



MIT App Inventor Tutorial

Tour Guide

Dein Tour Guide

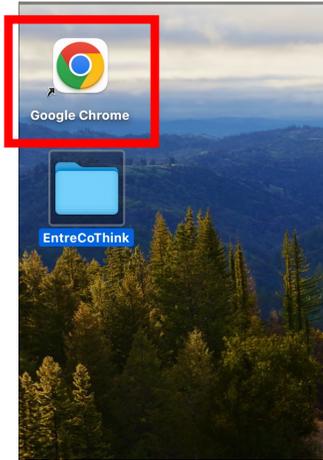
Wir stellen unseren eigenen Reiseführer her.

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

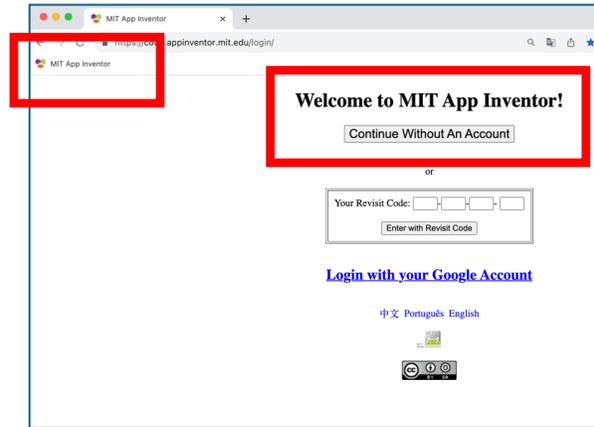
Nach einem Klick auf die rote Nadel erscheint eine neue Seite, auf der der Ort beschrieben wird.



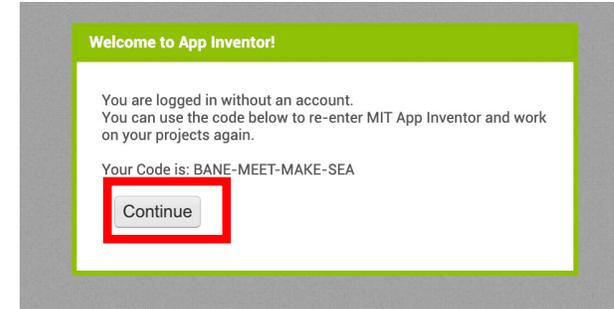
1. Chrome starten



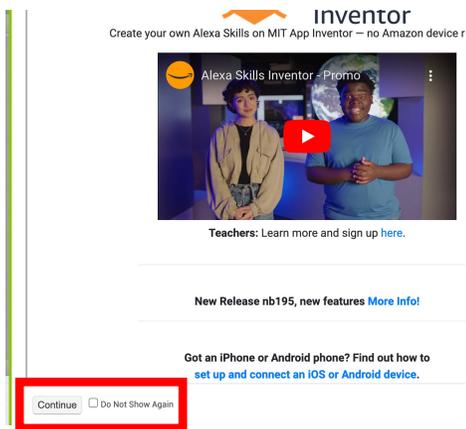
2. Lesezeichen anklicken: MIT App 3. Continue Witout an Account



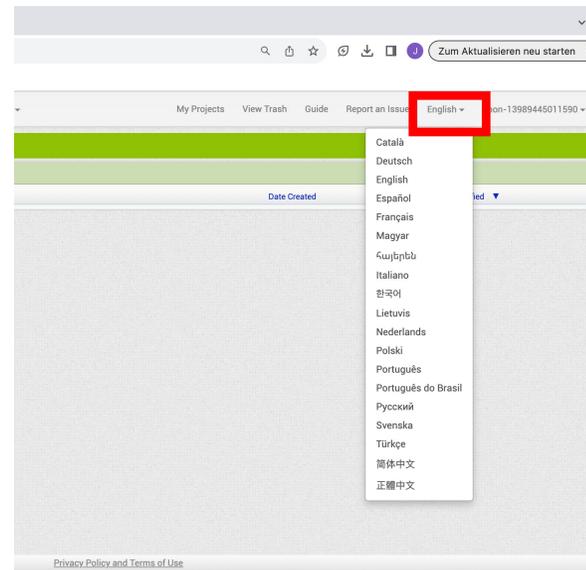
4. Continue (vielleicht die Nummer Aufschreiben)



