



MIT App Inventor Tutorial

Tour Guide

Dein Tour Guide

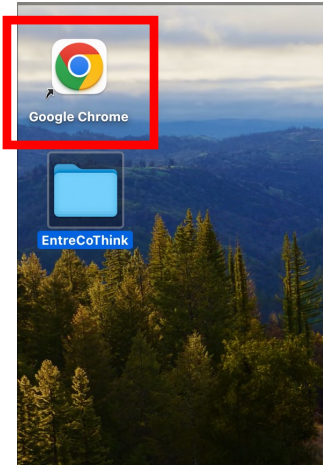
Wir stellen unseren eigenen Reiseführer her.

Dazu nehmen wir eine Landkarte und fügen rote Stecknadeln ein, um einen Ort zu markieren.

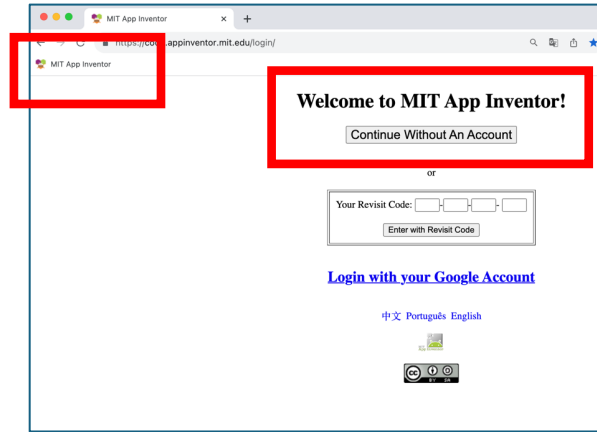
Nach einem Klick auf die rote Nadel erscheint eine neue Seite, auf der der Ort beschrieben wird.



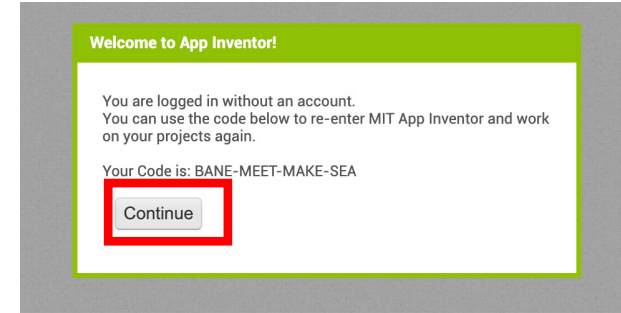
1. Chrome starten



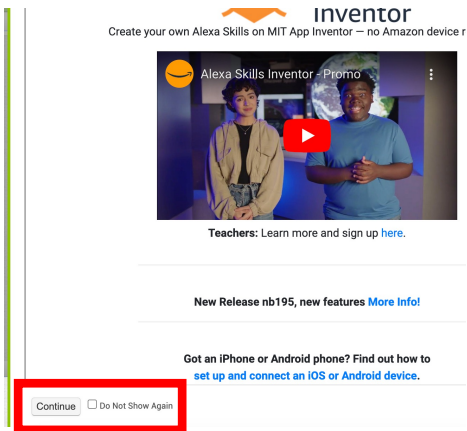
2. Lesezeichen anklicken: MIT App 3. Continue Witout an Account



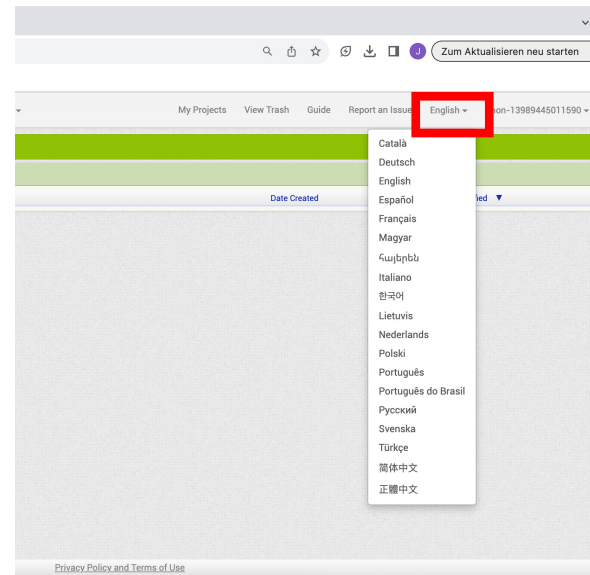
4. Continue (vielleicht die Nummer Aufschreiben)



