| English Time | Час Англійської |
|---|---|
| Button | Кнопка |
| Label | Напис |
| Rename | Перейменувати |
| Delete | Видалити |
| Screen | Екран |
| Set | Встановити |
| Title | Заголовок |
| Component | Компонент |

# Запускаємо AppInventor

i **AppInvenor** - це середовище, в якому можна розробляти додатки для смартфонів з ОС **Android**

i Щоб це робити, не потрібно нічого завантажувати. Достатньо мати обліковий запис у Google.

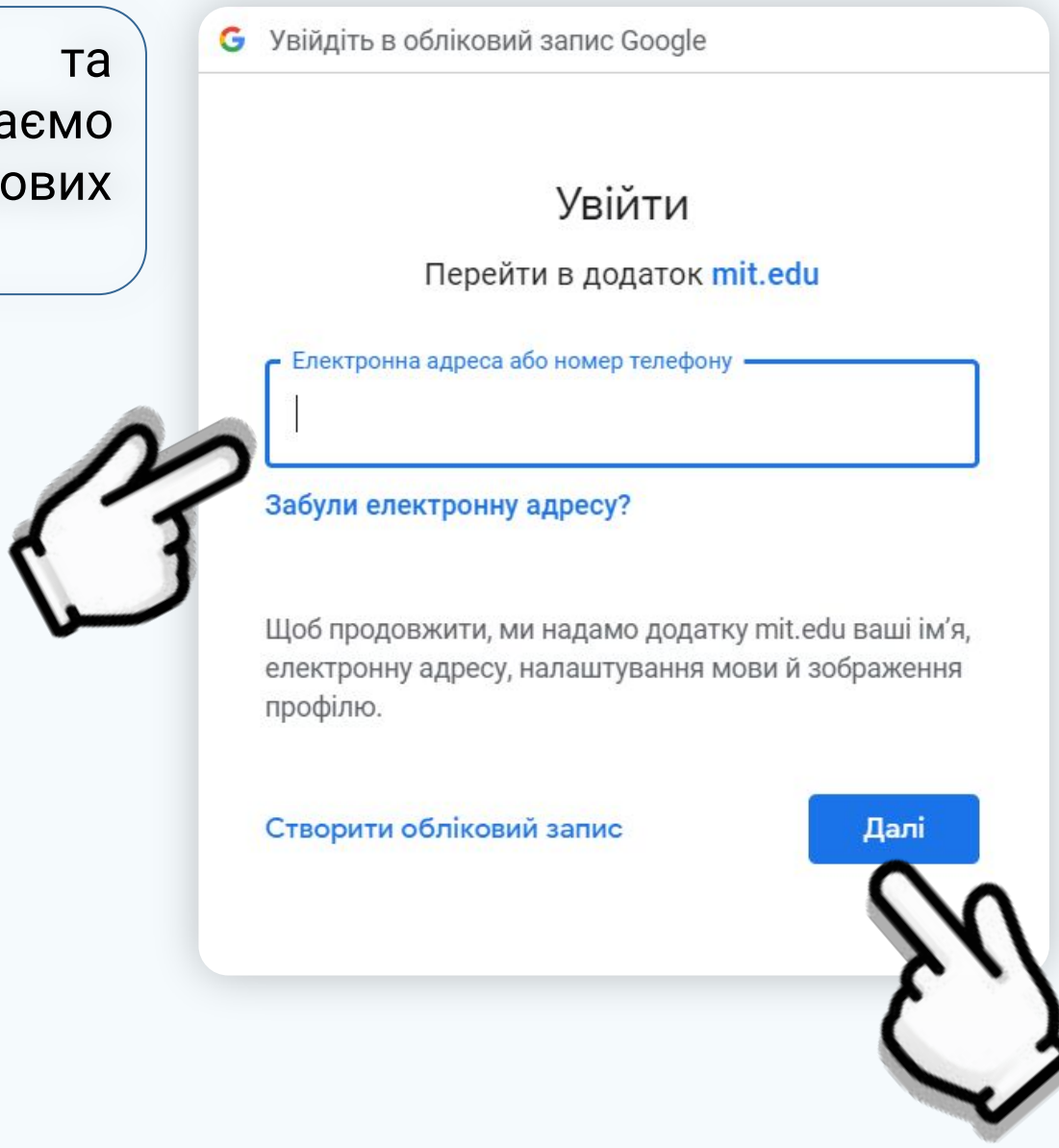
1 Переходимо за посиланням: http://appinventor.mit.edu

