

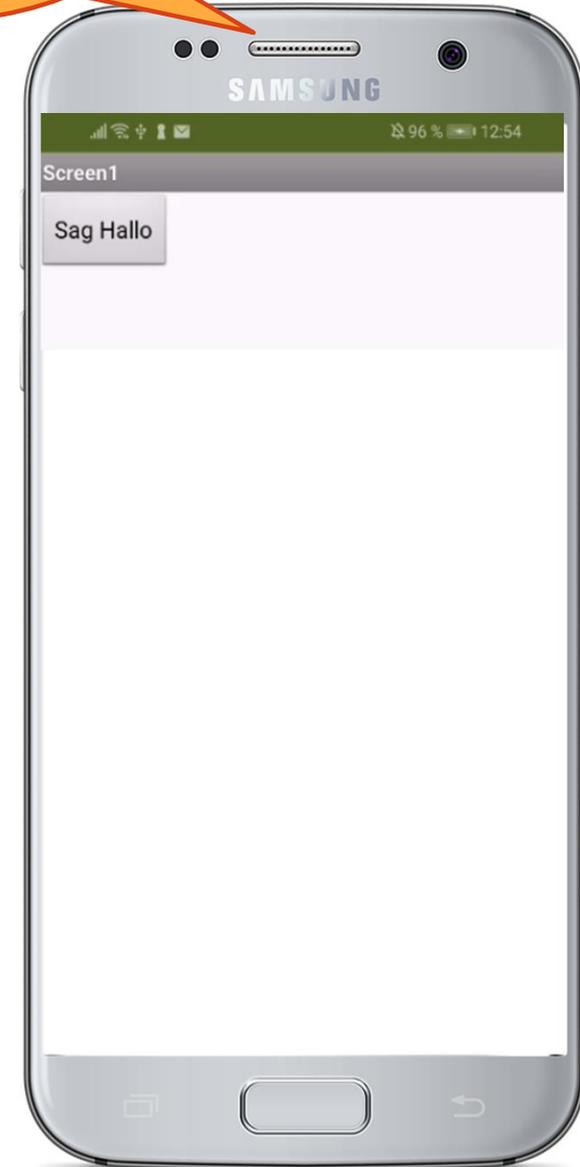
# **Projekt 1: Hallo, Welt!**

# Ziel

**Wir lassen das Handy sprechen.**

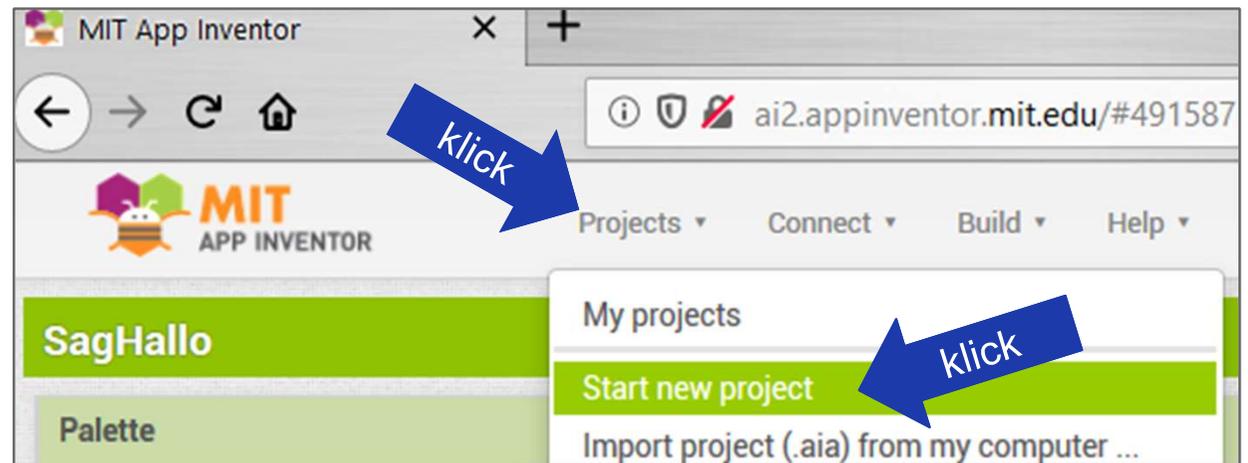
Dazu erstellen wir eine App mit einem Button. Wenn der Button geklickt wird, soll das Handy einen Text sagen.

Später werden wir diese App noch erweitern und verschönern.

