



APPS BOUWEN

MET 7 PROJECTEN



AAN DE SLAG

Op deze bladzijde bereiden we je computer of apparaat voor op het maken van apps. We beginnen met je computer.

Vraag een volwassene om toestemming voordat je gegevens invoert om een account te maken.



STAP 1 – MAAK EEN GOOGLE-ACCOUNT

Om in te loggen op App Inventor en apps op te slaan, moet je eerst een Google-account aanmaken.

⇒ Zoek naar **maak google account**.

maak google account

Zoeken

STAP 2 – MELD JE AAN

⇒ Log in op je Google-account.



STAP 3 – NAAR DE WEBSITE VAN APP INVENTOR

⇒ Typ in je browser **appinventor.mit.edu**.

⇒ Klik op **Create apps!**



ALS JE EEN ANDROID-APPARAAT HEBT, VOLG DAN DEZE STAPPEN OM VERBINDING TE MAKEN MET APP INVENTOR

STAP 1 – DOWNLOAD DE COMPANION-APP

⇒ Zoek op je Android-apparaat naar **app inventor companion app**.

app inventor companion app

Zoeken

⇒ Tik op **Installeren** en volg de aanwijzingen.



STAP 2 – VERBIND MET APP INVENTOR

⇒ Ga terug naar je computer en zorg dat je op de App Inventor-website zit. Klik op **Create apps!**

Verbinden
AI Companion
Emulator



Scan QR code

⇒ Klik op het menu-item **Verbinden** en kies **AI Companion**.

⇒ Er verschijnt op je computer een QR code (zoals hierboven).

⇒ Klik op de knop **Scan QR-code** en richt je apparaatcamera op de QR-code op het scherm.

VOLG DEZE STAPPEN ALS JE GEEN ANDROID-APPARAAT HEBT

STAP 1 – DOWNLOAD DE EMULATOR

⇒ Zoek naar **download app inventor emulator**.

⇒ Kies **Mac** of **PC** en volg de aanwijzingen om de emulator te downloaden.

STAP 2 – INSTALLEER DE EMULATOR

⇒ Sommige webbrowsers vragen je om het installatieprogramma uit te voeren. Kies **Run** (of **Uitvoeren**).

⇒ Geen paniek als dat niet gebeurt. Het installatiebestand zou inmiddels op je computer moeten staan. Zoek het in de map **Downloads**. Dubbelklik erop om de installatie van de emulator te starten. Je ziet nu een groot grijs vak met aanwijzingen hoe het verdergaat. Volg de aanwijzingen op om de installatie af te ronden.

⇒ Als je een Mac hebt, zie je misschien een beveiligingswaarschuwing. Om de app te installeren, klik je op **Systeemvoorkeuren** en vervolgens op **Beveiliging en privacy**. Verander de instellingen om apps te laten werken vanuit **Elke willekeurige bron**. Zoek naar **installatie van onbekende ontwikkelaar Mac** als je meer hulp nodig hebt.

STAP 3 – ALLEEN PC

Als je een Mac gebruikt, kun je dit overslaan.

⇒ Op een pc (Windows-computer) heeft App Inventor een speciaal programma, de **AI Starter**, nodig om de emulator te kunnen starten. Nadat je de emulator hebt geïnstalleerd, wordt **AI Starter** vanzelf gestart. De volgende keer ga je naar **Windows-startmenu**. Daar staat het in de groep **MIT App Inventor** of in het onderdeel **Recentelijk toegevoegd**.



STAP 4 – VERBIND DE APP INVENTOR MET DE EMULATOR

⇒ Om de App Inventor te verbinden met de emulator, ga je terug naar de App Inventor-website. Maak het browservenster kleiner zodat het maar een deel van het scherm vult. Klik op **Create apps**.

Verbinden
AI Companion
Emulator

Connecting
Companion starting...
Cancel

⇒ Je ziet nu een boodschap die je vraagt te wachten terwijl de emulator start. Heb geduld, dit kan een minuut of twee duren. Het kan zijn dat App Inventor je nu vraagt om een project te selecteren. Ga in dat geval naar bladzijde 6 en start een project.

⇒ Wanneer de emulator klaar is, verschijnt de app die je gaat bouwen op het scherm.



Als de App Inventor geen verbinding maakt met je apparaat na de stappen op bladzijde 4, probeer dan de webbrowser op je computer te sluiten. Tik op je apparaat op de knop **Recente apps**, zoek het pictogram **MIT AI2 Companion App** en veeg het naar boven om het te sluiten. Herstart de Companion-app en je webbrowser. Volg stap 2 – Maak verbinding met App Inventor op bladzijde 4 om verbinding te maken.