2 Натискаємо на кнопку **Create Apps/Створити Додатки**

# Запускаємо AppInventor

**3**

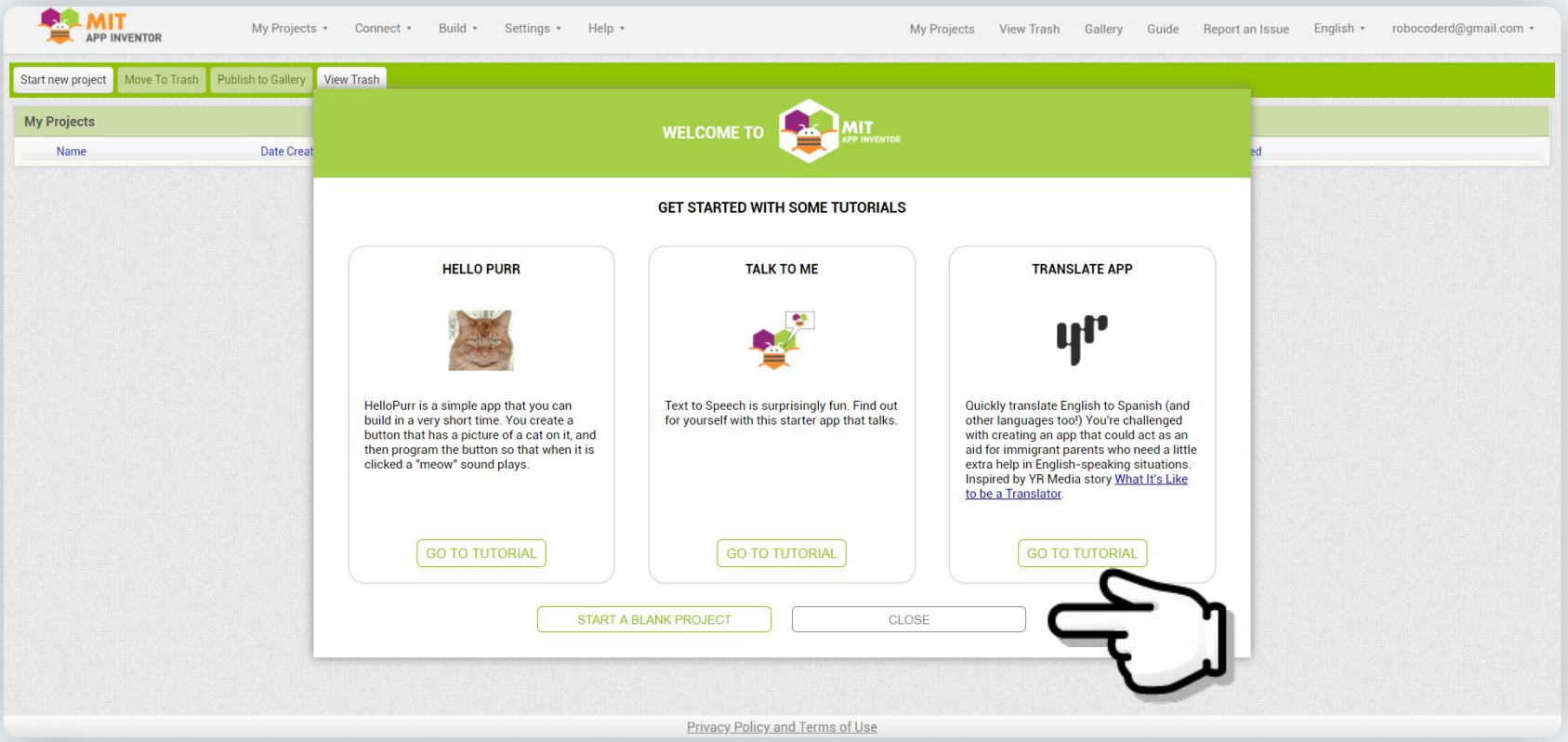
Вводимо емейл та пароль, або обираємо один з облікових записів зі списку




# Запускаємо AppInventor

**3**

Після успішного входу ми повинні побачити наступну сторінку:

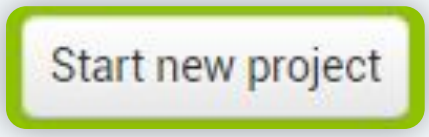



**4**

Натискаємо **Close/Закрити**

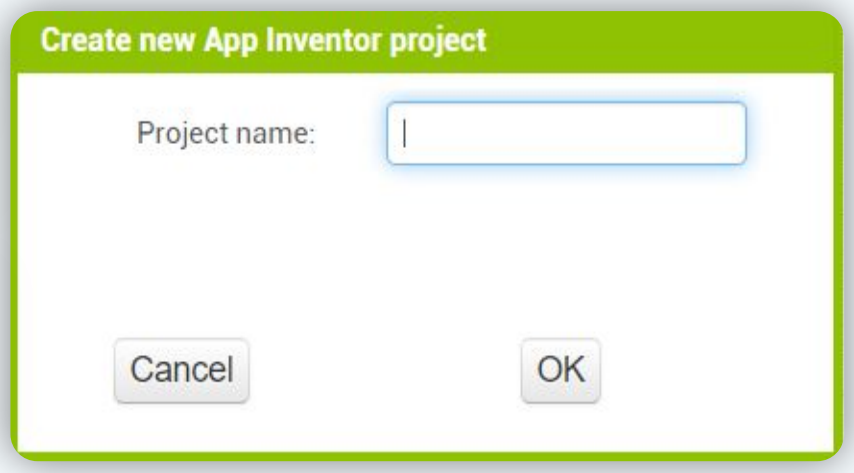
# Створення нового проекту

1. Натискаємо на кнопку **Start new project/Створити новий проект**




2. Відкриється вікно, у якому треба дати назву нашому проекту

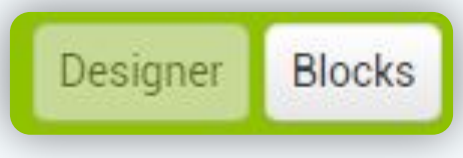
3. Називаємо якось наш проект. Наприклад: FirstApp




