

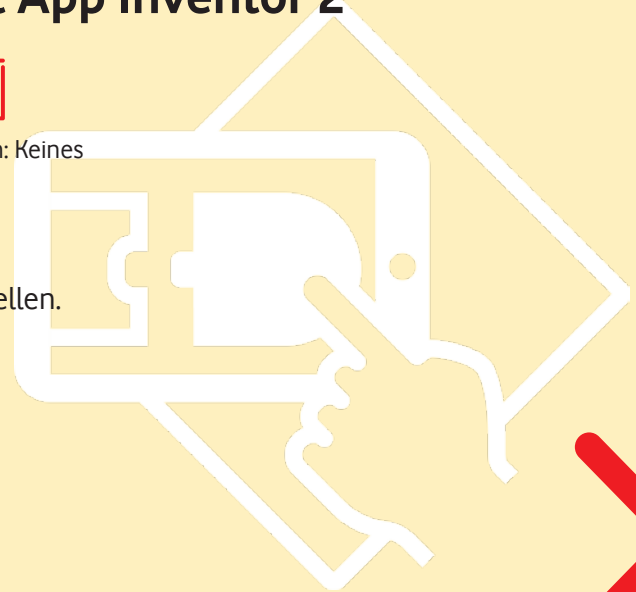
Eigene Prototypen erstellen mit App Inventor 2



Art: Lernkarten Dauer: ca. 90 Minuten Alter: Jahre + Vorwissen: Keines



Mit Hilfe der Lernkarten kannst du deine eigene App erstellen.



Lernkompetenzen

- > Grundverständnis von App-Design
- > Visuelle Programmiersprache verstehen

Wir freuen uns über Dein Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH
www.coding-for-tomorrow.de





Los geht's:

1. Öffne <https://code.appinventor.mit.edu/>
2. Wähle **“Continue without an Account”** aus.
Notiere dir den generierten Code, damit du dein Projekt später wieder aufrufen kannst.
3. Starte ein neues Projekt mit **“Start New Project”**

Welcome to MIT App Inventor!

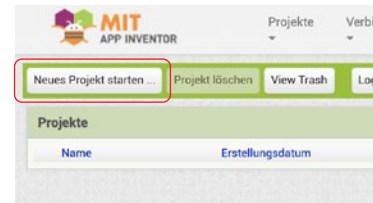
Continue Without An Account

or

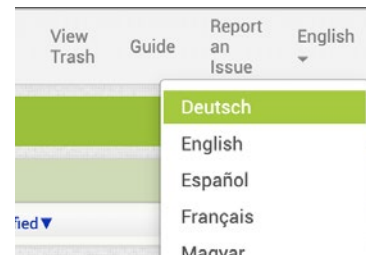
Your Revisit Code:
Enter with Revisit Code

Get Account

中文 Español English



TIPP: Deine Sprache kannst du oben rechts zu Deutsch ändern.





DESIGNFLÄCHE

Oben rechts kannst du zwischen den zwei Ansichten (Designer und Blöcke) wechseln. In der Designer Ansicht kannst du deine App grafisch gestalten.





AUFGABE

1. Füge eine Taste (Button) hinzu
2. Ändere den Namen der Taste (Button) zu "Seite 2"
3. Pass die Objekteigenschaften (Farbe, Größe, Schriftart) an
4. Füge einen zweiten Hintergrund (Screen 2) hinzu