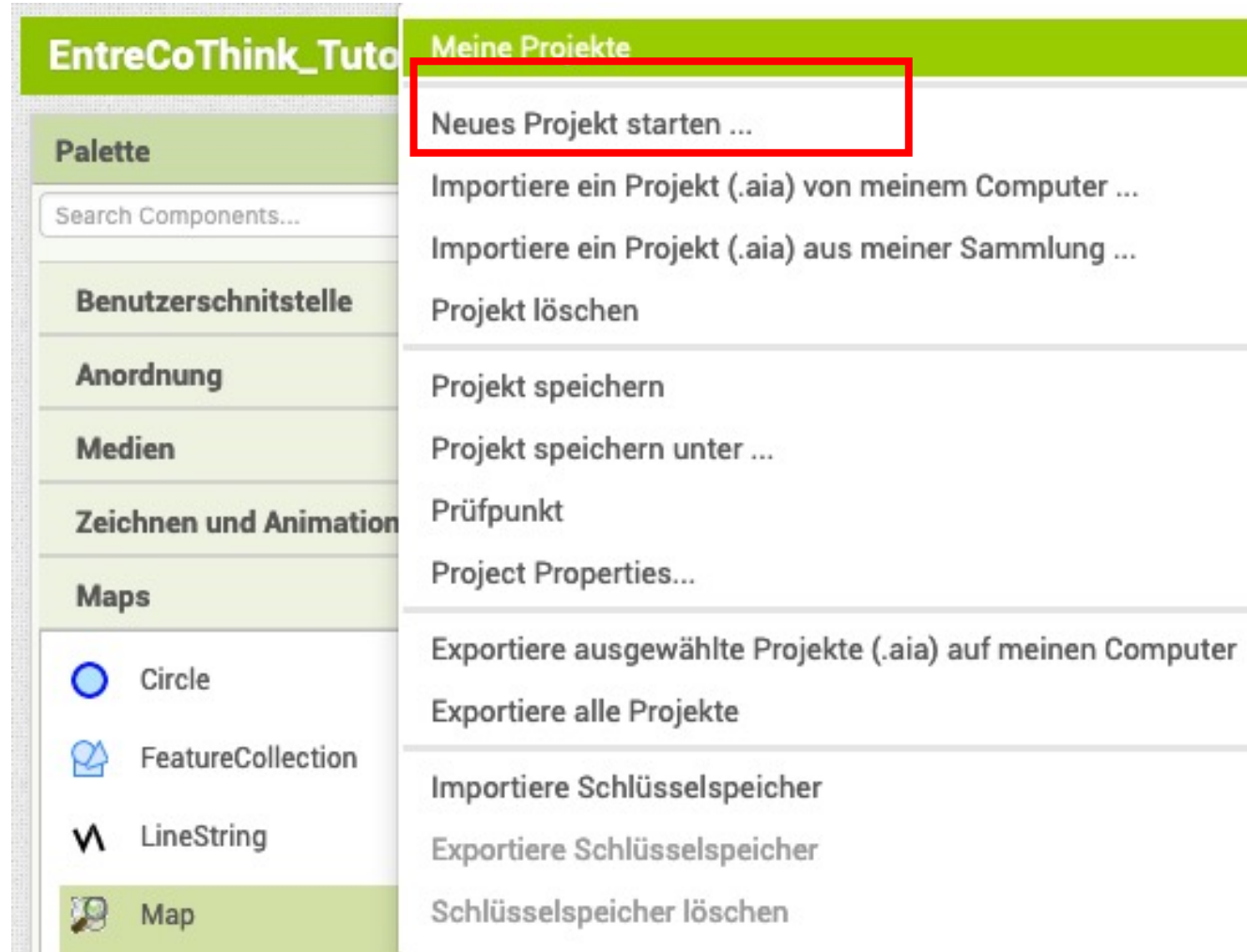
5. Continue



6. Sprache ändern



Erstelle ein neues Projekt



Karte hinzufügen

Map (Karte)
einfügen

The screenshot shows the MIT App Inventor web interface. At the top, there is a navigation bar with the MIT App Inventor logo and menu items: Projekte, Verbinden, Erzeugen, Settings, and Hilfe. On the right side of the top bar, it says 'Meine Projekte'. Below the navigation bar, the project name 'EntreCoThink_Tutorial' is displayed, along with buttons for 'Screen1', 'Bildschirm hinzufügen ...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. The main interface is divided into two panels: 'Palette' on the left and 'Betrachter' on the right. The 'Palette' panel has a search bar and several categories: 'Benutzerschnittstelle', 'Anordnung', 'Medien', 'Zeichnen und Animation', 'Maps', 'Charts', 'Data Science', 'Sensoren:', 'SocialMedia', 'Speicher', and 'Verbindung'. Under the 'Maps' category, there is a list of components: 'Circle', 'FeatureCollection', 'LineString', 'Map', 'Marker', 'Navigation', 'Polygon', and 'Rectangle'. The 'Map' component is highlighted with a green background and a red box. A red arrow points from this box to the 'Betrachter' panel. The 'Betrachter' panel shows a mobile phone screen with a blue header 'Screen1' and a map of Cambridge. Above the phone screen, there are settings: a checkbox 'Zeige versteckte Komponenten im Viewer' (unchecked), a dropdown 'Telefongröße (505,320)', and another dropdown 'Android 5+ Devices (Android Material)'. At the bottom of the phone screen, there are Android navigation icons. At the bottom of the interface, there is a link for 'Privatsphäre und Nutzungsbedingungen'.



Karte anpassen

Koordinaten von Karlsruhe: 49.0134631079303, 8.39336693286896

1. Koordinaten deines Ortes, die Karte kann durch Mausbewegung verschoben werden

2. Höhe und Breite auf: Fülle alles

3. Alles anklicken

4. Hier klicken um den Ausschnitt zu speichern.

Roter Marker hinzufügen