Als de App Inventor geen verbinding maakt met je emulator, sluit dan de emulator en de webbrowser en begin weer met stap 3 hierboven. Als je nog steeds verbindingproblemen hebt, ga dan naar de App Inventor-website, klik op **Resources** en vervolgens op **Troubleshooting**.

ZEG HALLO

Wat is het eerste dat computerprogrammeurs doen als ze een nieuwe programmeertaal uitproberen? Ze laten de software 'Hallo wereld!' zeggen. Daarom maak jij met jouw eerste app een programma dat 'Hallo wereld!' zegt.



STAP 1 – GA NAAR DE APP INVENTOR-WEBSITE

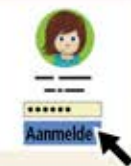
⇒ Open je webbrowser en ga naar appinventor.mit.edu

Create apps!

⇒ Klik op Create apps!

STAP 2 – MELD JE AAN

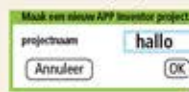
⇒ Log in op je Google-account.



STAP 3 – START EEN NIEUW PROJECT

⇒ Klik linksboven op het scherm op **projecten > start nieuw project**.

Start nieuw project



⇒ Typ **hallo** als de naam voor je project.
⇒ Klik op OK.

STAP 4 – ONTWERP JE APP

⇒ Voeg de objecten of componenten toe die je nodig hebt. Sleep een **knop** uit de Gebruikersomgeving in het Palet.
⇒ Voeg daaronder een **Label** toe.



STAP 6 – SCHAKEL NAAR DE WEERGAVE BLOKKEN

⇒ We hebben de weergave **Ontwerper** gebruikt om te kiezen hoe de app eruitziet. Nu moeten we onze componenten nog laten werken. Klik rechtsboven op het scherm op de knop **Blokken**.

Ontwerper

Blokken

STAP 7 – BEGIN MET CODEREN

We moeten code toevoegen zodat de knop 'Hallo wereld!' weergeeft als erop geklikt of getikt wordt.

- ⇒ Klik om te beginnen links op het pictogram **Knop1**.
- ⇒ Je ziet codeblokken voor de component **Knop1**.
- ⇒ Sleep het codeblok **wanneer Knop1**.
- Klik in de Weergave.



STAP 8 – STEL DE TEKST IN

⇒ Klik links op het pictogram **Label1**.



⇒ Blader omlaag en zoek het codeblok **stel in Label1.Tekst tot**.

⇒ Sleep dat blok in het codeblok **wanneer Knop1.Klik**.



STAP 9 – ZEG HALLO WERELD!

⇒ Klik op de groep **Tekst**.



⇒ Zoek bovenaan het codeblok met lege aanhalingstekens.



⇒ Sleep het op het einde van het codeblok **stel in Label1.Tekst tot**.

⇒ Typ **Hallo wereld!** tussen de aanhalingstekens.



STAP 10 – TEST JE EERSTE APP!

Verbinderr
AI Companion
Emulator

⇒ Klik op het menu-item **Verbinden** en kies de **AI Companion** als je een Android-apparaat gebruikt, of **Emulator** als je deze geïnstalleerd hebt (zie bladzijde 4-5).

Als je de emulator op een pc gebruikt, zorg dan dat AI Starter is gestart. (Op een Mac gebeurt dat automatisch.)

Of

Als je een Android-apparaat gebruikt, start dan de MIT AI Companion App en verbind deze met je computer met de optie QR Code.



AANPASSEN

- ⇒ Verander de boodschap die wordt getoond wanneer je op de knop tikt.
- ⇒ Experimenteer met de eigenschappen van de knop en het label. Kun je hun kleur en grootte veranderen?



APPS BOUWEN



Stap in de wereld van *Generation Code*
en bouw apps, games en websites.

Als je geïnteresseerd bent in apps en de techniek die erachter zit,
vind je in *Apps bouwen* projecten die je zullen aanspreken.



Je leert hoe je eenvoudige gereedschappen en games bouwt met
App Inventor en geeft daar jouw eigen draai aan.

Dus... waar wacht je nog op?
Aan de slag!



BOEKEN IN DEZE SERIE:



978-94-6341-373-2



978-94-6341-372-5



978-94-6341-374-9



978-94-6341-376-3



978-94-6341-377-0



978-94-6341-375-6

corona



9 789463 413732

www.schoolsupport.nl