LÖSUNGSVORSCHLAG

1. Taste (Button) mit Drag-N-Drop rüberziehen

2. Taste 1 markieren und umbenennen

3. Eigenschaften anpassen
- Hintergrund
- Schriftart
- Schriftgröße

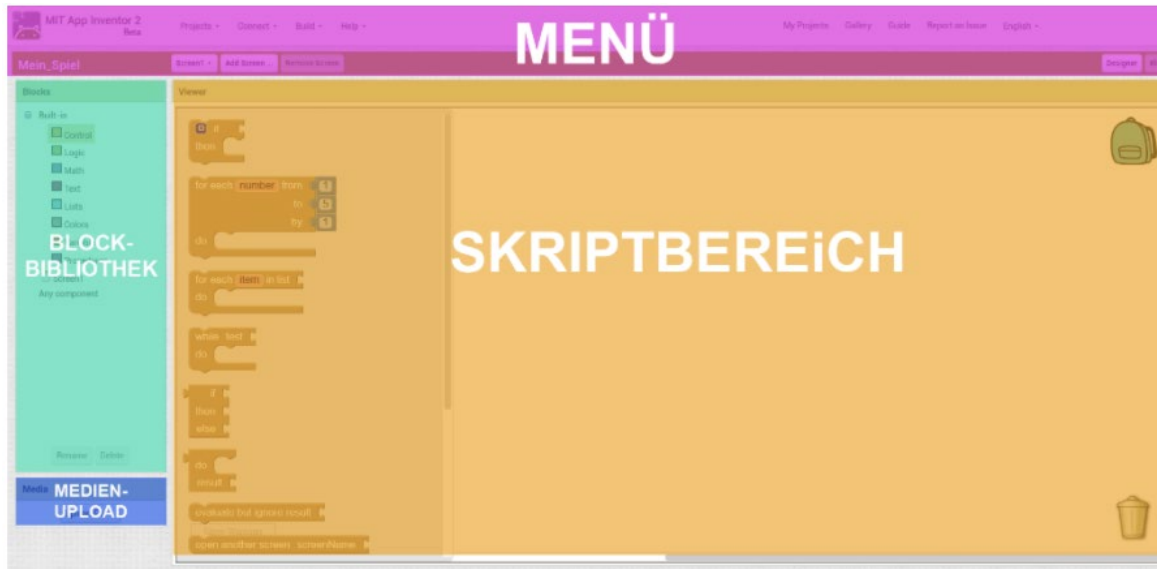
4. Bildschirm hinzufügen

The screenshot shows the App Inventor workspace. On the left, the 'Paletze' (palette) contains various UI components. A red box highlights the 'Taste' (button) component. In the center, a smartphone mockup displays 'Seite 2' with a globe icon. On the right, the 'Komponenten' (components) panel shows a tree view with 'Seite 1' and 'Seite 2'. A red box highlights 'Taste 1' under 'Seite 2'. To the right of the components panel is the 'Eigenschaften' (properties) panel for 'Taste 1', with a red box around it. Arrows point from the numbered text to these specific elements.



SKRIPTBEREICH

Oben rechts kannst du zwischen den zwei Ansichten (Designer und Blöcke) wechseln. In der Blöcke-Ansicht kannst du deine Objekte programmieren.






AUFGABE

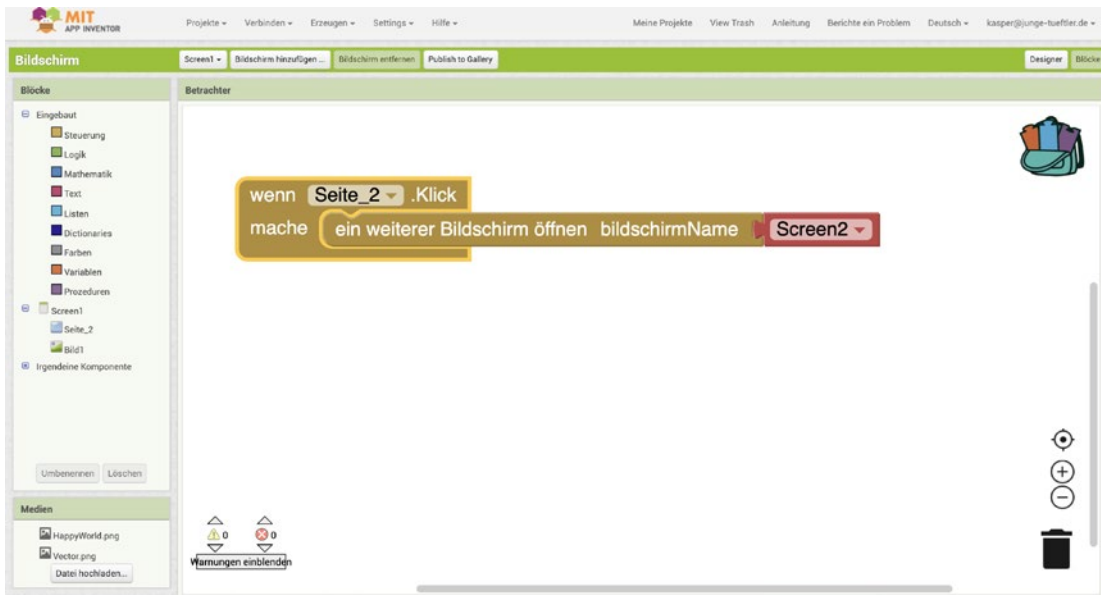
1. Wähle die Blöcke-Ansicht aus
2. Seite 2-Button Programmieren:
Wenn du auf Seite 2 drückst, soll der zweite Bildschirm (Screen 2) geöffnet werden.