! Назва проекту не може містити пробіли та кирилицю

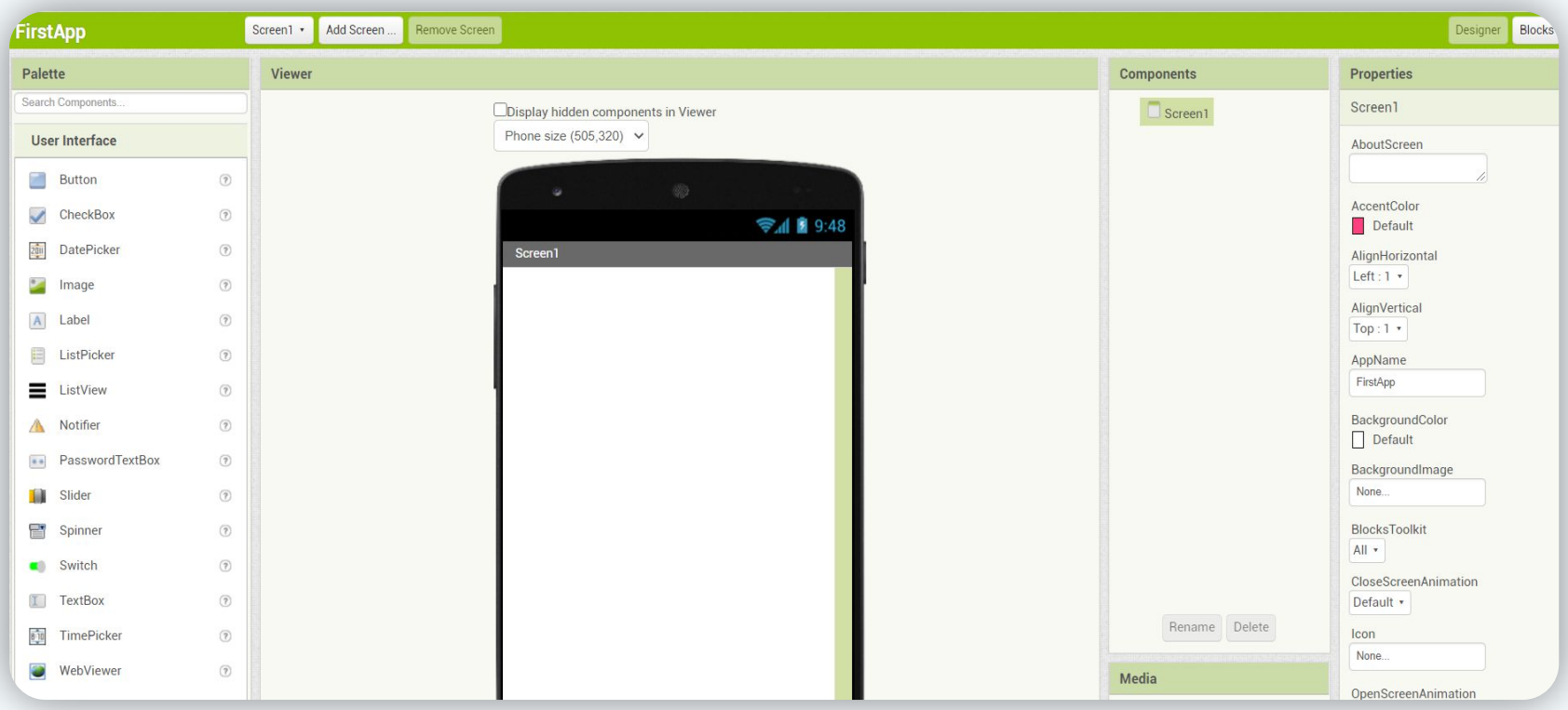
4. Натискаємо OK

i У AppInventor є 2 режими:
Режим “**Designer/Дизайнер**”
Режим “**Blocks/Блоки**”




# Designer

i У режимі “**Designer**” ми будемо налаштовувати зовнішній вигляд нашого додатку. Ми зможемо розташовувати кнопки та інші компоненти на робочому полі.



# Viewer/Оглядач

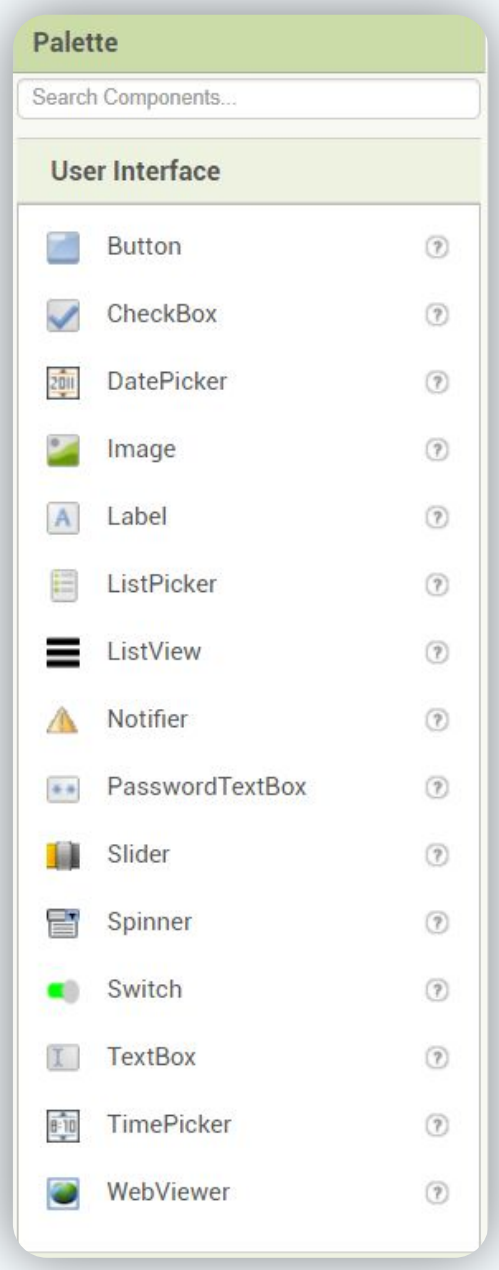
**Давайте розберемося, що тут до чого:**

Перше, що кидається в очі - це телефон посеред екрану. Це те, як буде виглядати наш додаток на пристрої.
Саме сюди ми будемо перетягувати компоненти, которі захочемо використовувати

На жаль, змінити модель телефона ми не можемо. Але, ми можемо змінити його розміри, щоб, наприклад, побачити, як буде виглядати додаток на планшеті

