

# (1) Demo: Hallo Katze!

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.

Unser Team wird dir dabei helfen, das erste Beispiel schnell durchzuspielen. Aber vergiss nicht nach jedem Schritt zu prüfen, ob er richtig ausgeführt wurde.

Wir werden die folgenden Komponenten brauchen, die du im Viewer (**Designer**-Fenster) einfügen musst:

Komponenten	Palette (Kategorie)	Wofür
<b>Button</b>	User Interface	Für Interaktion mit dem Benutzer (um gedrückt zu werden). Plus zeigt das Bild der Katze.
<b>Label</b>	User Interface	Information für den Benutzer.
<b>Sound</b>	Media	Spielt ein Audio Datei ("Meow"), wenn man die Katze streichelt.
<b>AccelerometerSensor</b>	Sensor	Misst die Bewegung (auch Schütteln) des Mobiltelefons. Nach Schütteln miaut die Katze.

Danach werden die Aktionen im **Blocks**-Fenster programmiert. Zum Beispiel: eine Aktion, wenn man die Taste drückt oder das Mobiltelefon schüttelt. Hast du alle Aktionen bereits programmiert? Überprüfe die Zusammenfassung unten!

## Übersicht Hallo Katze

Im **Designer** Fenster

Die Komponenten

Viewer

Display hidden components in Viewer  
 Check to see Preview on Tablet size.

Hallo Katze



Streiche die Katze!

Non-visible components

Sound\_Miau    AccelerometerSensor1

Media

kitty.png  
meow.mp3

Im **Blocks** Fenster

Die Aktionen

Components

Screen1

- Button\_Katze
- Label\_Streiche
- Sound\_Miau
- AccelerometerSensor1

when Button\_Katze .Click

do

call Sound\_Miau .Play

call Sound\_Miau .Vibrate

millisecs 500

when AccelerometerSensor1 .Shaking

do

call Sound\_Miau .Play

Sobald deine App fertig ist, kompilieren und verpacken wir sie im .apk-Format, damit man sie auf deinem oder jedem anderen Android Gerät runterladen kann. So ist deine neue App abrufbar, auch wenn du nicht mehr mit dem Computer (und AppInventor) verbunden bist.

So macht man das:

- Wähle im Menü > *Build* > *App (provide QR code for .apk)* aus
- Lies dann den QR-Code mit dem Leser auf deinem Handy ein und teste deine App!
- Dein Telefon wird wahrscheinlich einen Alarm abgeben, der darauf hinweist, dass diese App nicht aus dem AppStore stammt. Und dann fragt es dich, ob du demjenigen vertraust, der diese App programmiert hat. Wir hoffen, dass du dem Programmierer (dir selbst) vertraust und die Installation autorisierst!
- Hinweis: Du kannst auch die .apk-Datei auf deinem Computer speichern und sie per E-Mail an einen Freund senden. Siehe Menü> *Build*> *App (save .apk to my computer)*

## Nächste Schritte

Wir hoffen, dass dir dieser Demo gefallen hat und du neugierig bist, weitere Apps zu Hause oder in der Schule zu programmieren. Weitere Tutorials von uns findest du unter:

<https://code4you.ch/php/challenges.php> im Filter code+APP auswählen

Viele Informationen und die originellen Tutorials von AI2 kann man finden bei:

<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/tutorials.html>

z.B. Die originelle detaillierte Anweisung für das [«Hallo Katze» Tutorial](#)

Oder sogar ein komplettes Buch mit coolen Beispielen, Schritt für Schritt erklärt unter:

<http://www.appinventor.org/book2>