem Fall wird es "Hallo Katze!" sein.