# Palette/Палітра

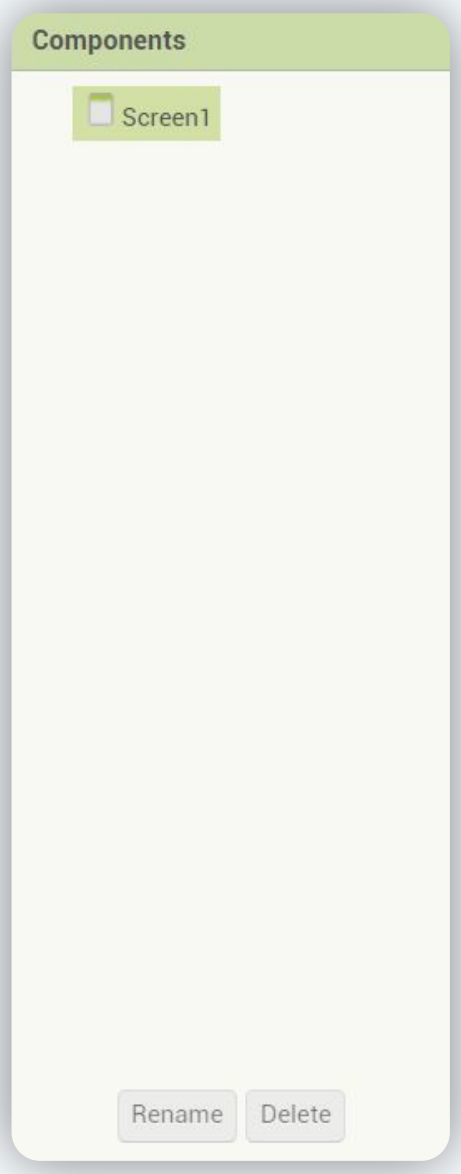
Палітра компонентів - це набір усіх компонентів, котрі ми можемо використовувати у наших додатках. Якщо тут чогось нема, то так вже і буде...



# Components/Компоненти

Тут будуть відображатися усі компоненти, котрі ми будемо використовувати у додатку.

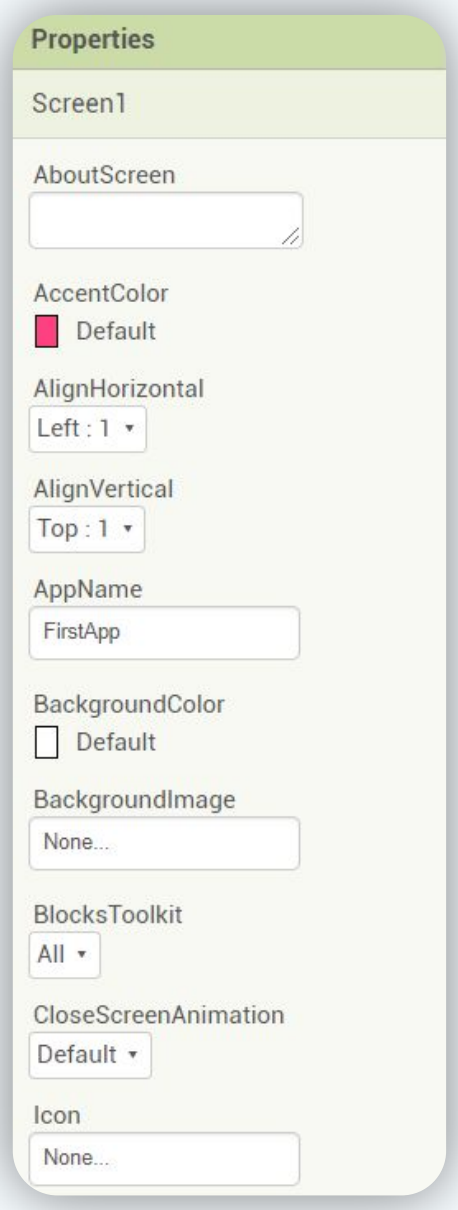
Саме звідси можна буде видалити зайві компоненти та змінити їх ім’я




# Properties/Властивості

Найцікавіше вікно. Тут можна змінити налаштування будь-якого компоненту.

Ми можемо змінити колір, текст, розташування, відображення на смартфоні та багато іншого

