

MIT
App Inventor

GUIDA PER PRINCIPIANTI

Italiano

Joaquim Martínez Rodríguez (INS Palamós)

Questa guida è uno dei tanti prodotti che il progetto Erasmus Plus "Transmedia: una nuova narrazione che coinvolge la comunicazione e l'educazione verso la classe del futuro"; codice: 2014-1-ES01-KA201-004478; da settembre 2014 ad agosto 2016, reso possibile dal lavoro condiviso dalle seguenti istituzioni:

COORDINATORE DEL PROGETTO: Josep Antoni Blasco Fernández (jblasco9@xtec.cat)

➤ **ISTITUZIONE COORDINATRICE:** INSTITUT DE PALAMÓS (Catalonia, Spain)

<http://inspalamos.cat/>

Coordinatori: Joaquim Martínez Rodríguez, Magda Soler Pedrós & Josep Ciberta i Tirado

PARTNERS:

- CENTRO DE FORMAÇÃO DE ASSOCIAÇÃO DE ESCOLAS CENTRO-OESTE (Caldas da Rainha, Portugal) <http://www.cfaecentro-oeste.pt/>

- DIMOTIKO SCHOLEIO DROSIA K.A' (Larnaca, Cyprus)

<http://dim-drosia-ka-lar.schools.ac.cy/>

Coordinator: Stella Eliadou

- COLEGIUL NATIONAL 'B.P. HASDEU' (Buzau, Romania)

<http://bphasdeu.ro/>

Coordinator: Viorica Raicu

- PAGKYPRIO LYKEIO LARNACA (Larnaca, Cyprus)

<http://lyk-pagkyprio-lar.schools.ac.cy/>

Coordinators: Filitsa Filipou Masonou & Konstantia Mala

- ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE 'GALILEO GALILEI' (Livorno, Italy)

<http://www.galileilivorno.gov.it/>

Coordinators: Federico Agen & Maddalena Degan

Indice

3

1.	Introduzione	4
2.	Uso dell'interfaccia	4
3.	Designer di App Inventor	5
4.	Editor a blocchi di App Inventor	7
5.	Come provare un'app	9
6.	Come installare un'app	11

CAPITOL 1. Introducció

App Inventor, <http://ai2.appinventor.mit.edu/>, ofereix tot el suport de cui pots aver necessitat per aprendre a construir les seves app per Android. És una eina online, i això significa que pots construir app al teu navegador. Tu només necessites d'un compte Google per tenir un compte App Inventor on pots crear, emmagatzemar, i exportar les teves app.

Aquesta eina ha estat creada pel MIT i utilitza el mateix llenguatge a blocs utilitzat per Scratch, <https://scratch.mit.edu>.

4

CAPITOL 2. Ús de l'interfície

Una app Android és una aplicació gràfica. En el seu desenvolupament és necessari dissenyar l'interfície gràfica i escriure el codi amb el qual l'aplicació serà executada. Quan creïs o modifiquis una app tens dos eines: el Designer per dissenyar l'interfície i els Blocs per modificar el codi a blocs de l'app.



"Transmedia: a new narrative that involves communication and education towards the future classroom". Code: 2014-1-ES01-KA201-004478

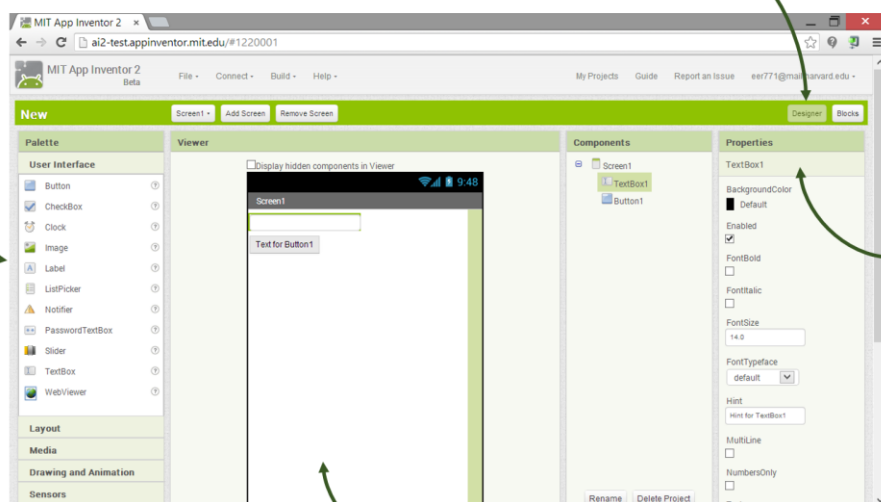
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Permissions beyond the scope of this license may be available at educationtransmedia@gmail.com