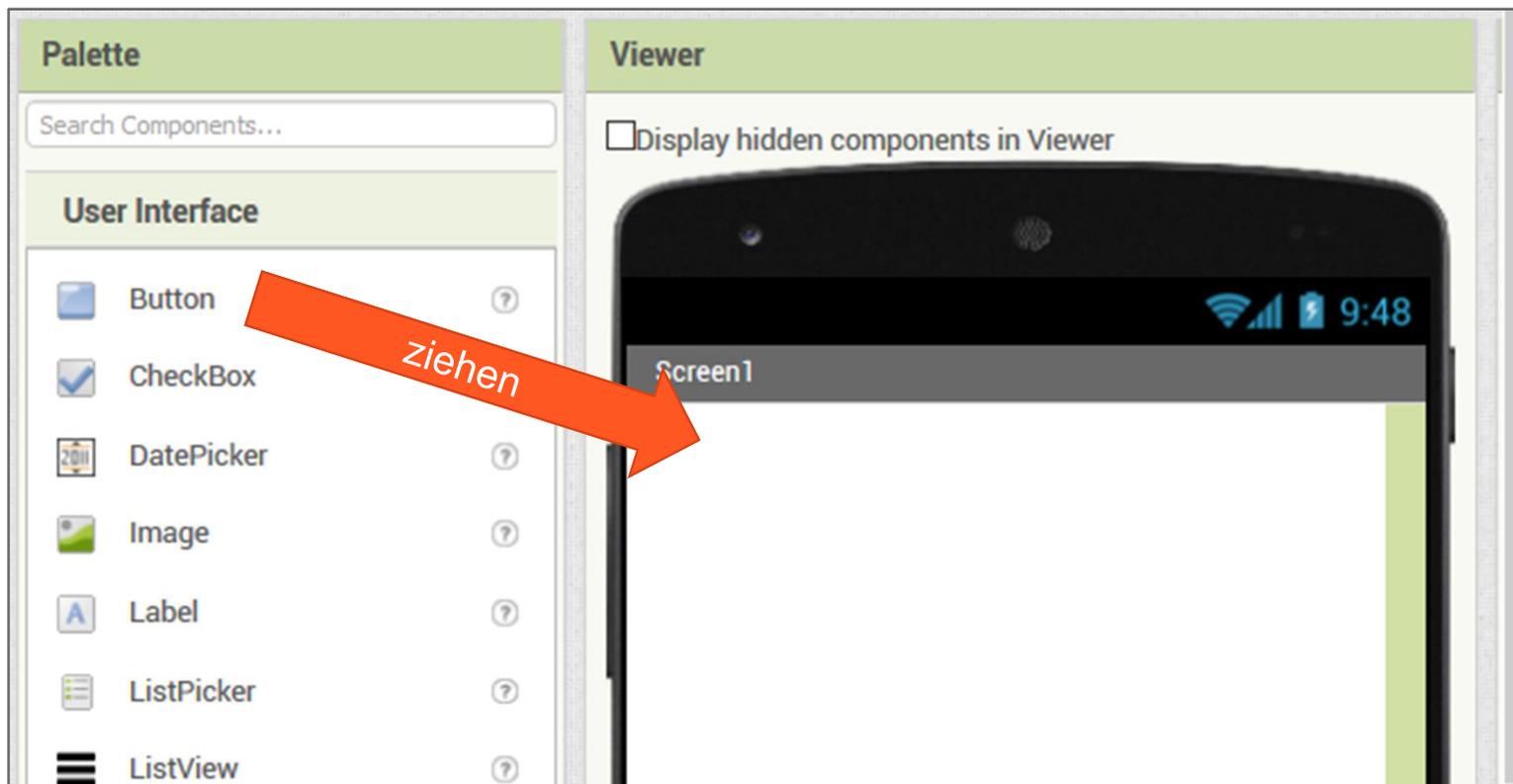


# Anleitung (1)

1. Lege im MIT App Inventor ein neues Projekt an.



2. Ziehe aus dem linken Bereich einen *Button* auf das abgebildete Handy.



# Anleitung (2)

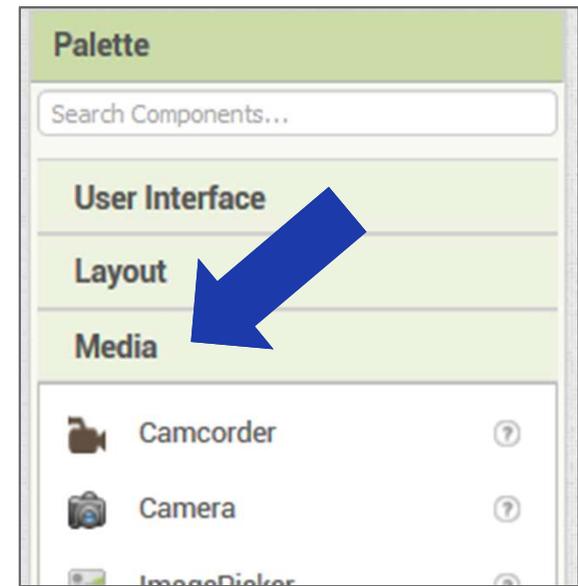
3. Wähle den Button auf dem Handy-Bereich an. Ganz rechts kann man im Bereich *Properties* die Eigenschaften des Buttons einstellen. Schreibe dort in die Eigenschaft Text den Text, der auf deinem Button erscheinen soll (z.B. “Sag was”).