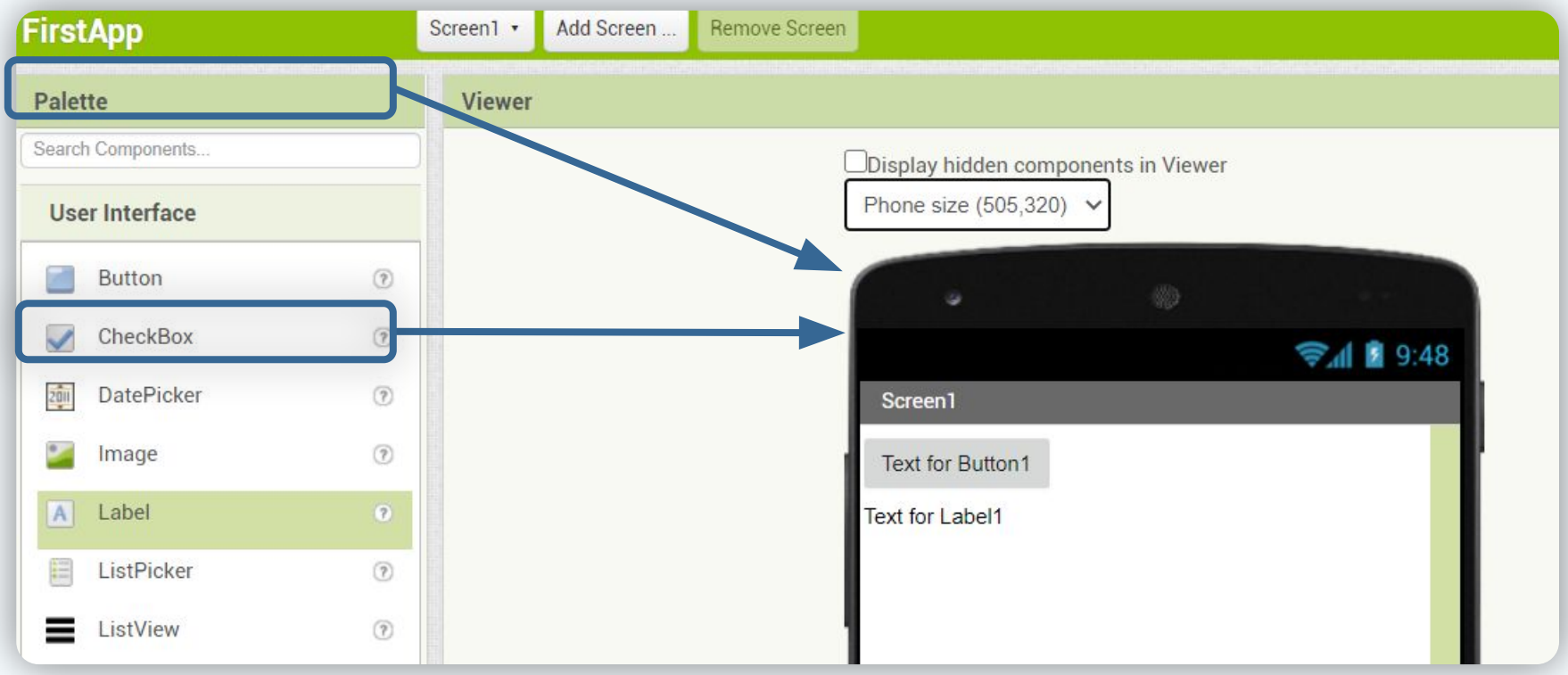


# Найпростіший додаток

Давайте спробуємо зробити так, щоб при натисканні на кнопку, в текстове поле виводилася назва цієї кнопки

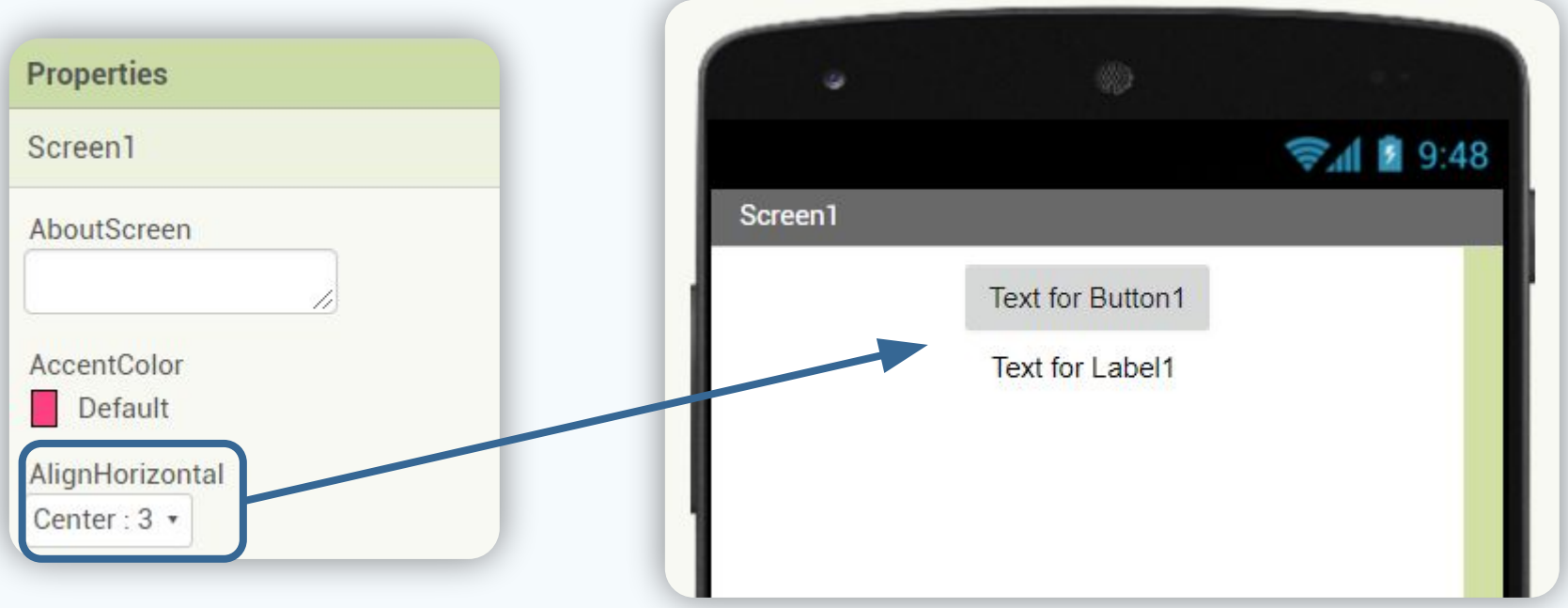
**1**

Перетягуємо на телефон **button/кнопку** та **label/текстове поле**:



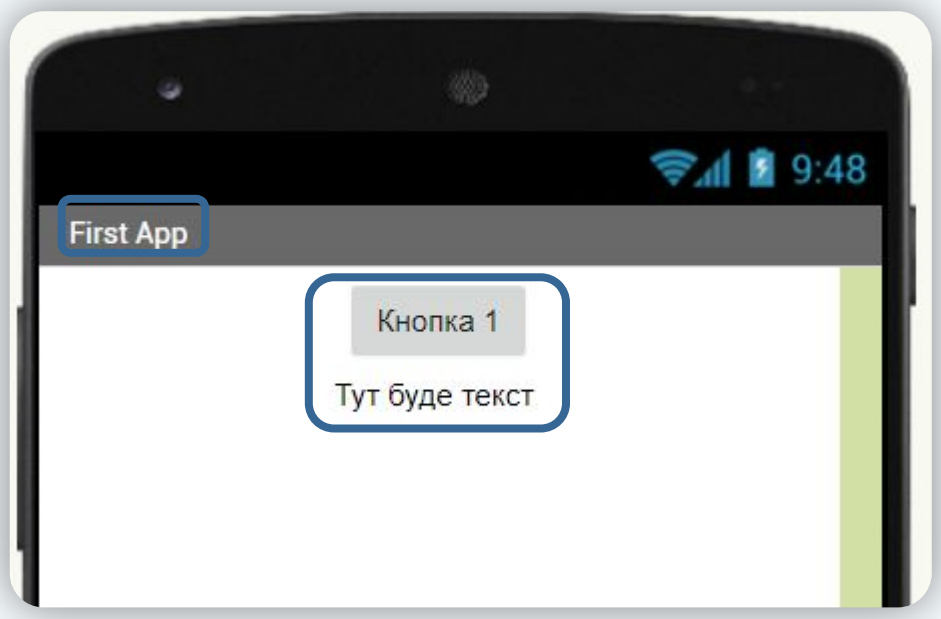

**2**

Усі елементи, поки що, будуть розміщуватися один за одним. Та ми можемо зробити так, щоб вони були розміщені по центру. Для цього у властивостях **Screen/Екрану** треба знайти поле **AlignHorizontal/Вирівняти по горизонталі**

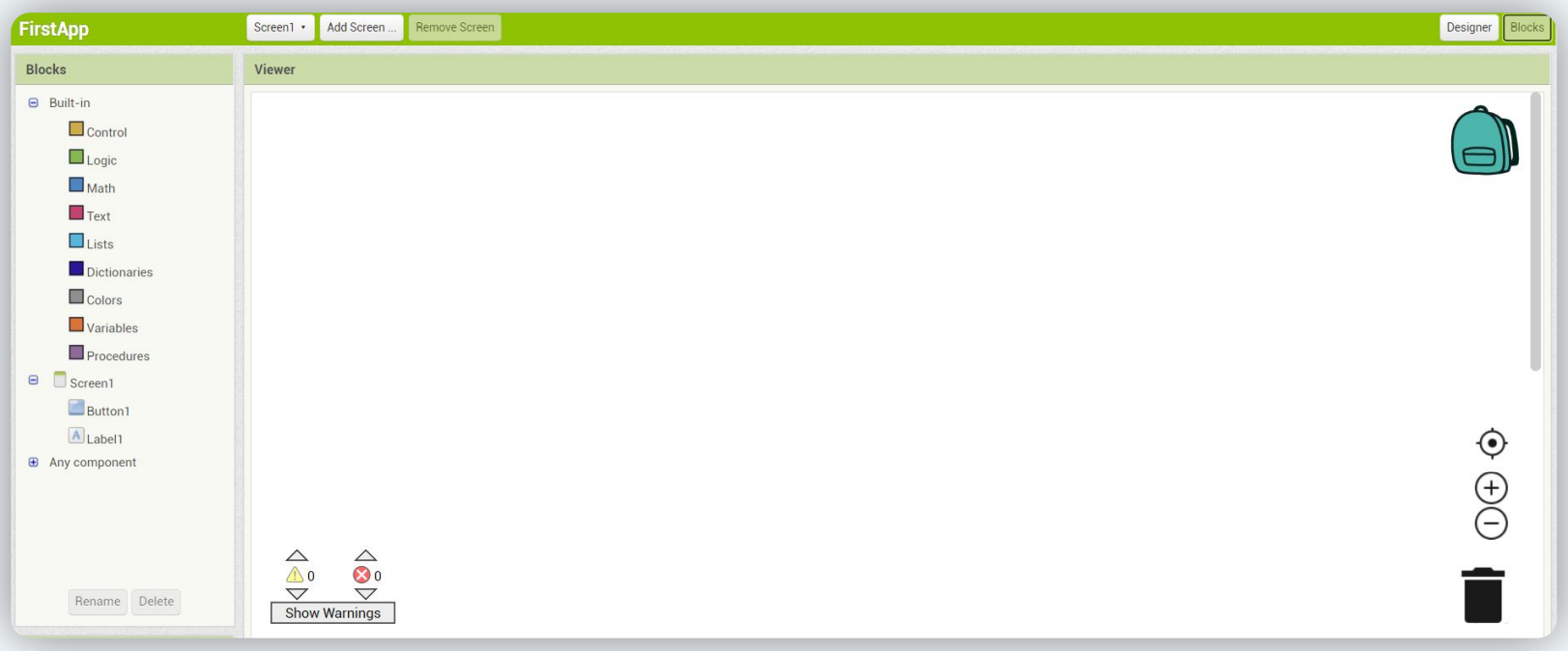


# Найпростіший додаток

**3** Тепер, спробуй самостійно зайти у властивості **button/кнопки**, **label/текстового поля** та знайти поля, що відповідають за текст на них.
Також, спробуй змінити назву **screen/екрану**.




На цьому дизайн завершено. Але поки що наша кнопка і текстове поле не знають, що їм робити. Ми повинні розповісти їм за допомогою коду. Переходимо у режим **Blocks/Блоки**




Цей режим використовується для написання (складання) коду для компонентів.