The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. On the left, the 'Palette' (Palette) shows various components, with the 'Marker' component highlighted in a red box. A red arrow points from this box to a red location pin on a map within a mobile phone preview window. An orange callout box with the text 'Marker an gewünschte Stelle ziehen' (Drag marker to desired location) is positioned above the map. To the right, the 'Eigenschaften' (Properties) panel for the 'Marker1' component is visible. It includes sections for 'Appearance' and 'Behavior'. The 'Title' property is set to 'EntreCoThink', and the 'EnableInfoBox' property is checked. Two orange callout boxes with arrows point to these specific properties: 'Name des Ortes' (Location name) pointing to the title, and 'Infobox anschalten' (Turn on info box) pointing to the 'EnableInfoBox' checkbox. The top navigation bar includes 'Meine Projekte', 'View Trash', 'Anleitung', 'Berichte ein Problem', 'Deutsch', and 'anette.bentz@gmx.de'. The bottom left corner features the 'ph karlsruhe' logo, and the bottom right corner has the text 'Unternehmerische IT Bildung in Schulen'.

Neue Seite erstellen

Neue Seite erstellen und
ihr den Namen des Ortes
geben.

The screenshot shows the MIT App Inventor web interface. At the top, the navigation bar includes 'Screen', 'Bildschirm hinzufügen ...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. The 'Bildschirm hinzufügen ...' button is highlighted with a red box, and a red arrow points from an orange callout box to it. The callout box contains the text: 'Neue Seite erstellen und ihr den Namen des Ortes geben.' Below the navigation bar, the 'Maps' section in the left palette is active, showing a map of a city street. A dialog box titled 'Neuer Bildschirm' is open over the map, with the 'Bildschirmname:' field containing 'Screen2'. The dialog has 'Abbrechen' and 'OK' buttons. On the right side, the 'Eigenschaften' panel shows the properties for 'Marker1 (Marker)', including 'Appearance' and 'Behavior' sections.



