



Lorenzo A.

3 A

App Inventor

App Inventor è un semplice ambiente di sviluppo per applicazioni Android, creato da Google, ma ora di proprietà di un altro istituto Tecnologico.

Questo ambiente di sviluppo fu creato soprattutto per persone che volessero programmare semplici applicazioni per android ad uso personale. Tali applicazioni possono essere anche pubblicate sullo store di Google.



Durante lo sviluppo è possibile installare le applicazioni inviandole direttamente sul cellulare/tablet tramite WiFi o USB, provarle su un emulatore Android per PC, oppure utilizzare direttamente sul cellulare/tablet la versione online di AppInventor.





Scratch

Scratch è un linguaggio di programmazione, e il suo ambiente di sviluppo e d'autore sono gratuiti. Il linguaggio, ispirato alla teoria costruzionista dell'apprendimento e progettato per l'insegnamento della programmazione tramite primitive visive, è adatto a studenti, e a tutti coloro che vogliono avvicinarsi alla programmazione.





Scratch

File Modifica Suggerimenti>About

Batman per Cowinning

X: 240 y: 39

Sprite

Nuovo sprite:

Stage
2 sfondi

Nuovo sfondo:

Script

Costumi

Suoni

Movimento

Aspetto

Suono

Penna

Variabili e Liste

Situazioni

Controllo

Sensori

Operatori

Altri Blocchi

quando si clicca su

quando si preme il tasto spazio

quando si clicca questo sprite

quando lo sfondo passa a night city

quando rumorosità > 10

quando ricevo message1

invia a tutti message1

invia a tutti message1 e attendi

quando si clicca su

ripeti 10 volte

fai 50 passi

suona tamburo 1 per 0.25 battute

fai -50 passi

suona tamburo 7 per 0.25 battute

ripeti 10 volte

ruota di 15 gradi

ruota di 15 gradi

dire Ciao a tutti da Fabio! Forza Cowinning! per 2 secondi



Istituto Tecnico Tecnologico e Liceo Scientifico Statale Biagio Pascal di Roma

The screenshot displays the MIT App Inventor 2 Beta web interface. The browser address bar shows the URL `127.0.0.1:8888/#5348024557502464`. The page title is "MIT App Inventor 2 Beta". The main workspace is titled "Calcolatrice2" and is divided into four panels:

- Palette:** A sidebar on the left containing various UI components categorized by "User Interface", "Layout", "Media", "Drawing and Animation", "Sensors", "Social", "Storage", and "Connectivity".
- Viewer:** A central area showing a preview of the app on a mobile device. It includes a status bar at the top with the time "9:48" and a "Non-visible components" section at the bottom showing a "Notifier1" component.
- Components:** A tree view on the right showing the hierarchy of components on the screen, including "Screen1", "HorizontalArrangement", "VerticalArrangement", "TableArrangement1", and several "Button" components.
- Properties:** A panel on the far right showing the properties for the selected "Screen1" component, such as "AboutScreen", "AlignHorizontal", "AlignVertical", "AppName", "BackgroundColor", "BackgroundImage", "CloseScreenAnimation", "Icon", "OpenScreenAnimation", "ScreenOrientation", "Scrollable", "ShowStatusBar", "Sizing", "Title", and "TitleVisible".





MIT App Inventor 2 Beta

Projects Connect Build Help My Projects Gallery Guide Report an Issue English p.carrondelacARRIERE@gmail.com

Ungrandclassique Screen1 Add Screen ... Remove Screen Designer Blocks

Blocks

- Built-in
 - Control
 - Logic
 - Math
 - Text
 - Lists
 - Colors
 - Variables
 - Procedures
- Screen1
 - Label3
 - Label1
 - Label2
 - Sélectionneur_de_liste1
 - TextBox1
 - Label9
 - Button1
 - Button2

