


(0) Infoblatt App Inventor

Einrichtung des Computers und des Android-Geräts

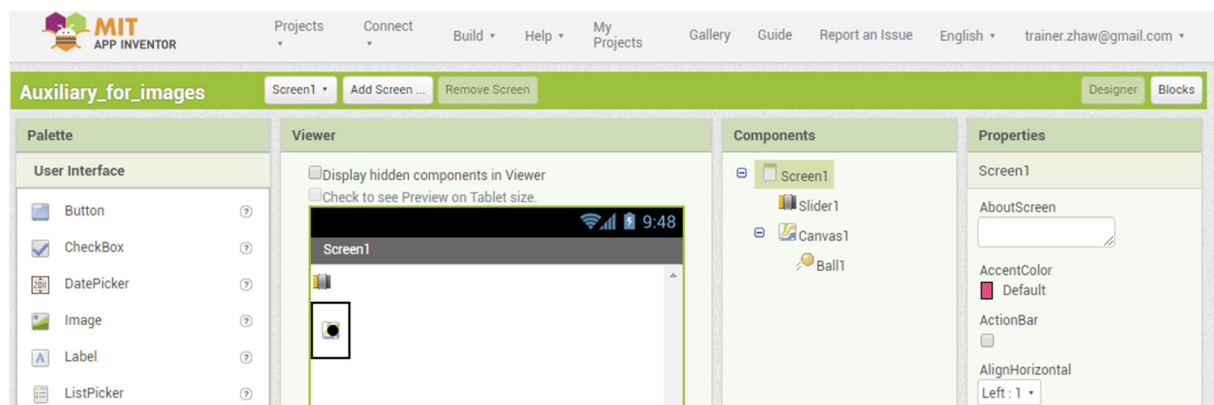
Schritte	Inhalt
Was ist App Inventor Einrichtung mit WLAN	Benutzerfreundliches Werkzeug zum Erstellen von eigenen Android-Apps. Einrichtung: PC + Android-Phone/Tablet + WLAN-Verbindung  <div> <div>Erstelle dein Projekt auf dem Computer</div> <div>Teste es in Echtzeit auf deinem Gerät</div> </div>
Einrichten 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
Vorbereitung des Android-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</i> > <i>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.



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

.... Fortsetzung folgt ...

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.