Neue Seite gestalten

The screenshot displays the Axure RP software interface for designing a mobile application. The central canvas shows a smartphone mockup with the app's content. The interface is divided into several panels:

- Palette (Left):** A sidebar containing various design components categorized into 'Benutzerschnittstelle', 'Anordnung', 'Medien', 'Zeichnen und Animation', 'Maps', 'Charts', 'Data Science', 'Sensoren', 'SocialMedia', 'Speicher', 'Verbindung', 'LEGO MINDSTORMS', 'Experimentell', and 'Extension'.
- Betrachter (Center):** The main workspace showing a smartphone mockup. The app content includes the title '#EntreCoThink', the subtitle 'Unternehmerische IT Bildung in Schulen', an image of a person using a tablet, and the text 'Lerne mit uns Probleme zu lösen und'. An orange callout box on the left says 'Füge Bilder oder Texte hinzu'.
- All Components (Top Right):** A tree view showing the hierarchy of the design, including 'EntreCoThink', 'VertikaleAusrichtung1', 'Bild1', 'Bild2', and 'TextFeld1'.
- Eigenschaften (Right):** A properties panel for the selected 'TextFeld1 (TextBox)' component. It includes sections for 'Appearance' (background color, font, size, weight, style, alignment, height, width, hint) and 'Behavior' (activated, multiline, numbers only, read-only, text).

Verändere deren Eigenschaften

Karte programmieren – Ansicht wechseln

Achtung: Gehe wieder zu Screen 1.

Zum Programmieren hier umschalten:
Klicke auf Blöcke

The screenshot shows the Android Studio IDE interface for a project named 'EntreCoThink_Tutorial'. The top navigation bar includes 'Screen1', 'Bildschirm hinzufügen...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. The 'Designer' and 'Blöcke' tabs are visible, with 'Blöcke' selected and highlighted by a red box and a red arrow. The main workspace displays a mobile device emulator showing a map with a red marker. The left sidebar contains a 'Palette' with various UI components like 'Circle', 'FeatureCollection', 'LineString', 'Map', 'Marker', 'Navigation', 'Polygon', and 'Rectangle'. The right sidebar shows the 'Eigenschaften' (Properties) panel for the selected 'Marker1' component, with sections for 'Appearance' and 'Behavior'. The 'Appearance' section includes properties like 'AnchorHorizontal', 'AnchorVertical', 'FillColor', 'FillOpacity', 'Höhe', 'Breite', 'ImageAsset', 'StrokeColor', 'StrokeOpacity', 'StrokeWidth', 'Titel', and 'Sichtbar'. The 'Behavior' section includes 'Draggable' and 'EnableInfoBox'.



Karte programmieren – Blöcke hinzufügen

EntreoThink_Tutorial

Screen1 | Bildschirm hinzufügen ... | Bildschirm entfernen | Project Properties | Publish to Gallery

Designer | Blöcke

Blöcke

- Eingebaut
 - Steuerung
 - Logik
 - Mathematik
 - Text
 - Listen
 - Dictionaries
 - Farben
 - Variablen
 - Prozeduren
- Screen1
- Map1
 - Marker1
- Irgendeine Komponente

Umbenennen | Löschen

Medien

- 2023-10-...gital.jpg
- EntreoThink.png
- Datei hochladen...

Betrachter

- wenn Marker1 .Klick
 - mache
- wenn Marker1 .Drag
 - mache
- wenn Marker1 .LangesKlicken
 - mache
- wenn Marker1 .StartDrag
 - mache
- wenn Marker1 .StopDrag
 - mache
- aufrufen Marker1 .ToFeature
 - mapFeature
 - centroids
- aufrufen Marker1 .BearingToPoint
 - Breitengrad
 - Längengrad
- aufrufen Marker1 .DistanceToFeature
 - mapFeature
 - centroids
- aufrufen Marker1 .DistanceToPoint
 - Breitengrad
 - Längengrad
- aufrufen Marker1 .HideInfoBox
- aufrufen Marker1 .SetLocation

