



Button Кнопка

Label Напис

Rename Перейменувати

Delete Видалити

Screen Екран

Set Встановити

Title Заголовок

Component Компонент

Запускаємо AppInventor

i **AppInventor** - 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**



MIT
APP INVENTOR

Create Apps!

Запускаємо AppInventor

3

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



Увійдіть в обліковий запис Google

Увійти

Перейти в додаток [mit.edu](#)

Електронна адреса або номер телефону

Забули електронну адресу?

Щоб продовжити, ми надамо додатку mit.edu ваші ім'я, електронну адресу, налаштування мови й зображення профілю.

[Створити обліковий запис](#) [Далі](#)



Запускаємо AppInventor

3

Після успішного входу ми повинні побачити наступну сторінку:

MIT APP INVENTOR

My Projects • Connect • Build • Settings • Help • My Projects View Trash Gallery Guide Report an Issue English • robocoderd@gmail.com


Start new project Move To Trash Publish to Gallery View Trash

My Projects

WELCOME TO MIT APP INVENTOR

GET STARTED WITH SOME TUTORIALS


HELLO PURR



HelloPurr is a simple app that you can build in a very short time. You create a button that has a picture of a cat on it, and then program the button so that when it is clicked a "meow" sound plays.

[GO TO TUTORIAL](#)


TALK TO ME



Text to Speech is surprisingly fun. Find out for yourself with this starter app that talks.

[GO TO TUTORIAL](#)

TRANSLATE APP



Quickly translate English to Spanish (and other languages too!) You're challenged with creating an app that could act as an aid for immigrant parents who need a little extra help in English-speaking situations. Inspired by YR Media story [What It's Like to be a Translator](#).

[GO TO TUTORIAL](#)

[START A BLANK PROJECT](#) [CLOSE](#)

Privacy Policy and Terms of Use

4

Натискаємо **Close/Закрити**

Створення нового проекту

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

Start new project

2 Відкриється вікно, у якому треба дати назву нашому проекту

3 Називаємо якимось наш проект. Наприклад: **FirstApp**

Create new App Inventor project

Project name:

Cancel

OK

! Назва проекту не може містити пробіли та кирилицю

4 Натискаємо **OK**

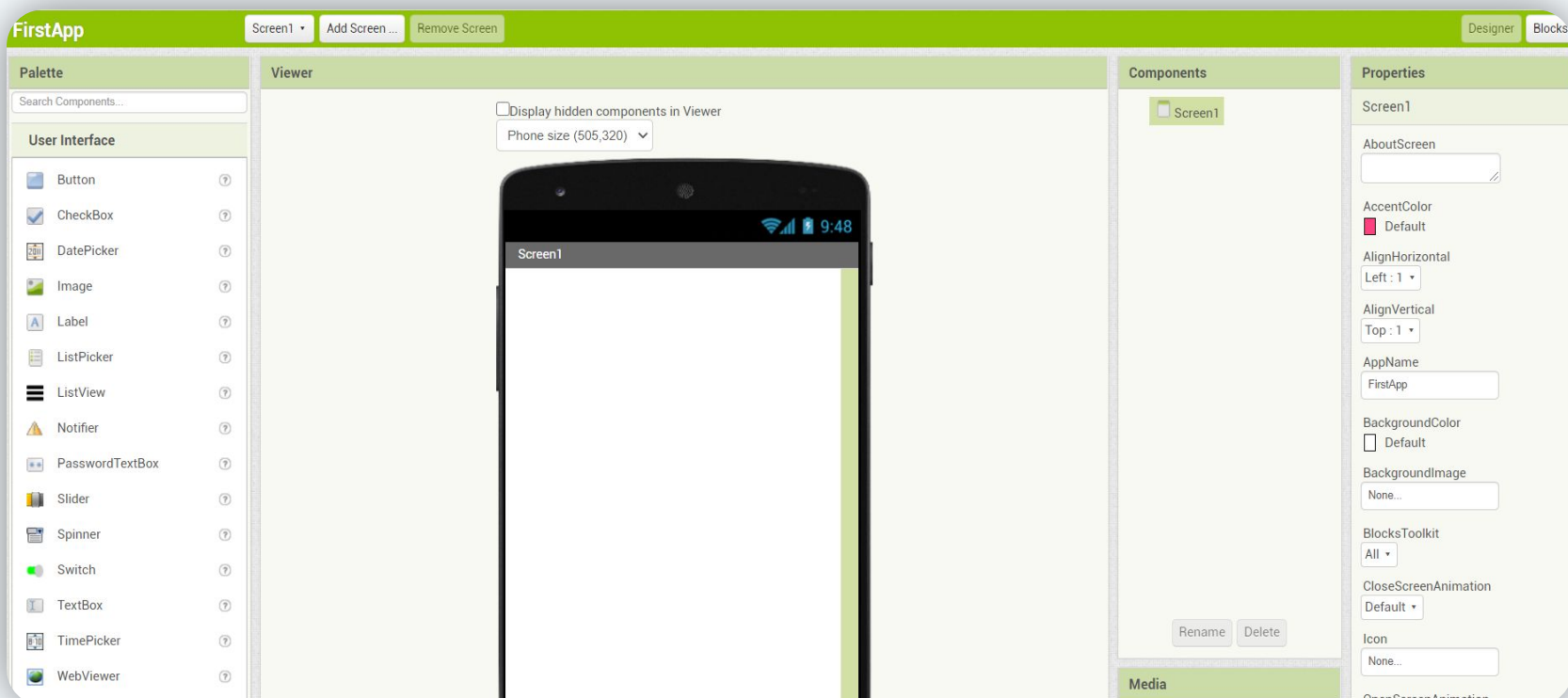
i У AppInventor є 2 режими:
Режим **“Designer/Дизайнер”**
Режим **“Blocks/Блоки”**