Viewer

```
initialize global boiteX to random integer from 1 to 3
```

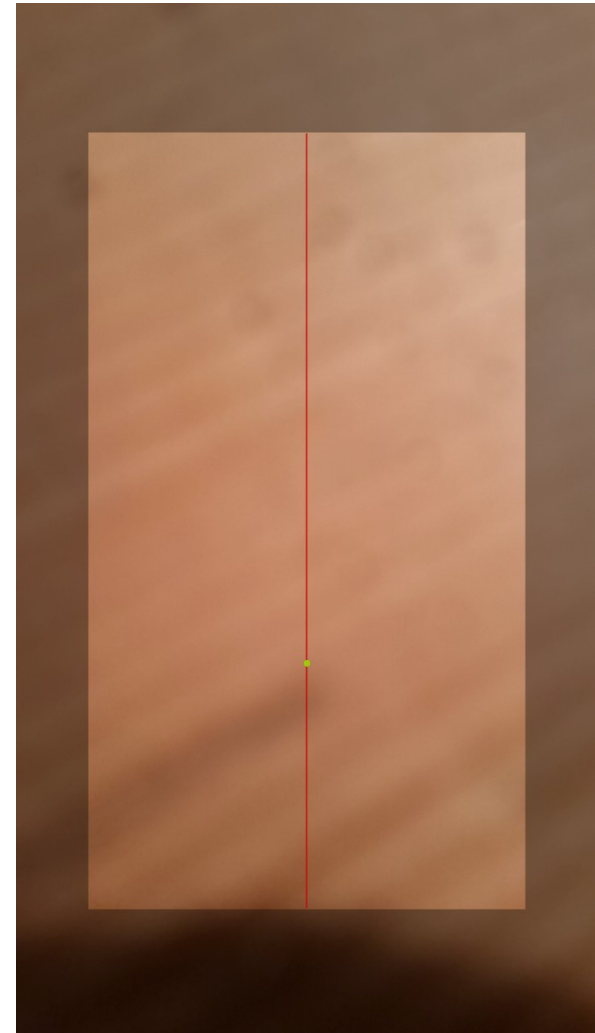
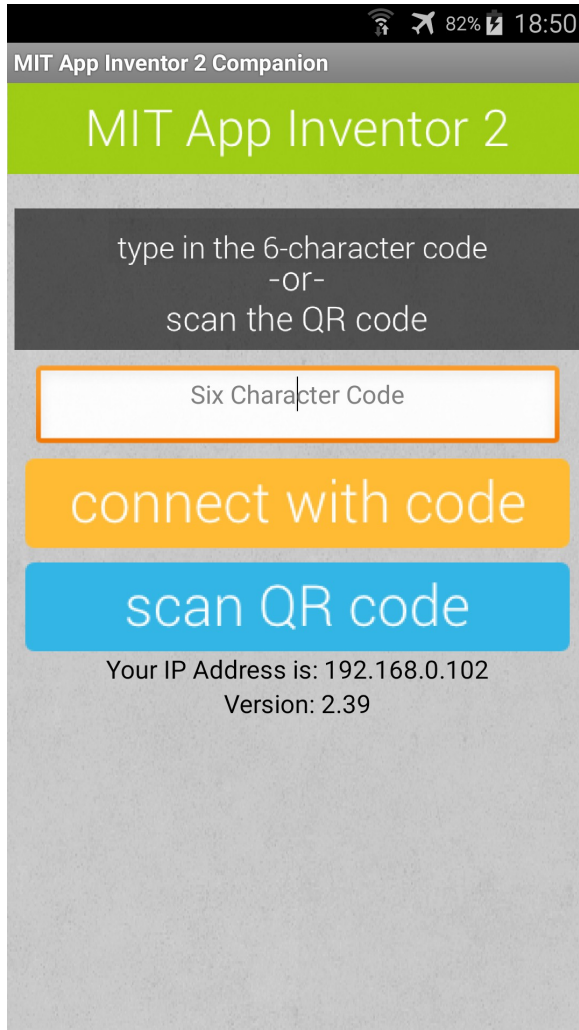
```
when Button1 .Click do if get global boiteX = 1 then set Label2 . BackgroundColor to red set global boiteX to random integer from 1 to 3 set Label2 . Text to "-1 vie !! " set global vie to get global vie - 1 if get global vie = -1 then set Button1 . Visible to false set Button2 . Visible to false set Button3 . Visible to false
```

Show Wa 0





MIT AI2 Companion





L'app

The screenshot displays the MIT App Inventor 2 web interface. The browser address bar shows the URL `localhost:8888/?locale=en#5242471441235968`. The page title is "MIT App Inventor 2 Beta". The project name is "Manuale_delle_Piante_Carnivore".

The interface is divided into several sections:

