Einführung in den App Inventor

Generell:

1. Unterschied Designer- und Blöcke-Editor erklären
2. Oberfläche erklären – insbesondere die folgenden Begriffe:
   - Palette
   - Betrachter
   - Komponenten
   - Eigenschaften
3. Blöcke-Editor erläutern
   - Blöcke: Eingebaut, Screen1 etc.
   - Betrachter

Beispielprogramm, anhand dessen die oberen Schritte erläutert werden sollen:

1. Oberfläche erläutern s. o.
2. ScreenName ändern in „Einführung“ mit ü
3. Bezeichnung (Benutzerschnittstelle) per Drag-and-Drop reinziehen
4. Bezeichnung umbenennen in Überschrift → SuS fällt auf, dass „Ü“ nicht funktioniert, also Ueberschrift
5. Schriftgröße auf 20
6. Farbe ändern
7. Ausrichtung in „Mitte“
   - SuS fällt auf, dass nichts passiert
   - Grund erläutern
8. Breite von „Automatische“ in „Fuelle alles“ → grüner Rahmen um das Label ist größer → kurz erklären
9. Text in „Willkommen im InfoSphere“ ändern
10. In den Blöcke-Editor wechseln
11. Oberfläche erläutern s. o.
12. Funktion heraussuchen, die beim Start der App ausgeführt wird (Screen1 →wenn-Screen1.Initialisieren)
13. Funktionen heraussuchen, die die Hintergrundfarbe der Bezeichnung ändert
14. Farbe einhängen und den gesamten Block in Screen1.Initialisieren einhängen
15. Testlauf auf dem Tablet → Tablet an das Smartboard anschließen (neues Kabel) → erklären, warum die Farbe sofort geändert wird

Dieses Werk ist lizensiert unter einer Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Die Lizenz einzelner Materialien kann wie gekennzeichnet abweichen (siehe Quellenverzeichnis). Ausgenommen von dieser Lizenz sind außerdem alle Logos, insbesondere das RWTH- und das InfoSphere-Logo.