1. Klicke auf Marker1

2. Ziehe den Block in die Mitte

Karte programmieren – Blöcke hinzufügen

EntreCoThink

Screen1 | Bildschirm hinzufügen ... | Bildschirm entfernen | Project Properties | Publish to Gallery

Designer | Blöcke

1. Klicke auf Steuerung

Blöcke

- Eingebaut
 - Steuerung
 - Logik
 - Mathematik
 - Text
 - Listen
 - Dictionaries
 - Farben
 - Variablen
 - Prozeduren
- Screen1
- Map1
 - Marker1
- Irgendeine Komponente

Umbenennen | Löschen

Medien

- 2023-10-...gital.jpg
- EntreCoThink.png
- Datei hochladen...

für jedes Element in Liste
mache

for each key with value in dictionary
do

während
mache

wenn
dann
sonst

mache
Resultat

auswerten aber Resultat ignorieren

ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName Screen1

ohne einen weiteren Bildschirm mit startwert bildschirmName startWert

gib Startwert

Bildschirm schliessen

Schliesse Bildschirm mit Wert Resultat

Applikation schliessen

gib Starttext

schliesse Bildschirm mit Klartext Text

break

wenn Marker1 .Klick
mache ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName EntreCoThink

2. Ziehe den Block in die Lücke

3. Ändere den Namen auf deinen Ort

ph ka

Unternehmensschule IT Bildung in Schulen

App testen

The screenshot displays the MIT App Inventor web interface for a project named "EntreCoThink_Tutorial". The top navigation bar includes options like "Projekte", "Verbinden", "Erzeugen", "Settings", and "Hilfe". The left sidebar contains a "Blöcke" (Blocks) section with categories such as "Eingebaut" (Built-in), "Steuerung" (Control), "Logik" (Logic), "Mathematik" (Mathematics), "Text", "Listen" (Lists), "Dictionaries", "Farben" (Colors), "Variablen" (Variables), and "Prozeduren" (Procedures). Below this is a "Medien" (Media) section with image thumbnails and a "Datei hochladen..." button. The central workspace features a visual programming canvas with a "wenn Marker1 .Klick" event block. A red arrow points from the "AI Companion" menu to an orange button labeled "Teste die App". The canvas also shows several "mache" (do) blocks, including "ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName EntreCoThink", "auswerten aber Resultat ignorieren", "ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName Screen1", "öffne einen weiteren Bildschirm mit startwert bildschirmName Screen1 startWert", "gib Startwert", "Bildschirm schliessen", "Schliesse Bildschirm mit Wert Resultat", "Applikation schliessen", "gib Starttext", "schliesse Bildschirm mit Klartext Text", and "break".

Auf den folgenden Seiten findest du
Tipps und Tricks für die Gestaltung
deiner App.