CAPITOLO 3. Designer di app inventor

Palette: Find your components and drag them to the Viewer to add them to your app.

Designer Button: Click from any tab to go to the Designer tab.



Properties: Select a Component in the Components List to change its properties (color, size, behavior) here.

Viewer: Drag components from the Palette to the Viewer to see what your app will look like.

Nel Designer devi aggiungere sia i componenti visibili sia quelli non visibili. I componenti visibili sono oggetti visibili che gli utenti vedranno sullo schermo.

L'**Interfaccia utente** ha oggetti come etichette dove inserire del testo sullo schermo, box di testo per far scrivere l'utente all'interno o pulsanti dove eseguire alcune azioni:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/userinterface.html>

Il **Layout** fornisce alcuni oggetti da organizzare orizzontalmente, verticalmente o in una tabella sullo schermo:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/layout.html>.

Media fornisce oggetti visibili e non che permettono all'utente di avviare musica o video:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/media.html>.

Disegnare un'animazione fornisce componenti come canvas e sprite che ti permettono di disegnare o muovere un'immagine facilmente:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/animation.html>

Sensori ti permette di catturare i valori dei sensori del tuo dispositivo:
<http://aiz.appinventor.mit.edu/reference/components/animation.html>.

Con l'oggetto Orologio in questa sezione puoi eseguire istruzioni in qualsiasi intervallo di tempo.

Social ha alcuni componenti per permetterti di effettuare chiamate, mandare messaggi ad un altro telefono, condividere dati con altre applicazioni sullo stesso dispositivo o creare un'applicazione client per Twitter:
<http://aiz.appinventor.mit.edu/reference/components/social.html>

Componenti connettività fornisce i componenti necessari per connettere un client Bluetooth con un server Bluetooth o richiedere pagine web:
<http://aiz.appinventor.mit.edu/reference/components/connectivity.html>

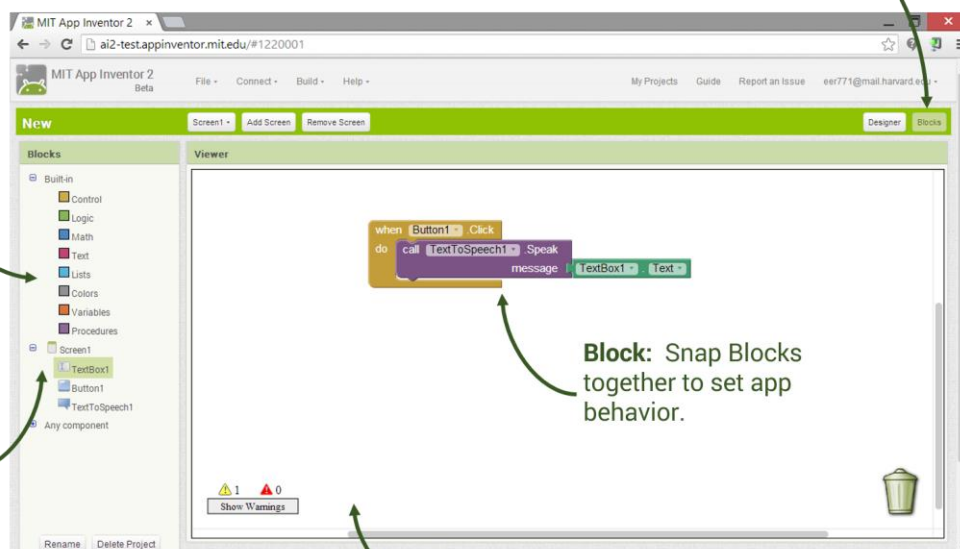
Lego Mindstorms include componenti per interagire con questo tipo di robot:
<http://aiz.appinventor.mit.edu/reference/components/legomindstorms.html>

CAPITOLO 4. Editor a blocchi di app inventor

Built-In Drawers: Find Blocks for general behaviors you may want to add to your app and drag them to the Blocks Viewer.