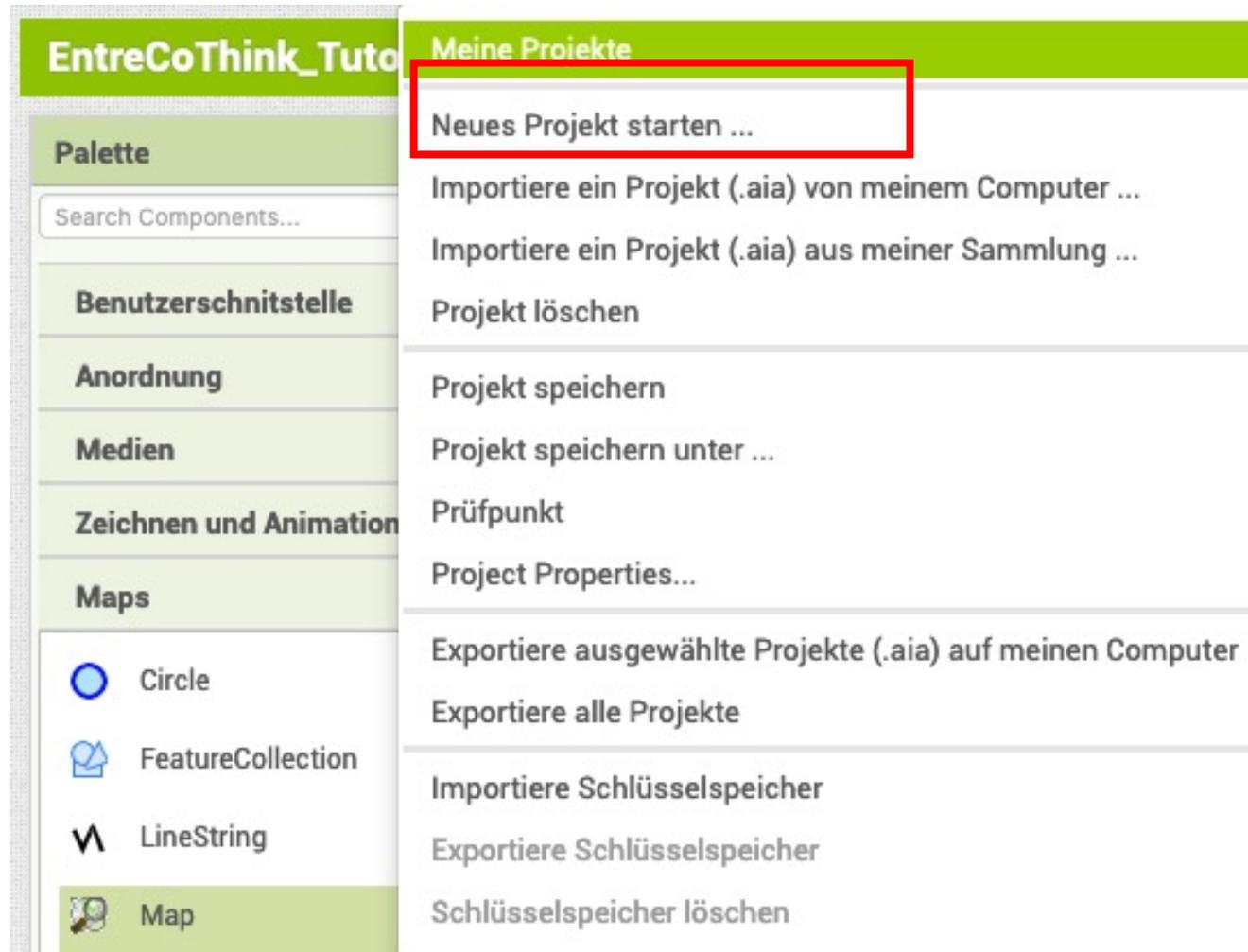
5. Continue



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. Below this is a project-specific bar for 'EntreCoThink_Tutorial' with buttons for 'Screen1', 'Bildschirm hinzufügen ...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. The main workspace is divided into a 'Palette' on the left and a 'Betrachter' (viewer) on the right. The 'Palette' contains various component categories: Benutzerschnittstelle, Anordnung, Medien, Zeichnen und Animation, Maps, Charts, Data Science, Sensoren, SocialMedia, Speicher, and Verbindung. Under the 'Maps' category, the 'Map' component is highlighted with a green background and a red box. A red arrow points from this 'Map' component to the 'Betrachter' area. In the 'Betrachter', a mobile phone emulator is shown displaying 'Screen1' with a map of Cambridge. Above the emulator, there are settings: a checkbox for 'Zeige versteckte Komponenten im Viewer' (unchecked), a dropdown for 'Telefongröße (505,320)', and another dropdown for 'Android 5+ Devices (Android Material)'. 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 shows the MIT App Inventor web interface. On the left is the 'Palette' (Palette) with various components. The 'Marker' component is highlighted with an orange box. A red arrow points from this box to a red marker on a map in the 'Betrachter' (Viewer) area. The map is displayed on a smartphone screen labeled 'Screen1'. An orange callout box with the text 'Marker an gewünschte Stelle ziehen' (Drag marker to desired location) is positioned over the map. On the right is the 'Eigenschaften' (Properties) panel for the 'Marker1 (Marker)' component. The 'Appearance' section includes settings for 'AnchorHorizontal', 'AnchorVertical', 'Description', 'FillColor', 'FillOpacity', 'Höhe', 'Breite', 'ImageAsset', 'StrokeColor', 'StrokeOpacity', 'StrokeWidth', 'Titel', and 'Sichtbar'. The 'Titel' field contains the text 'EntreCoThink'. An orange callout box with the text 'Name des Ortes' (Name of the location) has an arrow pointing to this field. The 'Behavior' section includes 'Draggable', 'EnableInfoBox', and 'Breitenrad'. An orange callout box with the text 'Infobox anschalten' (Turn on info box) has an arrow pointing to the 'EnableInfoBox' checkbox, which is checked. 