



Infoblätter



Infoblatt 1: Der Designer – Das Aussehen eurer App

Infoblatt 2: Der Blöcke Editor – Die Funktionen eurer App

MIT App Inventor-Logo: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/themes/appinventor/logo.png>, unter (CC BY-SA 3.0)
 Screenshots von den Seiten des MIT App Inventors (<http://appinventor.mit.edu/>) erstellt vom InfoSphere-Team



Das Maßnahmenpaket „TUD-Sylber² – Synergetische Lehrerbildung im exzellenten Rahmen“ wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

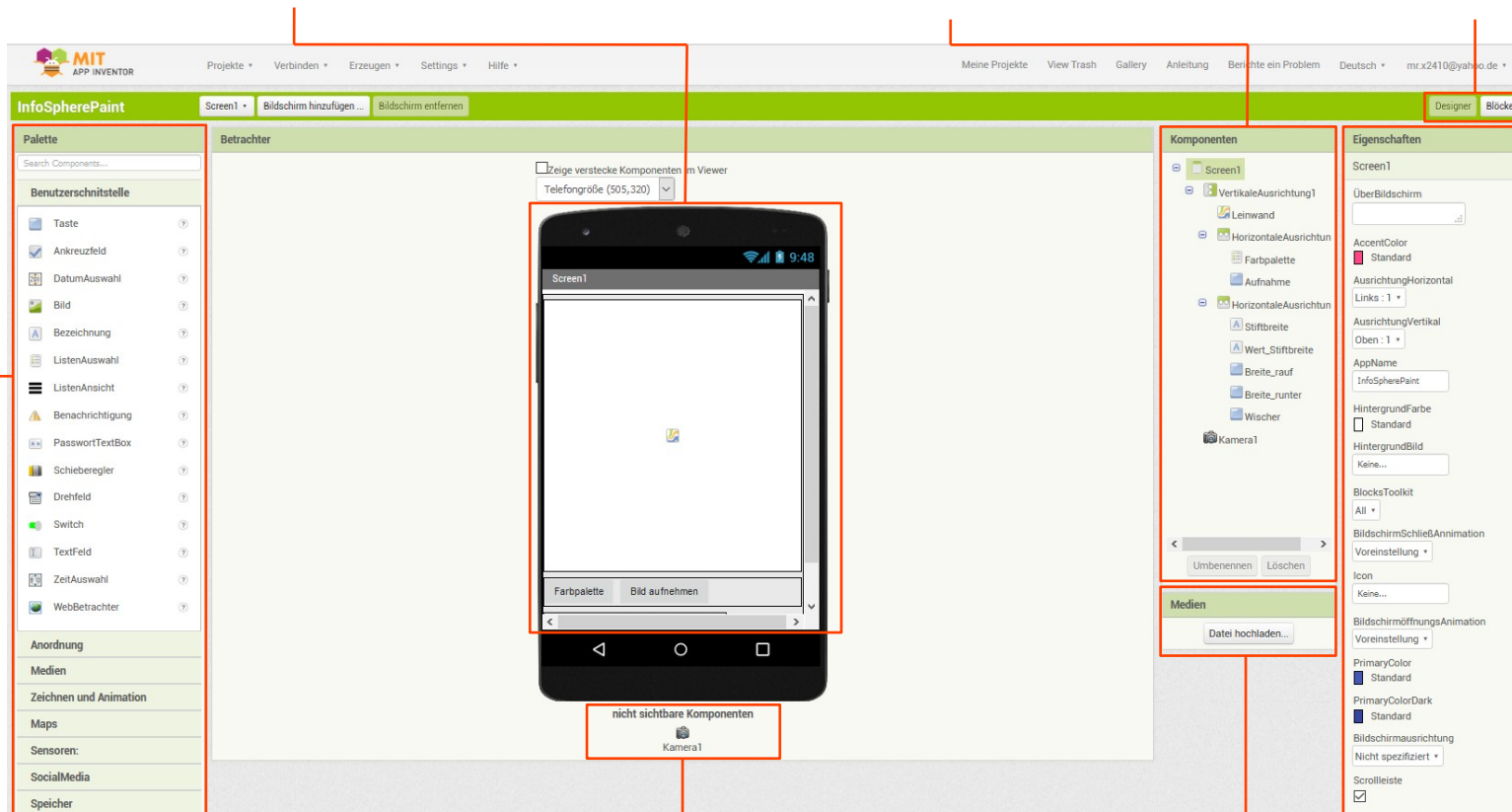
INFOBLATT 1: DER DESIGNER – DAS AUSSEHEN EURER APP

Euer Handy-Bildschirm: Hier werden die Elemente eurer App hinein gezogen. Ihr seht direkt, wie eure App in etwa aussehen wird.

Hier werden die Komponenten eurer App aufgelistet. Ihr könnt sie anwählen, um sie anzupassen.

Hier könnt ihr zwischen Designer und Blöcke Editor wechseln.

Hier findet ihr alle Elemente, die ihr in eure App einbauen könnt.



Hier passt ihr die Eigenschaften der ausgewählten Komponente an.

Die für euch interessanten Kategorien in der Palette sind *Benutzerschnittstelle*, *Anordnung*, *Medien* und *Zeichnen und Bewegen*.