# Найпростіший додаток

i

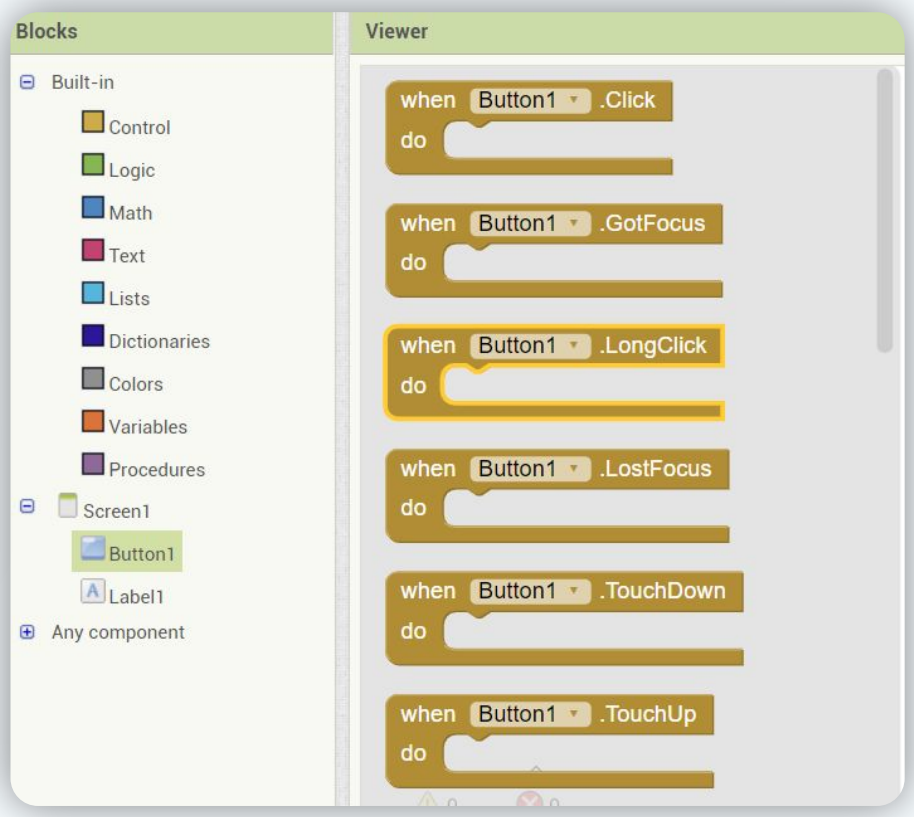
Зліва ми бачимо категорії (як у Scratch), а також усі, компоненти, котрі ми додали у режимі **Designer**

4

Тиснемо лівою кнопкою миші (ЛКМ) на нашу кнопку

5

Зі списку можливих блоків для кнопки, знаходимо блок **when Button1.Click /Коли клікнули по Button1** та переносимо на робочу область

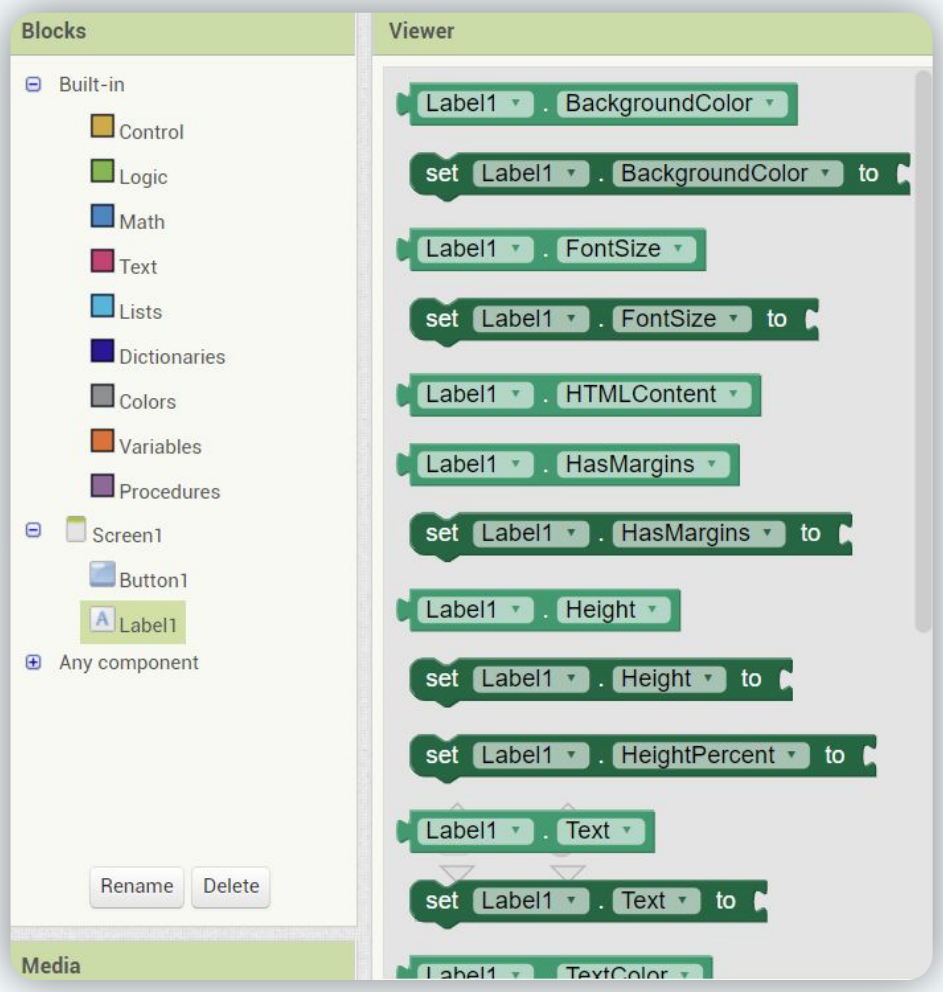



6

Тиснемо лівою кнопкою миші (ЛКМ) на **Label1**

7

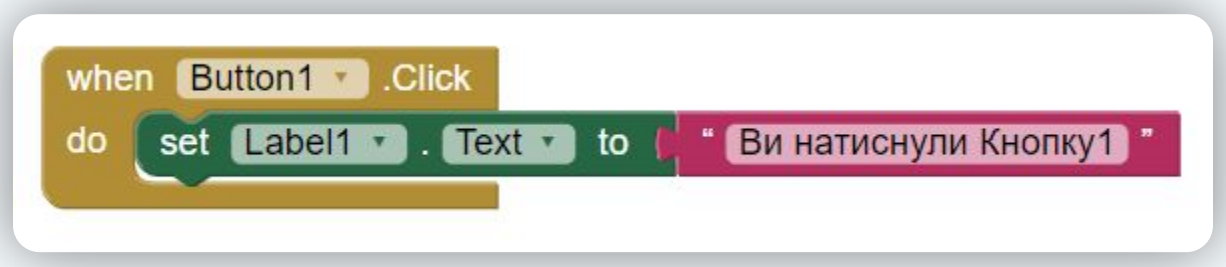
Зі списку можливих блоків для Label, знаходимо блок **set Label1.Text to /встановити текст Label1 у** та переносимо у попередній блок