The screenshot displays the Android Studio IDE with four main panels: Palette, Viewer, Components, and Properties. The Palette on the left shows various UI components, with 'Button' selected. The Viewer in the center shows a mobile phone screen with a button labeled 'Sag was' highlighted by a blue arrow and the word 'klick'. The Components panel on the right shows a tree view with 'Screen1' containing 'Button1'. The Properties panel on the far right is open to the 'Button1' properties, where the 'Text' property is set to 'Sag was'.

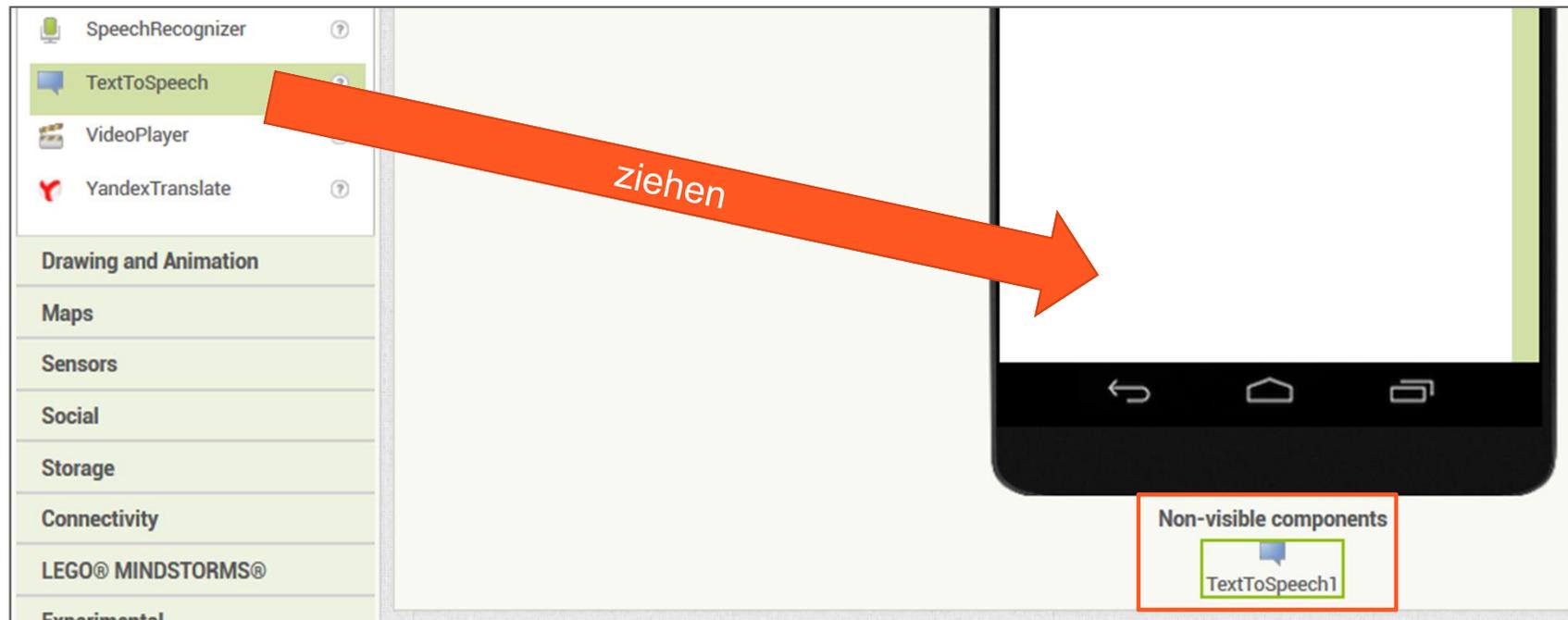
Property	Value
BackgroundColor	Default
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
FontBold	<input type="checkbox"/>
FontItalic	<input type="checkbox"/>
FontSize	14.0
FontTypeface	default
Height	Automatic...
Width	Automatic...
Image	None...
Shape	default
ShowFeedback	<input checked="" type="checkbox"/>
Text	Sag was