Hier findet ihr die Komponenten eurer App, die nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Hier können Dateien hochgeladen werden, die später in der App verwendet werden sollen.

INFOBLATT 2: DER BLÖCKE EDITOR – DIE FUNKTIONEN EURER APP

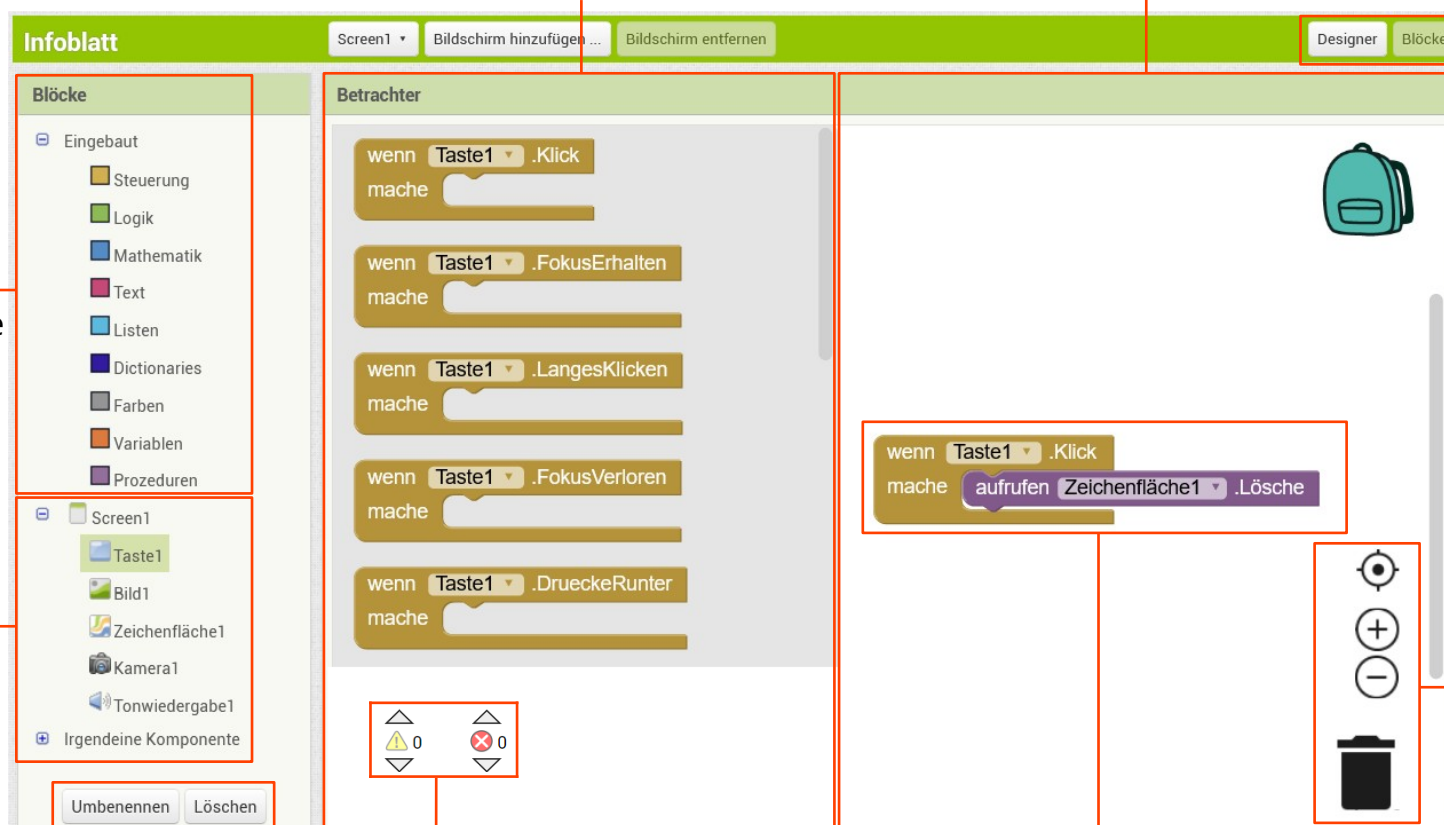
Blockauswahl-Menü, hier für ein Canvas. Die Puzzleteile werden per Drag and Drop auf die Arbeitsfläche gezogen.

Die Arbeitsfläche. Hier werden die Blöcke zusammengebaut.

Hier könnt ihr zwischen Designer und Blöcke Editor wechseln.

Hier findet ihr vordefinierte Blöcke. Die Farbkodierung hilft euch, die richtigen Blöcke zu finden.

Hier findet ihr die Komponenten, die ihr vorher im Designer eingefügt habt.



Hier kann die gerade ausgewählte Komponente umbenannt oder gelöscht werden.

Hier werden euch Fehler und Warnungen angezeigt.

Ein fertiger Block, hier für einen Button, der den Inhalt eines Canvas löscht, wenn er geklickt wird.

Der Mülleimer. Hier könnt ihr Blöcke entsorgen, die ihr nicht mehr benötigt. Mit den Knöpfen darüber könnt ihr zoomen und auf die Ansicht zentrieren.