Layout: Anordnung auf dem Bildschirm

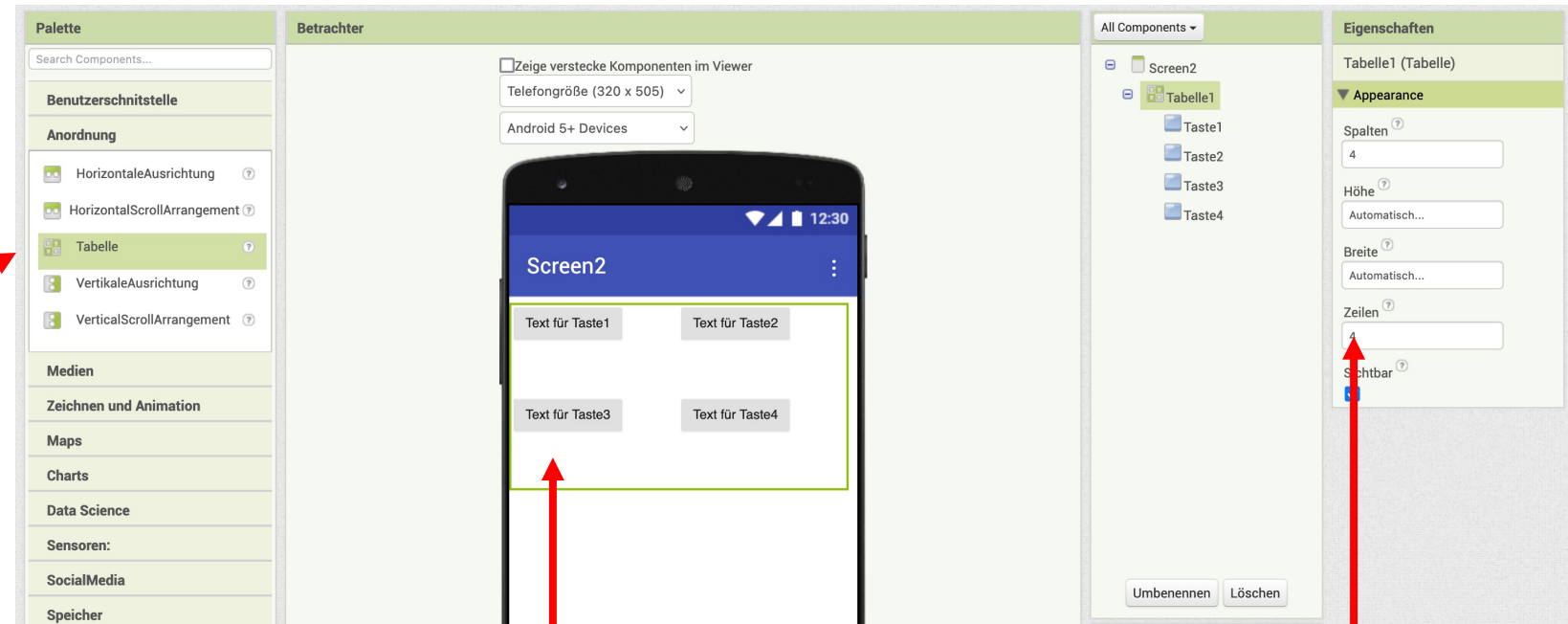
Lass dir bei der Anordnung der Elemente auf dem Bildschirm helfen:

1. Klicke auf Anordnung.

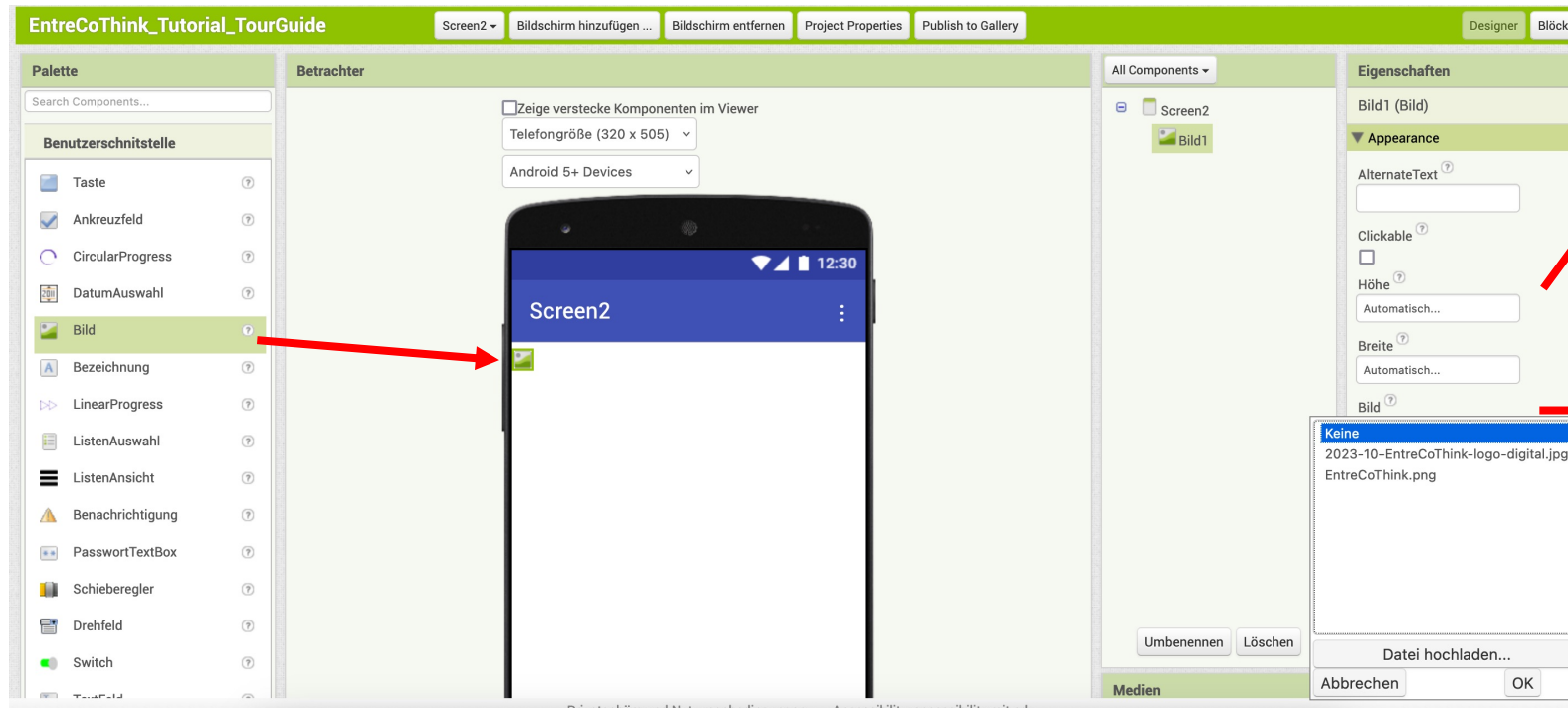
2. Wähle eine Anordnung, zum Beispiel Tabelle. Ziehe sie auf den Screen.

4. Ziehe Elemente auf den Bildschirm und siehe wie sie sich anordnen.

3. Wähle die Anzahl der Spalten und Zeilen.



Füge dein eigenes Bild hinzu:



1.

Füge das Bild Element hinzu.

3.

Wähle die Höhe und Breite.

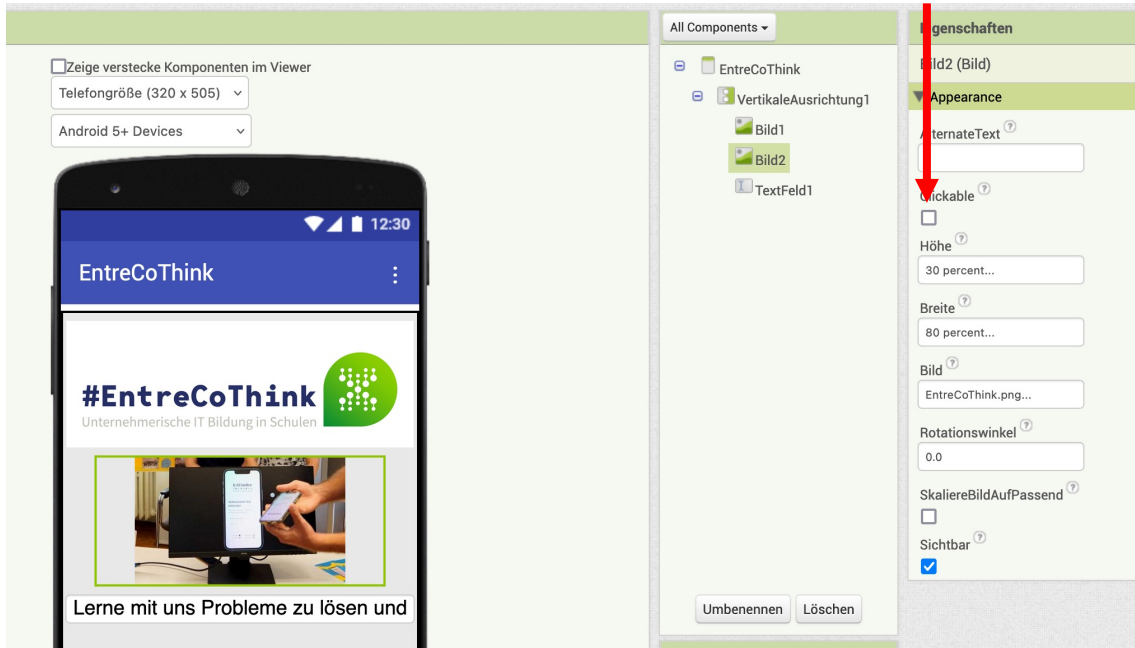
2.