 **TIPP:** Um Seite 2 zu programmieren, musst du Screen 1 (oben link) auswählen.



LÖSUNGSVORSCHLAG



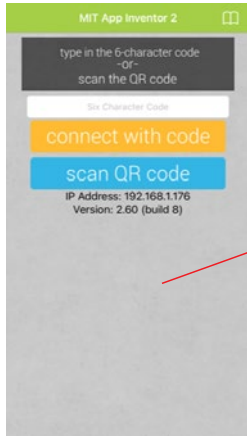


 Tipp: Bei IOS Geräten müssen wir im gleichen Wlan sein.

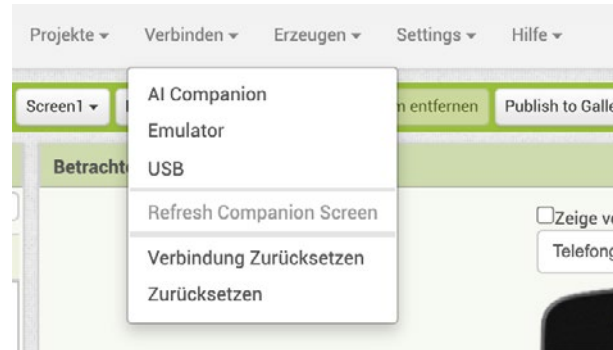
Bei Android -Geräte können wir uns auch über USB-Anschluss verbinden



APP-ANSICHT




VERBINDUNG DURCH AI-COMPANION





AUFGABE

1. Auf Screen 2 soll der Text "Erfolg" stehen
2. Füge auch gerne ein Bild dazu
3. Füge zusätzlich einen Zurück-Button ein
4. Programmiere, dass du beim Klicken auf Screen 1 zurückkommst

 Tipp: Achte in der Design und Blöcke-Ansicht darauf auf welchem Screen du dich gerade befindest.





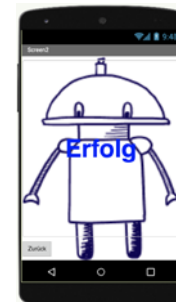
LÖSUNGSVORSCHLAG

Textfeld
hinzufügen
Taste
(Button)



Umbenennen +
Eigenschaften
anpassen

Blöcke-Ansicht
Suche dir folgende Blöcke:



```
wenn Zurück -> .Klick
  mache ein weiteren Bildschirm öffnen bildschirmName "Screen1"
```

Tipp siehe vorherige Lernkarte.



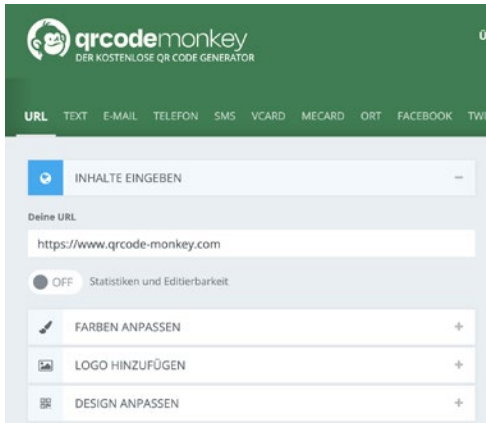
GLÜCKWUNSCH!



ERFOLG - GRUNDLAGENEXPERT*IN



Mit dem qrcodemoney kannst du einfache Textdateien als QR Codes generieren.