Designer

Blocks

Designer

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



Viewer/Оглядач

i

Давайте розберемося, що тут до чого:

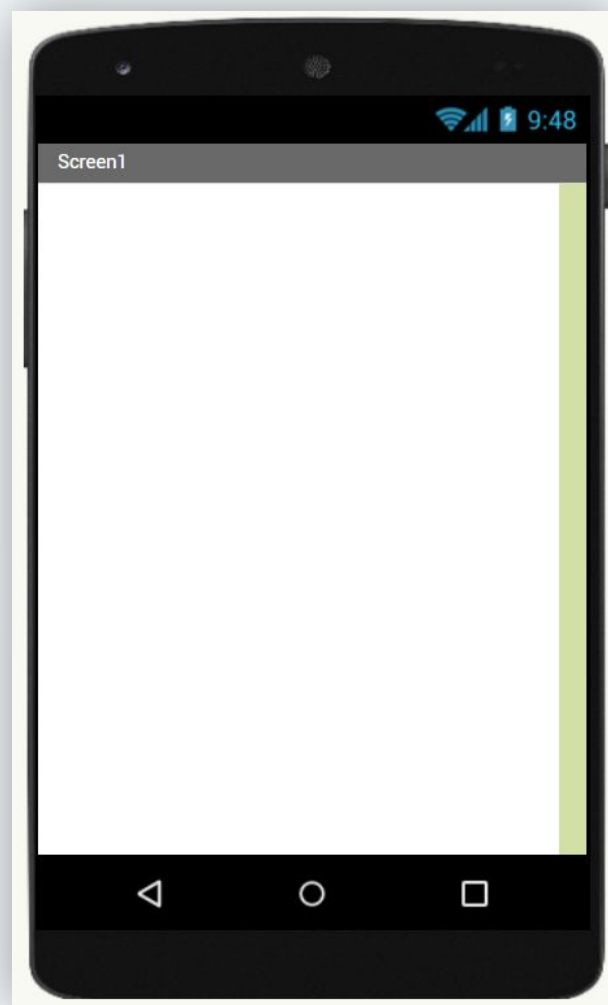
i

Перше, що кидається в очі - це телефон посеред екрану. Це те, як буде виглядати наш додаток на пристрої.