Wähle ein Bild aus, das du vorher gespeichert hast.

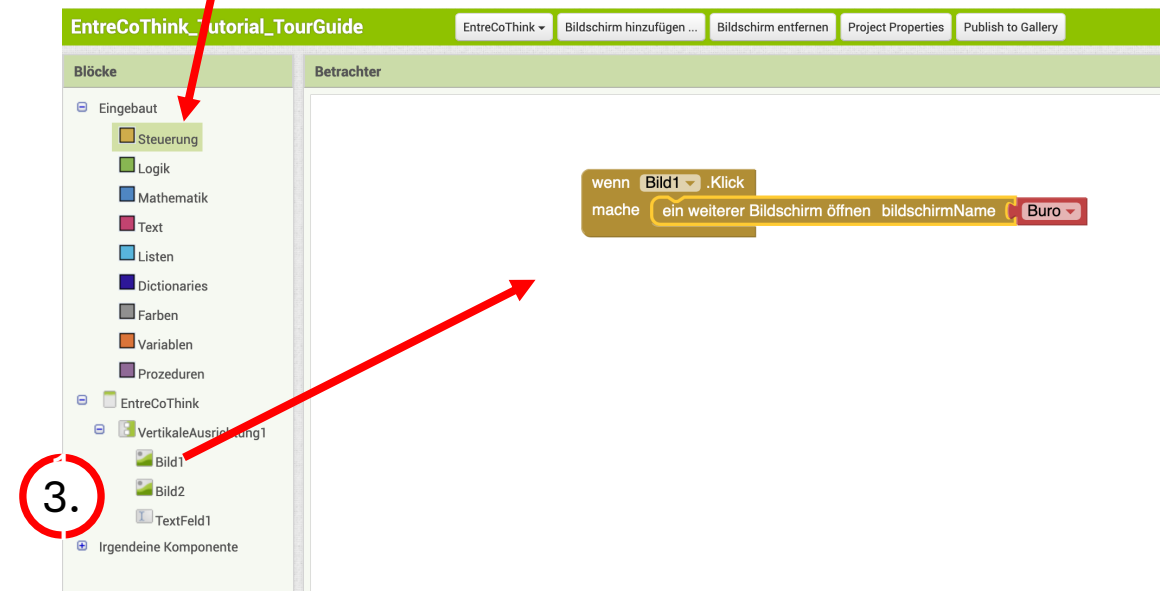
Mache ein Bild klickbar, öffne einen anderen Bildschirm.

1. Aktiviere „Clickable“.

2. Gehe zu „Blöcke“.



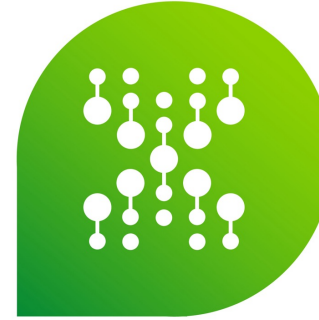
4. Den Block "einen weiteren Bildschirm öffnen" findest du unter „Steuerung“.



Den Block "wenn *Bild1*.Klick" findest du, wenn du auf den Bildnamen klickst (hier „*Bild1*“).

#EntreCoThink

Unternehmerische IT Bildung in Schulen



<https://www.ph-karlsruhe.de/projekte/entrecothink>



Entrecothink@ph-Karlsruhe.de

Unterstützt durch die

VECTOR ▶
STIFTUNG