Blocks Button: Click from any tab to go to the Blocks tab.

Component-Specific Drawers: Find Blocks for behaviors for specific Components and drag them to the Blocks Viewer.



Block: Snap Blocks together to set app behavior.

Viewer: Drag Blocks from the Drawers to the Blocks Viewer to build relationships and behavior.

L'Editor a blocchi è dove scrivi il codice del programma dell'app. Con il codice linguaggio non è possibile scrivere una frase in quel linguaggio, ma è necessario spostare queste frasi trascinandole nella sezione riservata all'area visualizzabile. Programmare con App Inventor è molto simile a costruire un puzzle.

Built-in fornisce frasi, operazioni e valori del linguaggio:

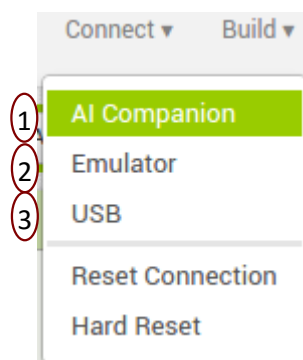
- **Blocchi di controllo:** strutture condizionali o a ciclo:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/control.html>
- **Blocchi logici:** valori e operazioni per valori logici:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/logic.html>
- **Blocchi matematici:** valori, operazioni e funzioni per lavorare con valori numerici:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/math.html>

- **Blocchi di testo:** valori e funzioni che lavorano con stringhe:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/text.html>
- **Blocchi di lista:** funzioni che lavorano con liste. Una lista è un arrangiamento di valori di qualsiasi tipo.
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/lists.html>
- **Colori:** per preparare e usare colori:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/colors.html>
- **Variabili:** per ottenere o impostare il valore di una variabile:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/variables.html>
- **Procedure:** per incapsulare codice in una procedura che devi chiamare più volte:
<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/blocks/procedures.html>

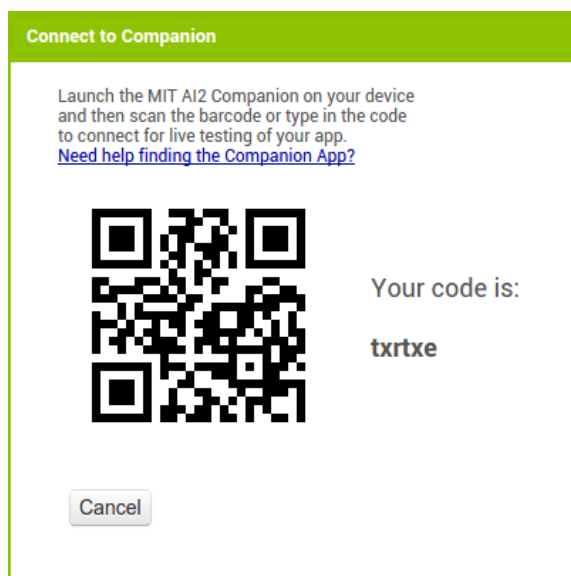
Sotto il nome della schermata hai tutti gli oggetti che hai aggiunto nel Designer. Quando clicchi un oggetto vedrai tutti i blocchi correlati. Per esempio, puoi eseguire istruzioni quando viene premuto un pulsante oppure ottenere i valori di un sensore.