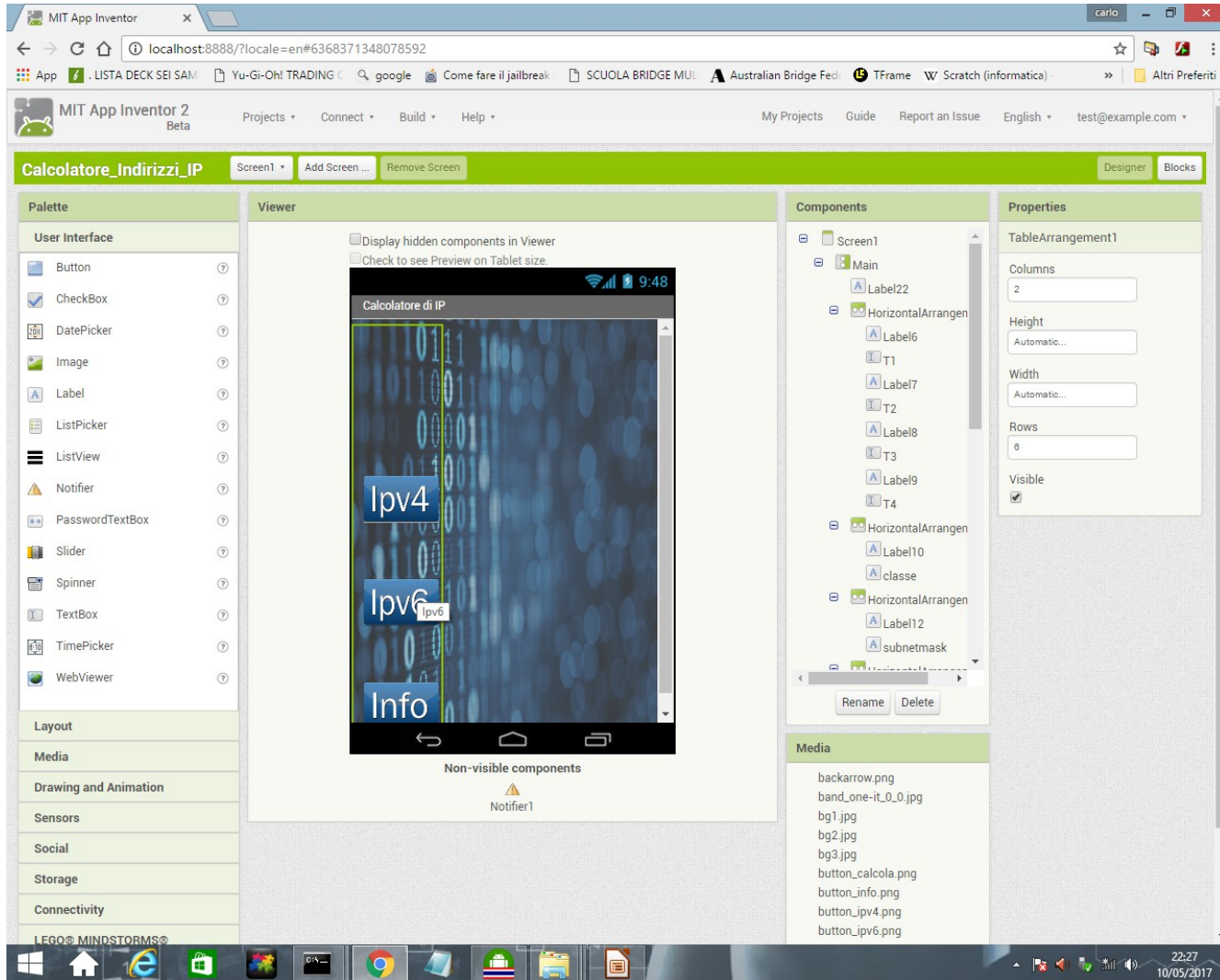
- Blocks:** A sidebar on the left containing categories like Built-in, Screen1, Specie, Malattie, Back_arr_specie, Main, and ListView1. A "Media" section at the bottom lists various image files.
- Viewer:** The central workspace showing a block-based code editor. The code is as follows:

```
set main . Visible to true
set Back_arr_specie . Visible to false
set Screen1 . Scrollable to false
set Screen1 . TitleVisible to true
set Screen1 . BackgroundImage to "background.jpg"

when ListView1 . AfterPicking
do
  if ListView1 . SelectionIndex = 1
  then set Screen1 . BackgroundImage to "ae28548b681a5fab9a17363fe88cea69.jpg"
  else if ListView1 . SelectionIndex = 2
  then set Screen1 . BackgroundImage to "ae28548b681a5fab9a17363fe88cea69.jpg"
       set Screen1 . Scrollable to true
       set Screen1 . TitleVisible to false
       set Main . Visible to false
       set Specie . Visible to true
       set Back_arr_specie . Visible to true
  else if ListView1 . SelectionIndex = 3
  then set Screen1 . BackgroundImage to "Background2.jpg"
       set Screen1 . TitleVisible to false
       set Screen1 . Scrollable to true
       set Main . Visible to false
       set Back_arr_specie . Visible to true
  else if ListView1 . SelectionIndex = 4
  then set Screen1 . TitleVisible to false
  else if ListView1 . SelectionIndex = 5
```
- Spinner1 . AfterSelecting:** A partially visible block at the bottom right showing a selection event with a condition `get selection = Nepent`.