Саме сюди ми будемо перетягувати компоненти, котрі захочемо використовувати

i

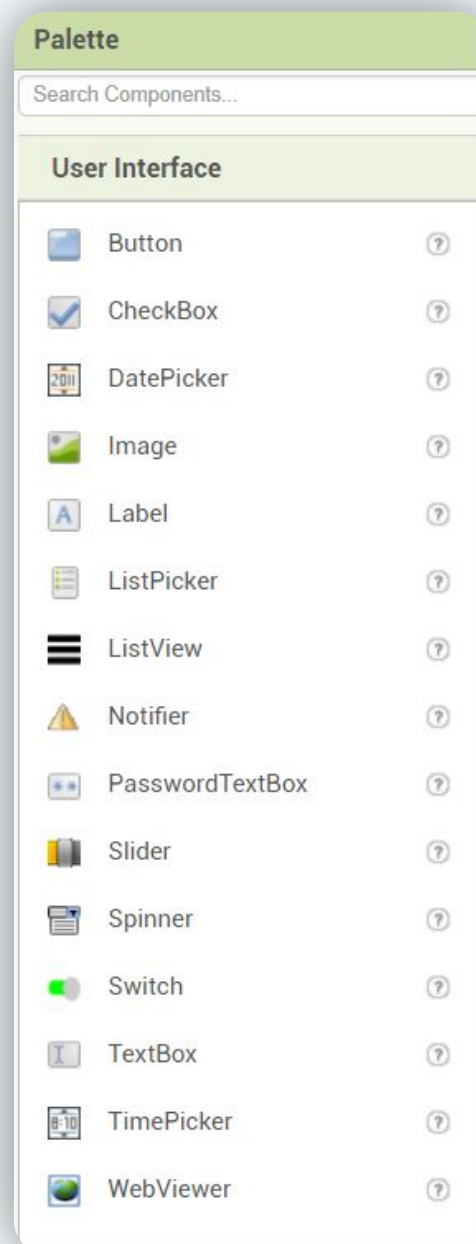
На жаль, змінити модель телефона ми не можемо. Але, ми можемо змінити його розміри, щоб, наприклад, побачити, як буде виглядати додаток на планшеті



Palette/Палітра

i

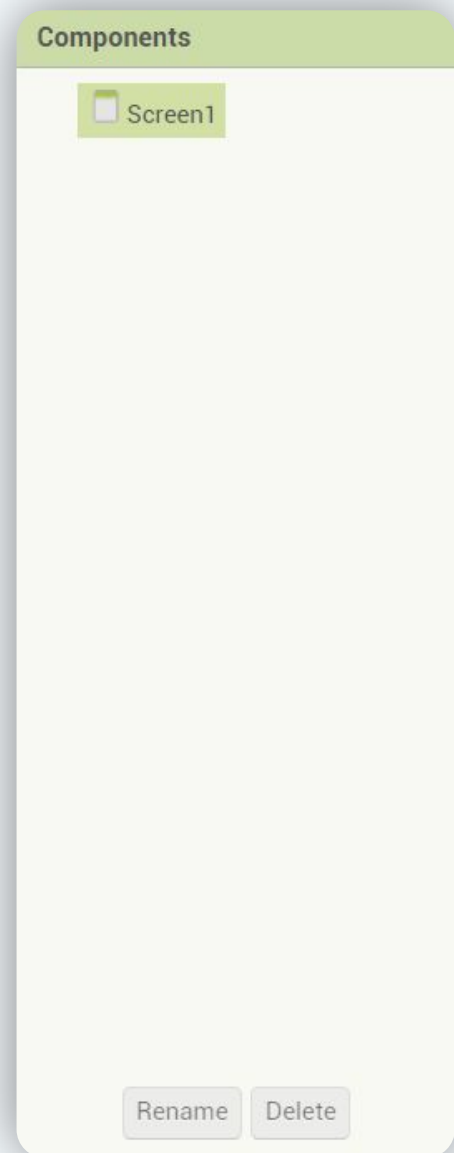
Палітра компонентів - це набір усіх компонентів, котрі ми можемо використовувати у наших додатках. Якщо тут чогось нема, то так вже і буде...