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 features the 'EntreCoThink' logo and 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 'Projekte', 'Verbinden', 'Erzeugen', 'Settings', and 'Hilfe'. The main toolbar contains '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 toolbar, the 'Maps' section of the component palette is active, showing a 'Marker' component. A dialog box titled 'Neuer Bildschirm' is open over a map, with the 'Bildschirmname:' field containing 'Screen2'. The dialog has 'Abbrechen' and 'OK' buttons. On the right, the 'Eigenschaften' panel shows the properties for the selected 'Marker1 (Marker)' component, 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):** A preview window showing the app on a smartphone. 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'. Above the preview, there are settings for 'Telefongröße (505,320)' and 'Android 5+ Devices (Android Material)'.
- All Components (Top Right):** A tree view showing the current design structure, 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).

Füge Bilder oder Texte hinzu

Verändere deren Eigenschaften

Karte programmieren – Ansicht wechseln

Achtung: Gehe wieder zu Screen 1.

Zum Programmieren hier umschalten:
Klicke auf Blöcke

The screenshot displays the Android Studio IDE for a project named 'EntreCoThink_Tutorial'. The top toolbar shows the 'Blöcke' (Blocks) view selected, which is used for visual programming. The left sidebar contains a 'Palette' (Palette) with various UI components, including 'Marker' under the 'Maps' category. The central 'Betrachter' (Viewer) shows a smartphone displaying a map with a red location pin. The right sidebar shows the 'Eigenschaften' (Properties) panel for the selected 'Marker1' component, with options for appearance and behavior.