# Найпростіший додаток

8 Тиснемо лівою кнопкою миші (ЛКМ) на **Text**, беремо найперший блок та прикріпляємо його до попереднього

9 Клацаємо по блоку та вводимо текст, який з'явиться після натискання на кнопку



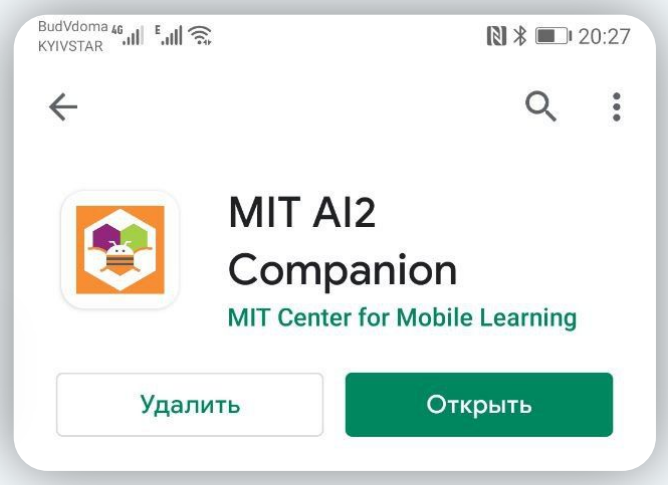

i Наш перший додаток завершений, тепер потрібно запустити його на телефоні

# Запуск додатку на телефоні

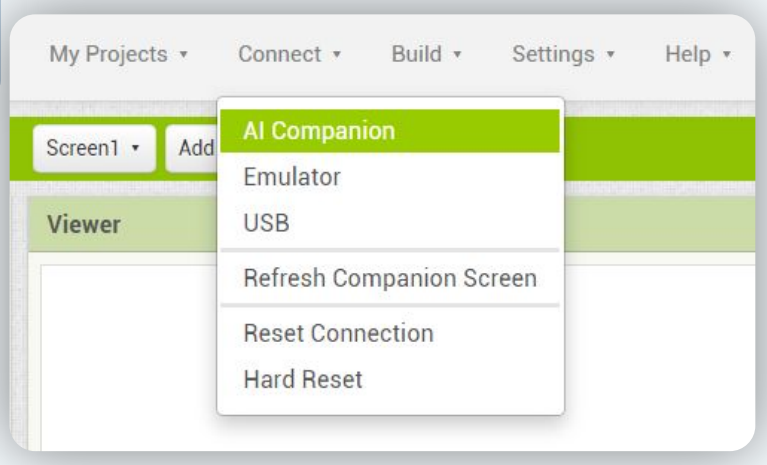
i AppInventor надає можливість тестувати додатки, не встановлюючи їх на смартфон. Але для цього треба встановити додаток **MIT AI2 Companion**

1 Заходимо в **PlayMarket** та встановлюємо додаток

2 Відкриваємо додаток




3 У AppInventor знаходимо **connect/з'єднатися** та клацаємо на **AI Companion**



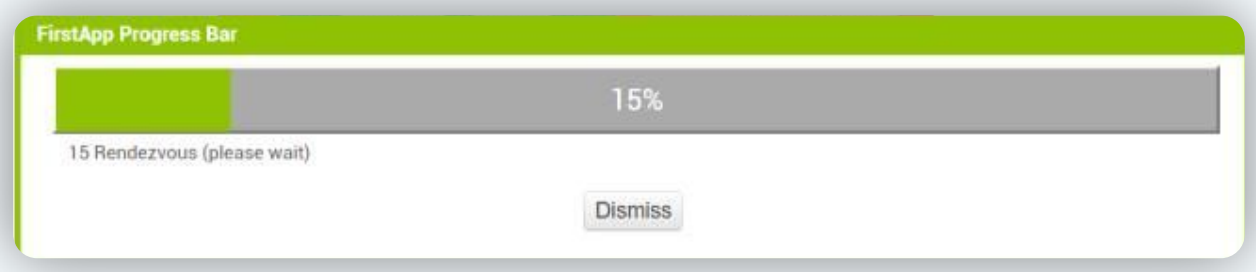
# Запуск додатку на телефоні

4 Далі повинно відкритися вікно з QR кодом

5 У додатку натискаємо на **scan QR code / відсканувати QR код**

6 Скануємо QR код. (Телефон може попросити дозволити доступ до камери - дозволяємо)

7 Після успішного сканування у AppInventor почнеться сборка проекту і завантаження його на телефон:




8 Після цього на смартфоні запуститься наша програма. Якщо ми щось змінимо у AppInventor, то на телефоні теж з’являться ці зміни у реальному часі

9 Тепер можна тестувати додаток!

# Task

1

Зробити лічильник натискань: кожного разу, як кнопка натискається, в текстове поле виводиться кількість натисків. Використовуйте змінну.

2

Зробити клікер на двох гравців. Додати дві кнопки та два текстових поля. При натисканні на вашу кнопку кількість ваших балів збільшується, а кількість балів супротивника зменшується. При натисканні на кнопку супротивника кількість ваших балів зменшується, а кількість балів противника збільшується.