Components/Компоненти

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

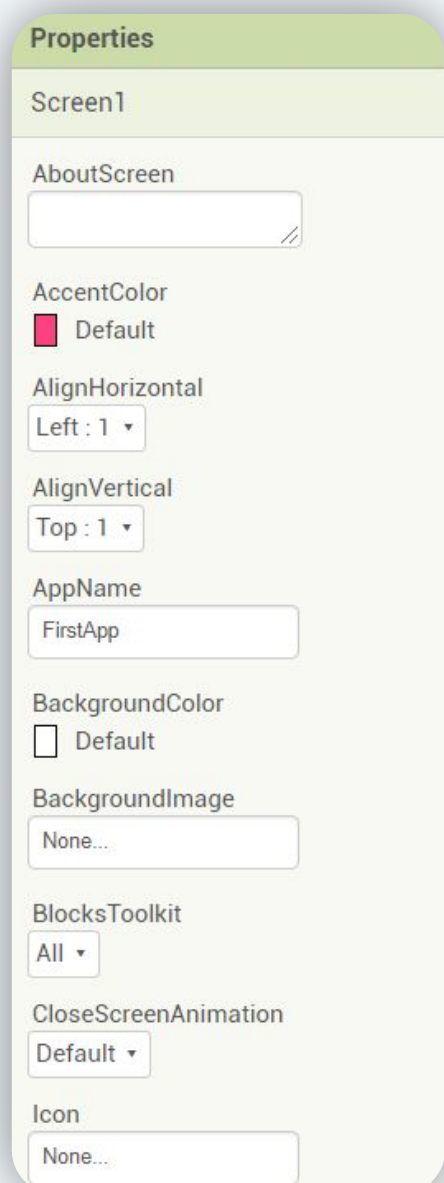
i Саме звідси можна буде видалити зайві компоненти та змінити їх ім'я



Properties/Властивості

i Найцікавіше вікно. Тут можна змінити налаштування будь-якого компонента.