Karte programmieren – Blöcke hinzufügen

EntreCoThink_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
- EntreCoThink.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
Wartungen einblenden

aufrufen Marker1 .SetLocation

1. Klicke auf Marker1

2. Ziehe den Block in die Mitte

ph

Unternehmerische IT Bildung in Schulen

Karte programmieren – Blöcke hinzufügen

The screenshot shows the EntreCoThink programming environment. The interface includes a top menu bar with options like 'Screen1', 'Bildschirm hinzufügen...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. On the left, there is a 'Blöcke' (Blocks) panel with categories: 'Eingebaut' (Built-in) containing 'Steuerung' (Control), 'Logik' (Logic), 'Mathematik' (Mathematics), 'Text', 'Listen' (Lists), 'Dictionaries', 'Farben' (Colors), 'Variablen' (Variables), and 'Prozeduren' (Procedures); 'Screen1'; 'Map1'; and 'Irgendeine Komponente' (Some component). Below this is a 'Medien' (Media) section with image thumbnails and a 'Datei hochladen...' button. The main workspace shows a script with various blocks. An orange callout box '1. Klicke auf Steuerung' points to the 'Steuerung' category in the blocks panel. Another orange callout box '2. Ziehe den Block in die Lücke' points to a 'ein weiterer Bildschirm öffnen' block in the script. A third orange callout box '3. Ändere den Namen auf deinen Ort' points to the 'EntreCoThink' dropdown menu in the 'ein weiterer Bildschirm öffnen' block. A red arrow points from the 'ein weiterer Bildschirm öffnen' block in the script to the 'ein weiterer Bildschirm öffnen' block in the 'Steuerung' category of the blocks panel.

1. Klicke auf Steuerung

2. Ziehe den Block in die Lücke

3. Ändere den Namen auf deinen Ort

App testen

The screenshot shows the MIT App Inventor interface. At the top, there is a navigation bar with 'Projekte', 'Verbinden', 'Erzeugen', 'Settings', and 'Hilfe'. On the right, it shows 'Meine Projekte', 'View Trash', 'Anleitung', 'Berichte ein Problem', 'Deutsch', and the user email 'anette.bentz@gmx.de'. Below this is a green header for the project 'EntreCoThink_Tutorial' with buttons for 'EntreCoThink', 'Bildschirm hinzufügen...', 'Bildschirm entfernen', 'Project Properties', and 'Publish to Gallery'. On the far right of the header are 'Designer' and 'Blöcke' buttons.

On the left, there is a 'Blöcke' sidebar with categories: 'Eingebaut' (Steuerung, Logik, Mathematik, Text, Listen, Dictionaries, Farben, Variablen, Prozeduren), 'Screen1', 'Map1', and 'Irgendeine Komponente'. Below this are 'Umbenennen' and 'Löschen' buttons. A 'Medien' section shows two image files: '2023-10-...gital.jpg' and 'EntreCoThink.png', with a 'Datei hochladen...' button.

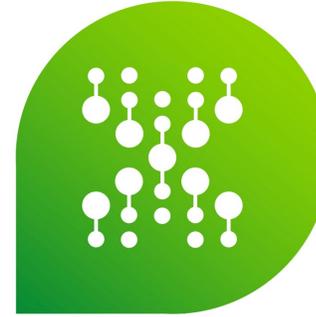
The main workspace contains a Scratch-style code editor. A red arrow points from the 'AI Companion' menu (which includes 'Emulator', 'USB', 'Refresh Companion Screen', 'Verbindung Zurücksetzen', and 'Zurücksetzen') to an orange button labeled 'Teste die App'. The code blocks include:

- A 'wenn' block with a 'Marker1' click event, containing a 'mache' block with 'ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName' set to 'EntreCoThink'.
- A 'während' loop containing a 'mache' block with 'Resultat'.
- 'auswerten aber Resultat ignorieren' block.
- 'ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName' set to 'Screen1'.
- 'öffne einen weiteren Bildschirm mit startwert bildschirmName' set to 'Screen1'.
- 'gib Startwert' block.
- 'Bildschirm schliessen' block.
- 'Schliesse Bildschirm mit Wert' set to 'Resultat'.
- 'Applikation schliessen' block.
- 'gib Starttext' block.
- 'schliesse Bildschirm mit Klartext' set to 'Text'.
- 'break' block.

On the right side of the workspace, there is a small blue backpack icon and a vertical toolbar with zoom in (+), zoom out (-), and a trash can icon.

#EntreCoThink

Unternehmerische IT Bildung in Schulen



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



Entrecothink@ph-Karlsruhe.de

Unterstützt durch die

VECTOR ▶
STIFTUNG