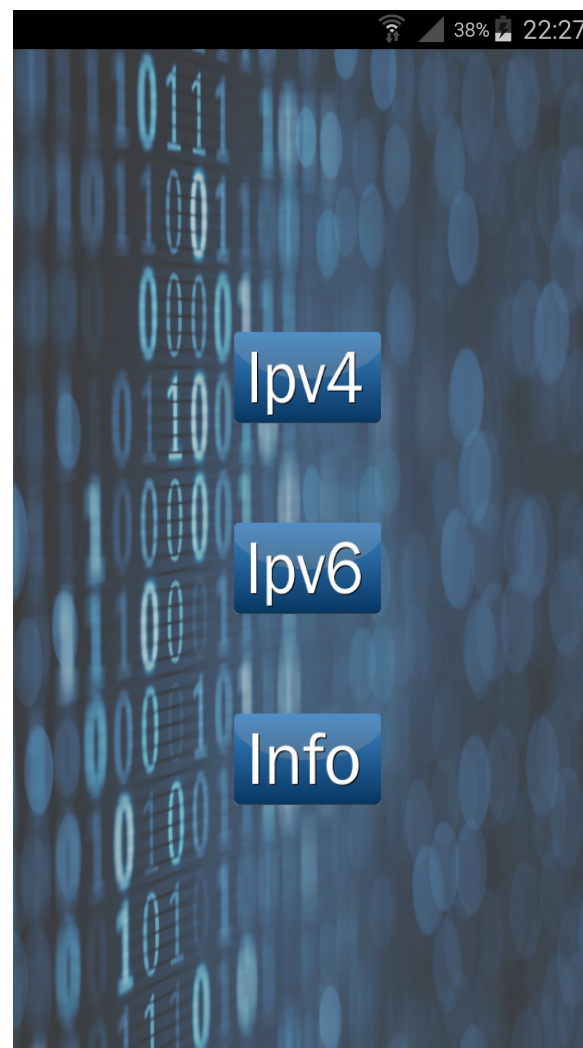
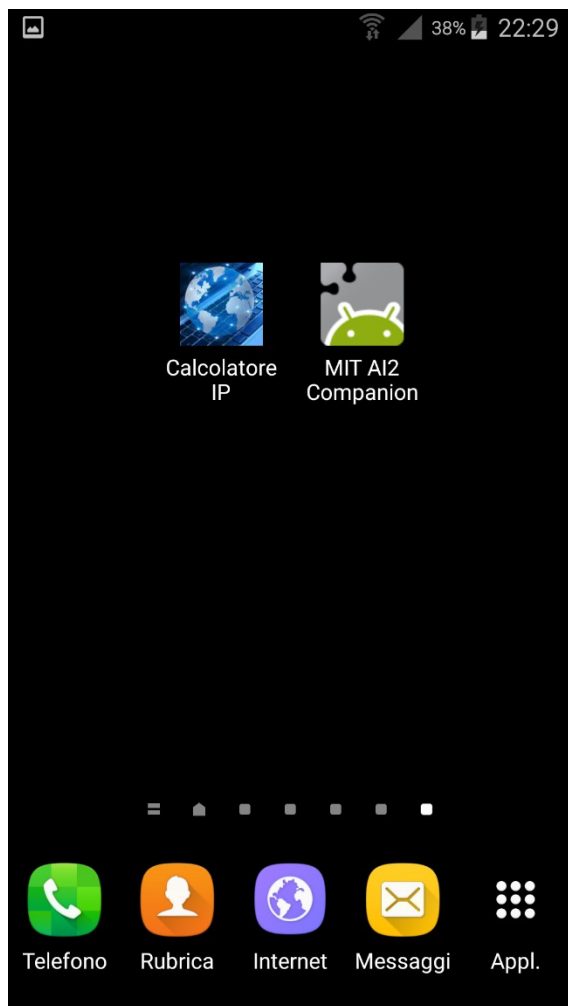


L'app





L'app





L'app

IP: 255 . 255 . 255 . 255

Classe: **E**

Subnet mask: **None**

Ip: **Riservato**

Indirizzo di rete: **255.255.255.0**

Indirizzo di broadcast: **255.255.255.255**

11111111.11111111.11111111.11111111

FF.FF.FF.FF

Calcola

@Lorenzo.A

IP: 127 . 0 . 0 . 1

Classe: **A**

Subnet mask: **255.0.0.0**

Ip: **Localhost loopback address**

Indirizzo di rete: **127.0.0.0**

Indirizzo di broadcast: **127.255.255.255**

11111111.0.0.1

7F.0.0.1

Calcola

@Lorenzo.A

IP: 192 . 168 . 5 . 3

Classe: **C**

Subnet mask: **255.255.255.0**

Ip: **privato**

Indirizzo di rete: **192.168.5.0**

Indirizzo di broadcast: **192.168.5.255**

11000000.10101000.101.11

C0.A8.5.3

Calcola

@Lorenzo.A