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



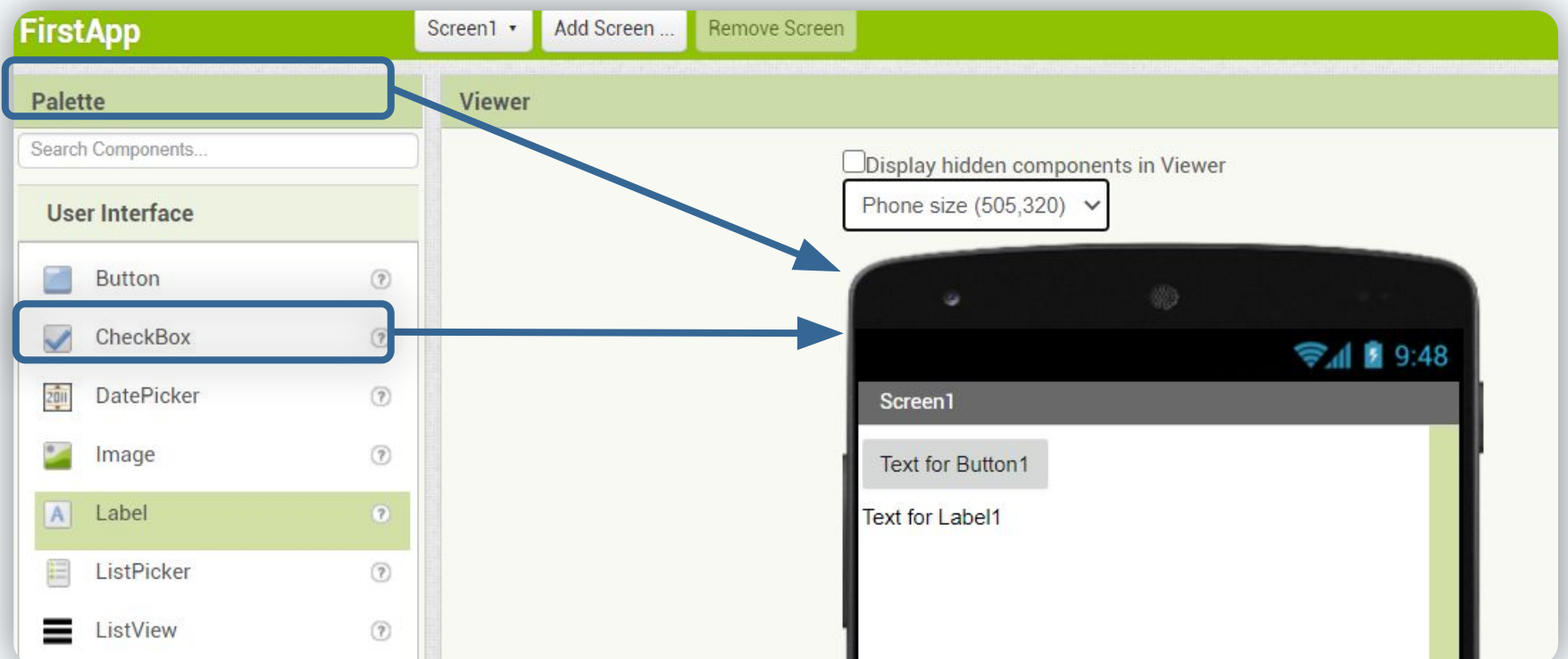
Найпростіший додаток

i

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

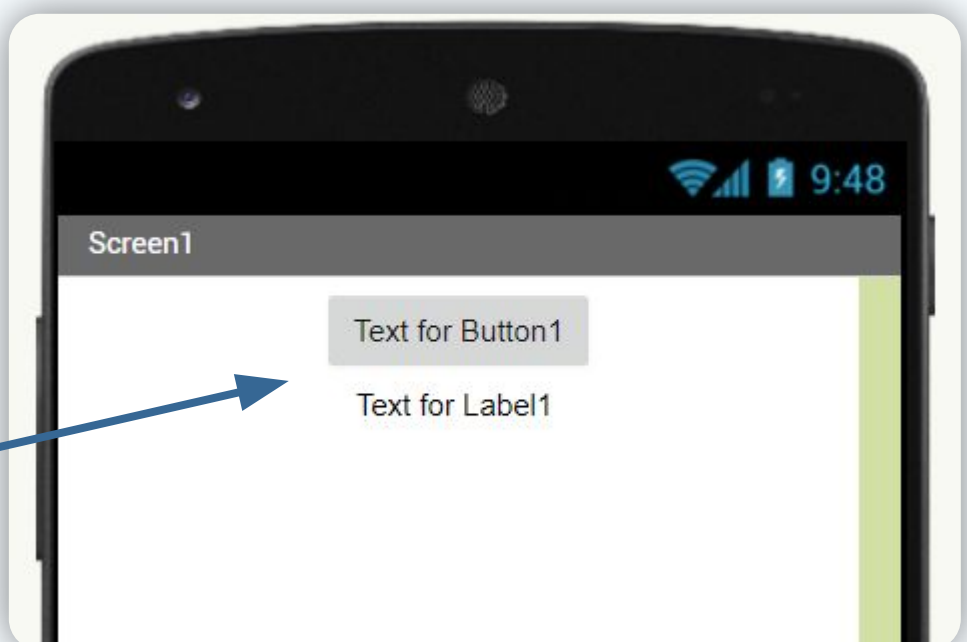
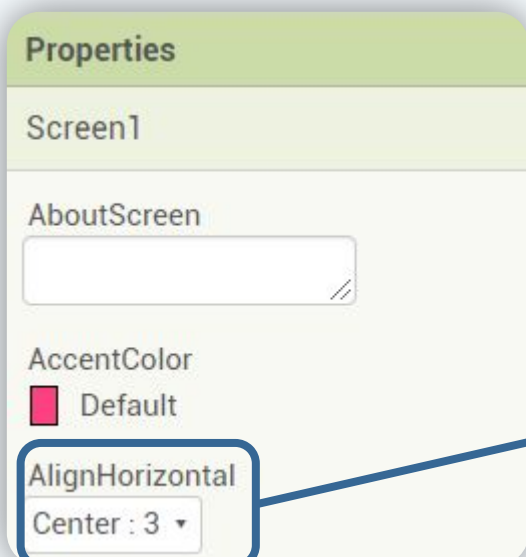
1

