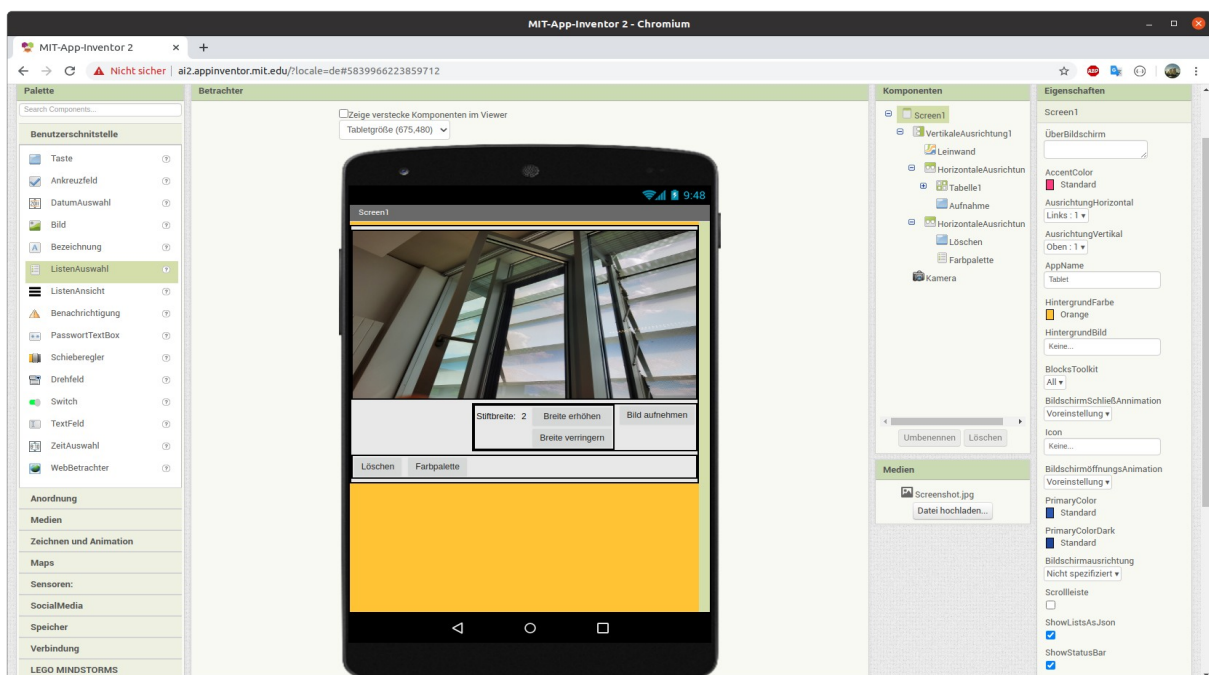




Erste App – (3) Zeichnen für Profis –



HINWEIS













Bisher habt ihr nur vier Farben zum Zeichnen zur Verfügung, die per Knopf ausgewählt werden. Jetzt werdet ihr dafür sorgen, dass man eine **komplette Farbpalette** zur Auswahl hat!

LISTENAUSWAHL

Um nicht für jede Farbe einen neuen Button anlegen zu müssen, bietet es sich an, die Farben über ein **Auswahlmenü** auszuwählen. Hierfür eignet sich die **ListenAuswahl** (*Listpicker*).

Ihr könnt jetzt entscheiden, ob ihr die Grundfarben behalten, oder ob ihr die alten Farb-Buttons löschen und alle Farben über die Palette auswählen wollt.

Benutzerschnittstelle

	Taste	
	Ankreuzfeld	
	DatumAuswahl	
	Bild	
	Bezeichnung	
	ListenAuswahl	

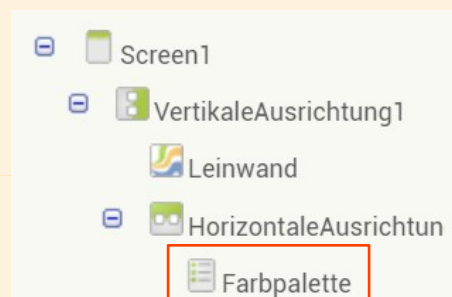
LOS GEHT'S!

AUFGABE

a) Zieht im **Designer** eine **ListenAuswahl** in eure App. Löscht die alten Farb-Buttons, wenn ihr wollt.

b) Benennt die ListenAuswahl wie immer **sinnvoll!**

c) Passt das Design nach euren Wünschen an.



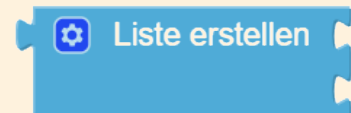
Auf der nächsten Seite erfahrt ihr, wie man mit den Listen arbeitet.