1. qrcodemoney über <https://www.qrcode-monkey.com/de/#text> aufrufen
2. Text einpflegen
3. QR Code einstellen
4. QR Code einscannen und Inhalte testen



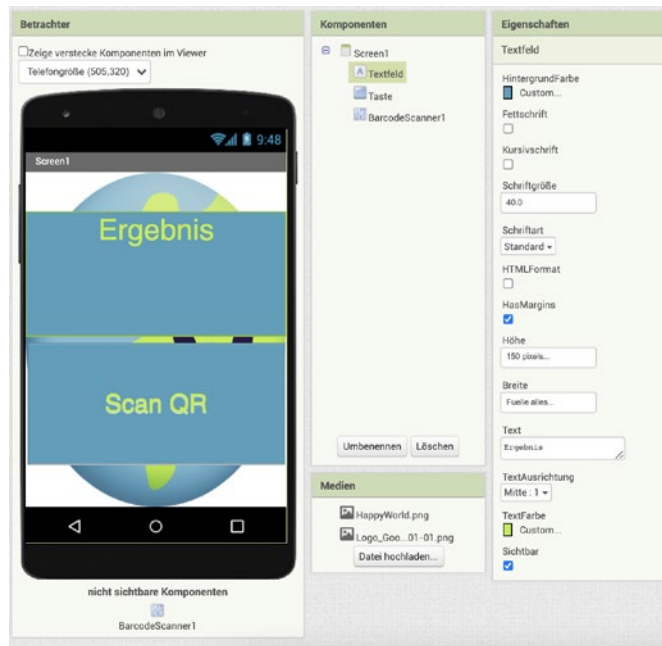
AUFGABE

1. Design die Oberfläche und füge mind. folgende Objekte hinzu:
 - > Hintergrund (Screen1)
 - > TextFeld (Ergebnis)
 - > Taste (Scan QR)
 - > Barcode-Scanner
2. Achtet auf Schriftgröße, Höhe und Breite





LÖSUNGSVORSCHLAG



Schriftgröße

35.0

Schriftart

Standard ▾

Höhe

150 pixels...

Breite

Fuelle alles...

Zeichen

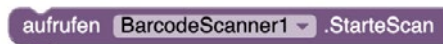
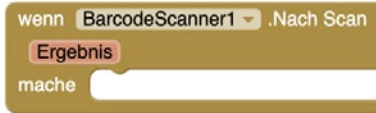
Keine...



AUFGABE

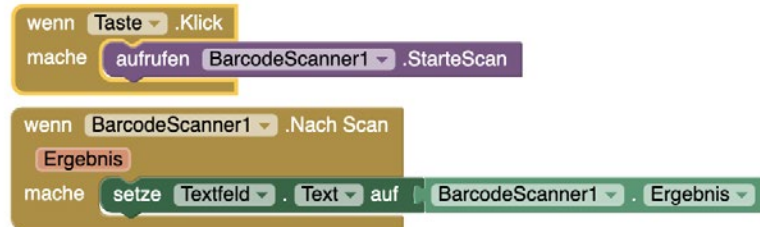
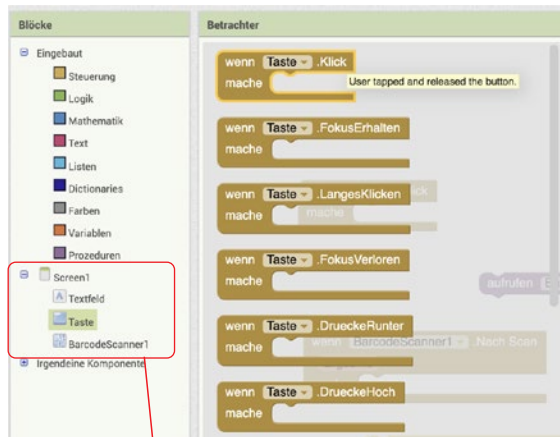
Programmiere:

1. Wenn Taste (Scan QR) gedrückt, dann starte Barcode-Scan
2. Nach dem Scannen zeige das Ergebnis im Textfeld (Scan_Label) an





LÖSUNGSVORSCHLAG



Alle wichtigen Blöcke findest du hier