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



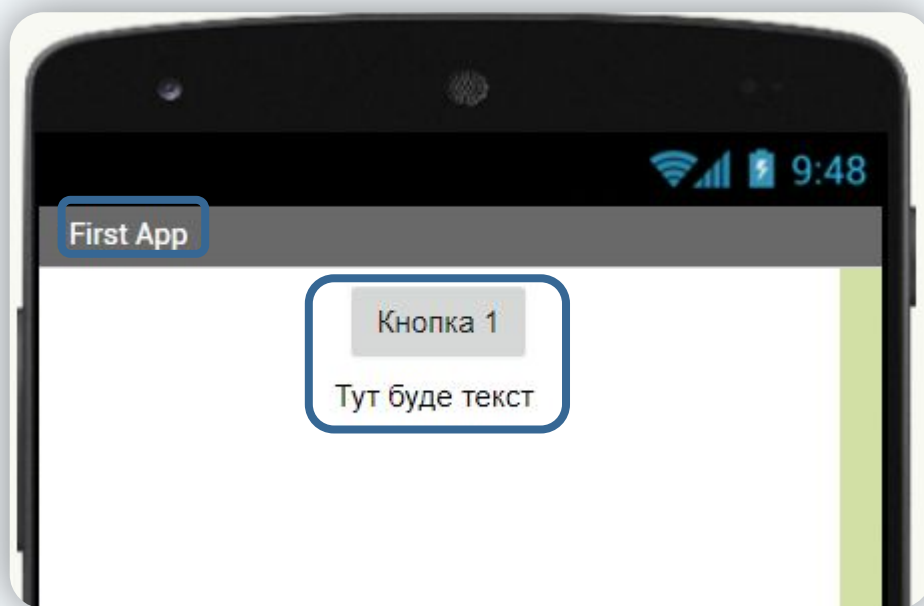
2

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**

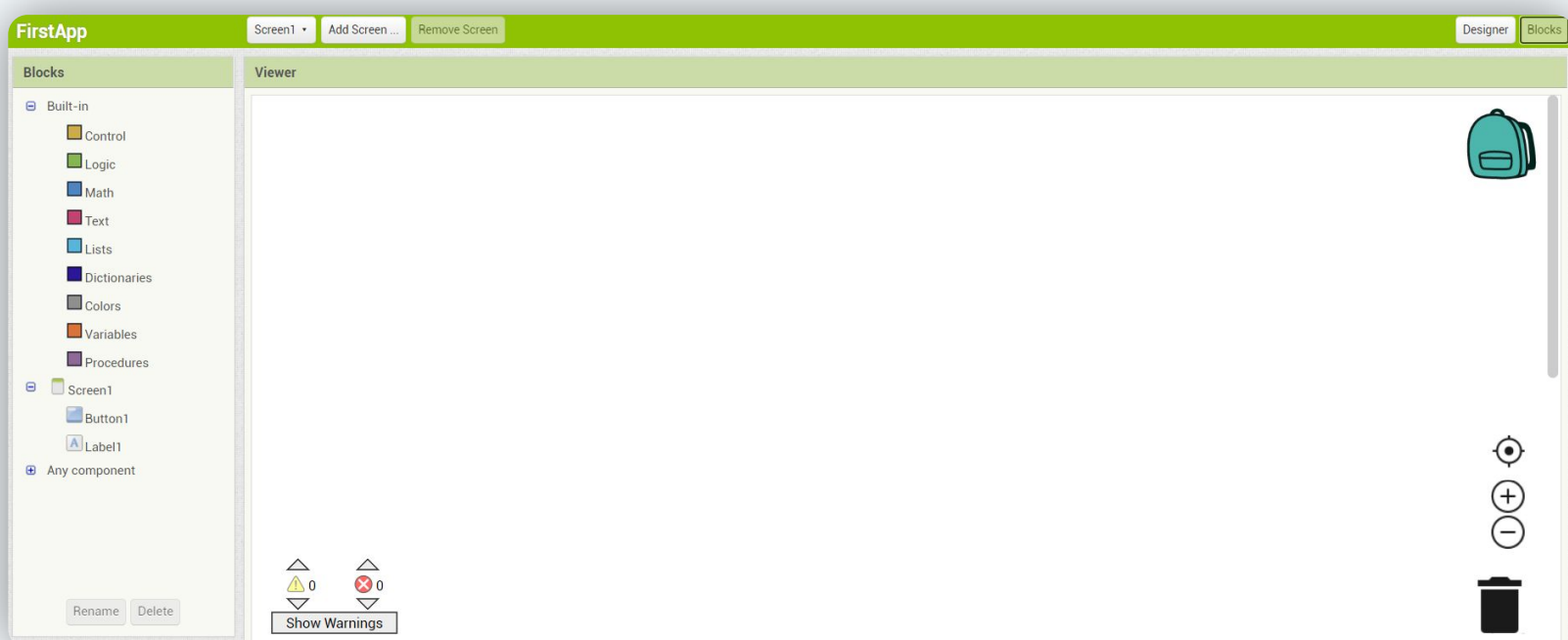


Найпростіший додаток

- 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**.