DIE LISTEN

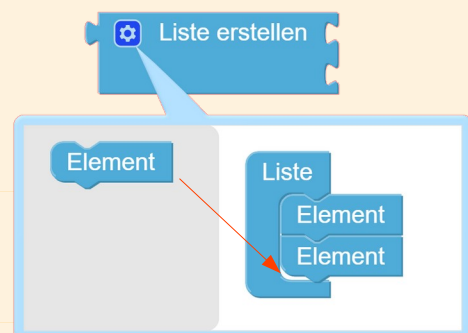


AUFGABE

Wechselt in den Blöcke Editor. Listen werden im App Inventor durch den Block **Liste erstellen** verfasst. Ihr findet ihn im Menü **Listen** unter **Eingebaut**. Der Block ermöglicht es, Listen mit beliebig vielen Elementen zu erstellen:



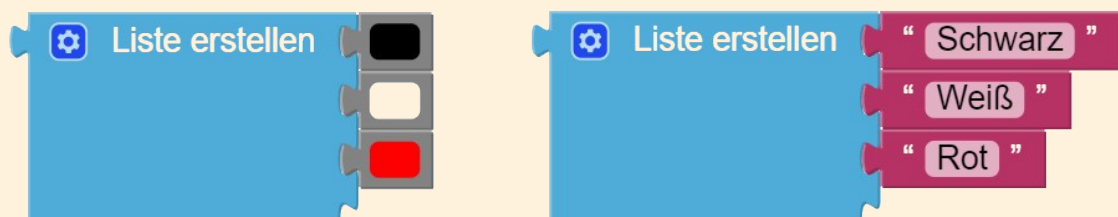
a) Klickt auf das kleine blaue Viereck mit dem Zahnrad und zieht so viele Elemente in den **Liste**-Block, wie ihr braucht .



TIPP: Der App Inventor stellt dreizehn Standard – Farben zur Verfügung

b) Wenn eure Liste lang genug ist, kopiert sie (*Rechtsklick → Duplizieren*). Ihr benötigt nämlich zwei Listen: eine für die Farben, eine für die Namen der Farben, die in der Auswahl angezeigt werden.

c) Zieht die Farben aus der Kategorie **Farben** in die eine Liste. In die andere Liste zieht ihr diesen Block aus **Text**:



d) Tragt die Farben in die Textblöcke in **derselben Reihenfolge** wie in der Farbliste ein.

e) Jetzt braucht ihr noch zwei neue Variablen mit passenden Namen. Hier hängt ihr die beiden Liste an.

global initialisieren Farbe auf

global initialisieren Farbname auf

So sehen die fertigen Listen aus:



DIE AUSWAHL



AUFGABE

Fast geschafft. Jetzt müsst ihr dafür sorgen, dass man über die Farbpalette die Farbe auswählen kann. Ihr braucht dazu die folgenden beiden Blöcke aus dem Menü eurer Farbpalette:



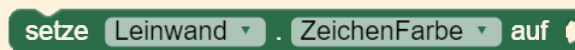
a) Als erstes erstellen wir die Auswahlmöglichkeiten. Wenn auf die Farbpalette gedrückt wird, sollen alle möglichen Farben angezeigt werden. Das geht mit diesem Block aus dem Menü der **Farbpalette**:



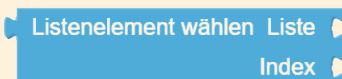
Der grüne Block kommt in den **VorAuswahl**-Block der Farbpalette und bekommt die Liste mit den Farbnamen. Das sieht dann so aus:



b) Die Zuweisung der Farben zu der Auswahl geschieht mit dem **NachAuswahl**-Block: Hier muss die Malfarbe der Leinwand geändert werden. Dafür benötigen wir diesen Block aus dem Menü der **Leinwand**:



Jetzt benötigt ihr diesen Block aus dem Menü **Liste**:



der ein Element (*Index*) aus einer Liste übergibt. In die obere Lücke gehört die Variable mit der Liste der Farben, in die untere der folgende Block aus der Farbpalette:



Fügt nun den **Listen** Block in den **NachAuswahl** – Block ein. Das sollte so aussehen:



Geschafft!

Jetzt könnt ihr mit einer großen Auswahl an Farben arbeiten und eurer Kreativität freien Lauf lassen!

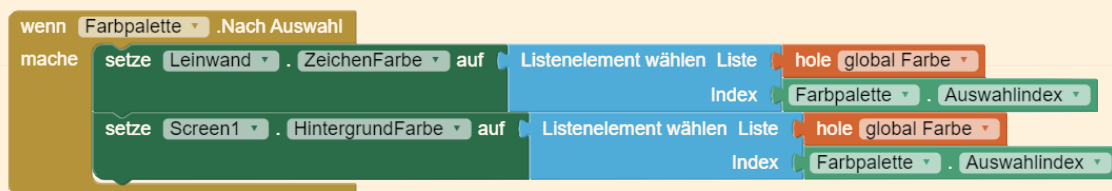
ZUSATZ

AUFGABE

Damit man weiß, welche Farbe ausgewählt ist, soll die aktuelle Malfarbe direkt auf dem Hintergrund des Hauptbildschirms zu sehen sein. Ihr braucht den folgenden Block aus dem Menü von **Screen1**:



Fügt diesen auch in den **NachAuswahl** – Block ein und hängt auch hier den gleichen Listenblock an. Das Ergebnis sollte wie folgt aussehen:



Gratulation!

Ihr habt euer Zeichenprogramm erfolgreich erweitert. Ihr könnt noch weiter am Design arbeiten oder eure App ausgiebig testen.

Wenn euch noch weitere Extras einfallen, könnt ihr versuchen, sie selbst umzusetzen! Viel Spaß dabei!



MIT App Inventor-Logo: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/themes/appinventor/logo.png>, unter (CC BY-SA 3.0)

Screenshots aus der Benutzeroberfläche des App Inventor (<http://appinventor.mit.edu/>) angefertigt vom InfoSphere-Team