CAPITOLO 5. Come provare un'app

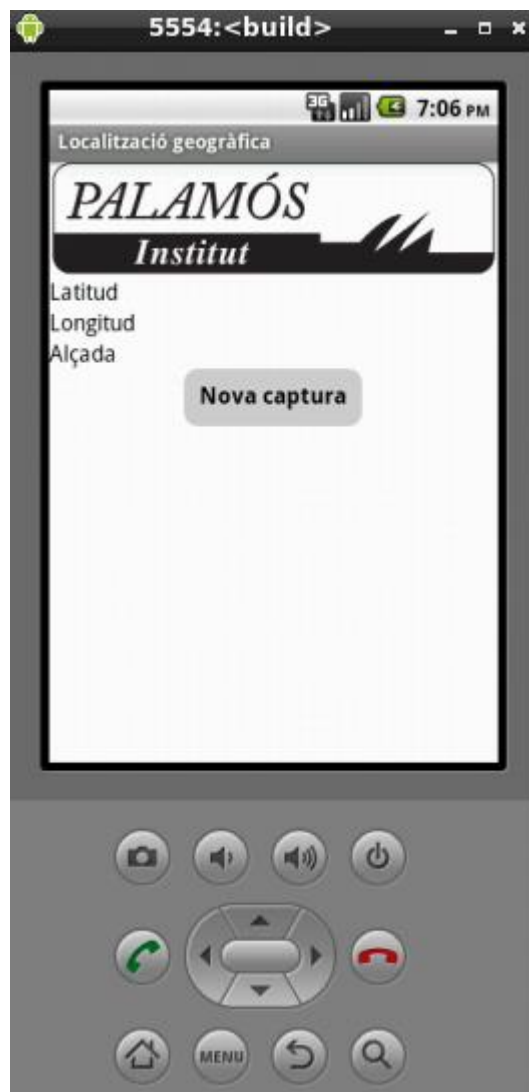
Esistono tre modi per provare l'app che stai sviluppando.



1. Puoi installare l'app MIT AI Companion sul tuo dispositivo. Quando lanci quest'app, devi inserire il codice o fare lo scan del codice QR fornito quando selezioni "Connetti" e "AI Companion".



2. App Inventor include un emulatore Android. Le istruzioni per installare quest'ultimo e avviarlo su un computer sono qui di seguito: <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>. Se lanci l'aiStarter puoi selezionare "Connetti" ed "Emulatore" e l'app verrà eseguita nell'emulatore.



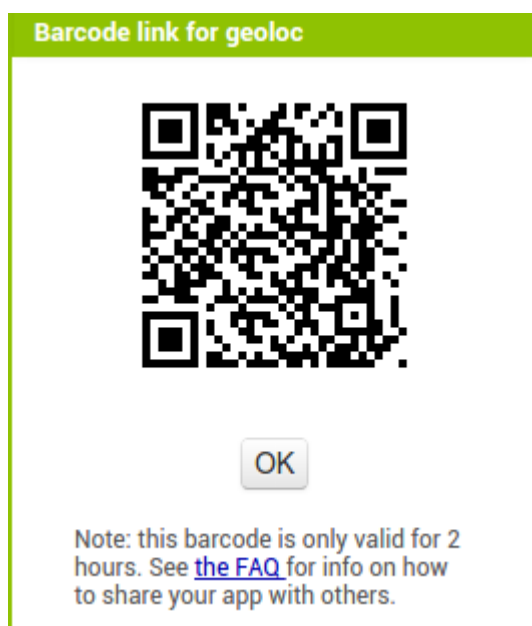
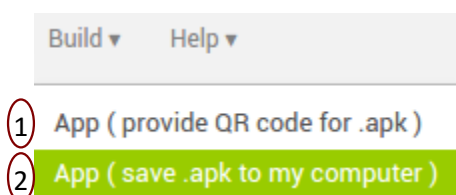
3. Connetti un dispositivo con un cavo USB e seleziona "Connetti" e "USB".

CAPITOLO 6. Come installare un'app

Per installare l'app in un dispositivo

1. Puoi leggere il codice QR direttamente con il dispositivo. L'app verrà scaricata e installata automaticamente.

11



2. Puoi salvare il pacchetto d'installazione APK nel computer e installarlo nel dispositivo.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International.

Permissions beyond the scope of this license may be available at educationtransmedia@gmail.com

Based on <http://appinventor.mit.edu>