- i 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**



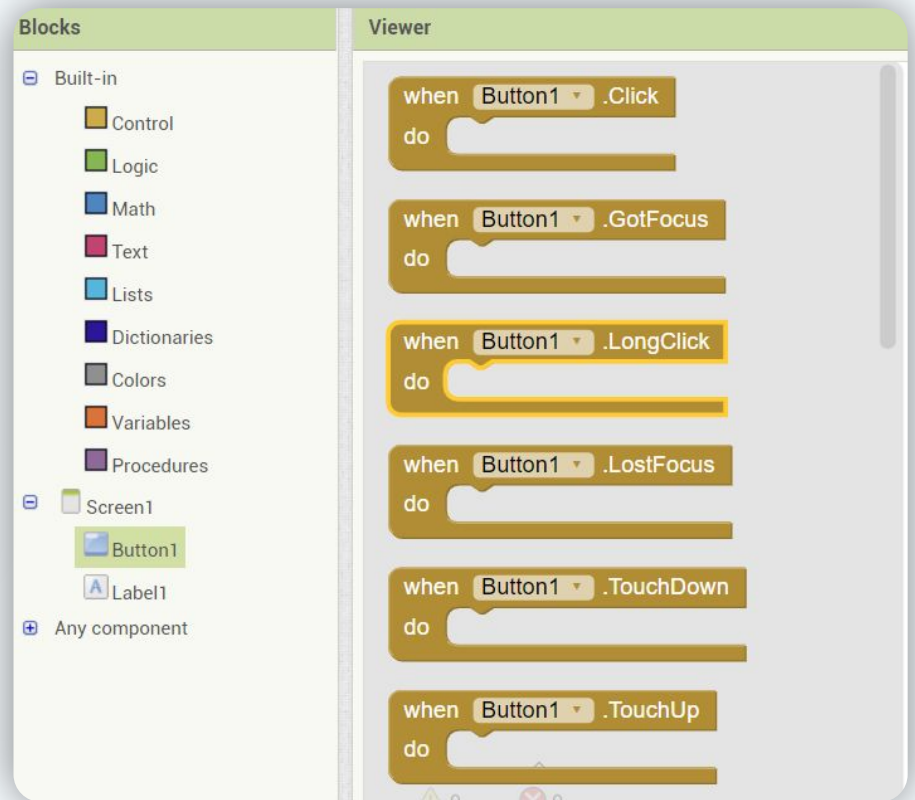
- i Цей режим використовується для написання (складання) коду для компонентів.

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 прикріплюємо його до попереднього

9

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

```
when Button1 .Click
do set Label1 .Text to "Ви натиснули Кнопку1"
```

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

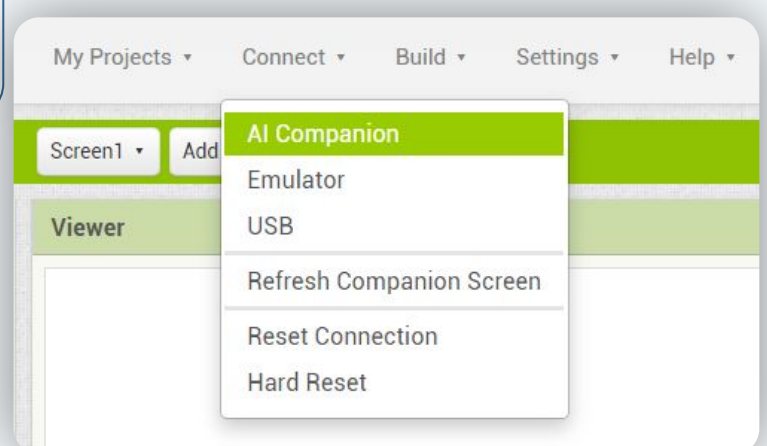
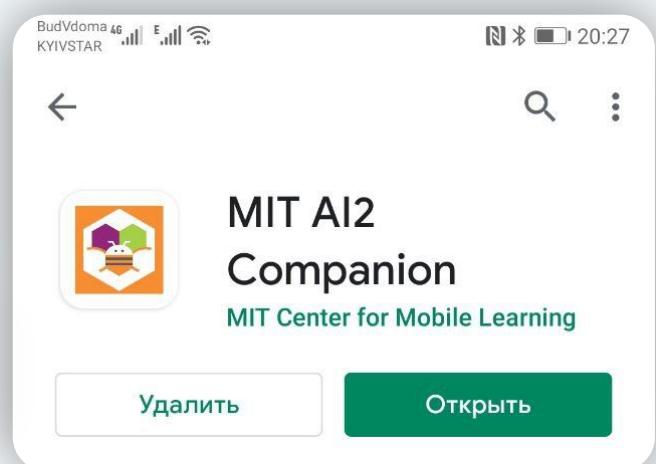
Заходимо в **PlayMarket** та встановлюємо додаток

2

Відкриваємо додаток

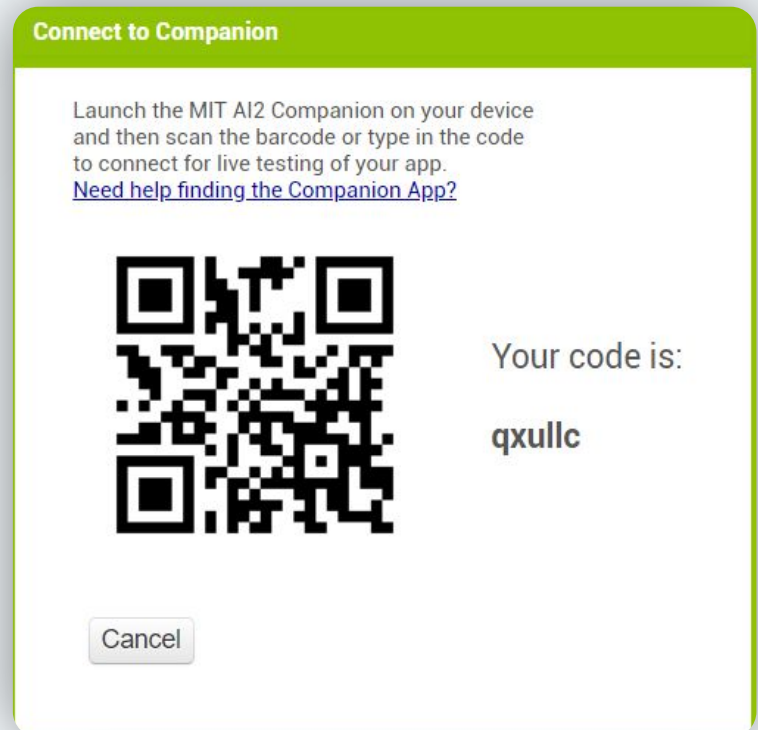
3

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

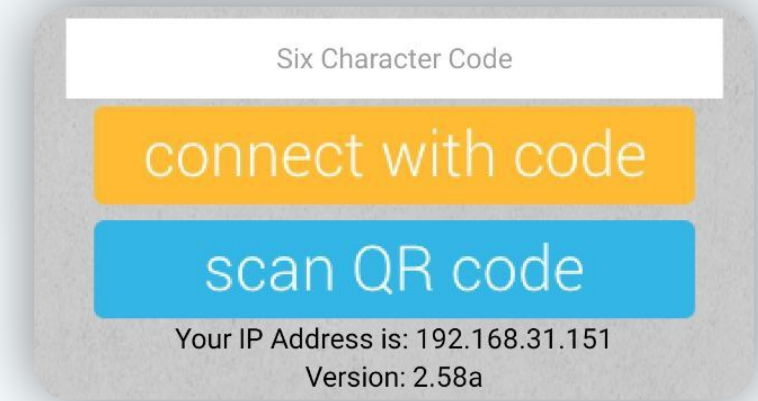


Запуск додатку на телефоні

- 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 збірка 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.