# Anleitung (3)

4. Wechsle im linken Bereich in den Abschnitt *Media*.

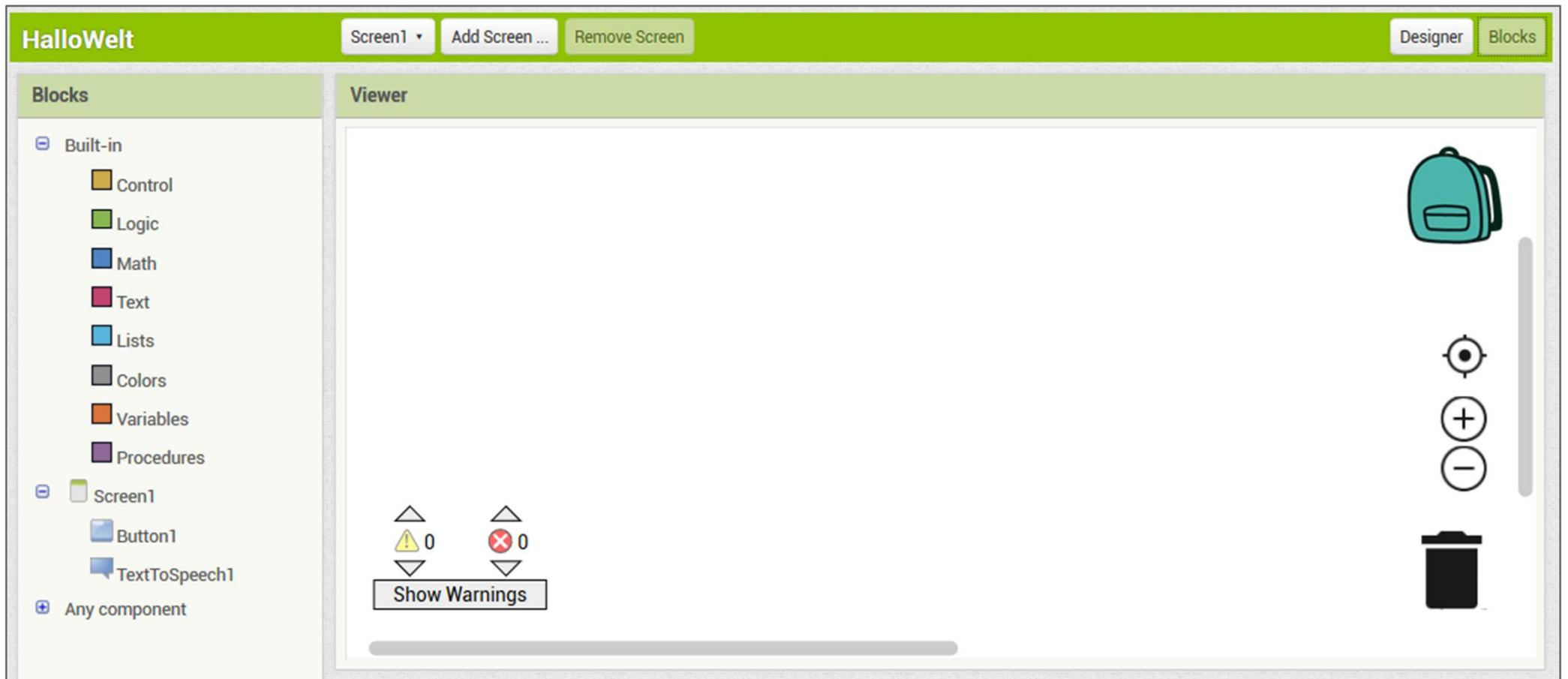
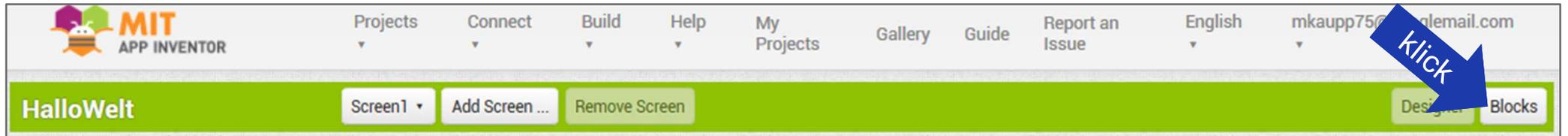


5. Ziehe aus dem Abschnitt *Media* das Element *TextToSpeech* auf das Handy. Das TextToSpeech-Objekt erscheint unter dem Handy unter *Non-visible components*.



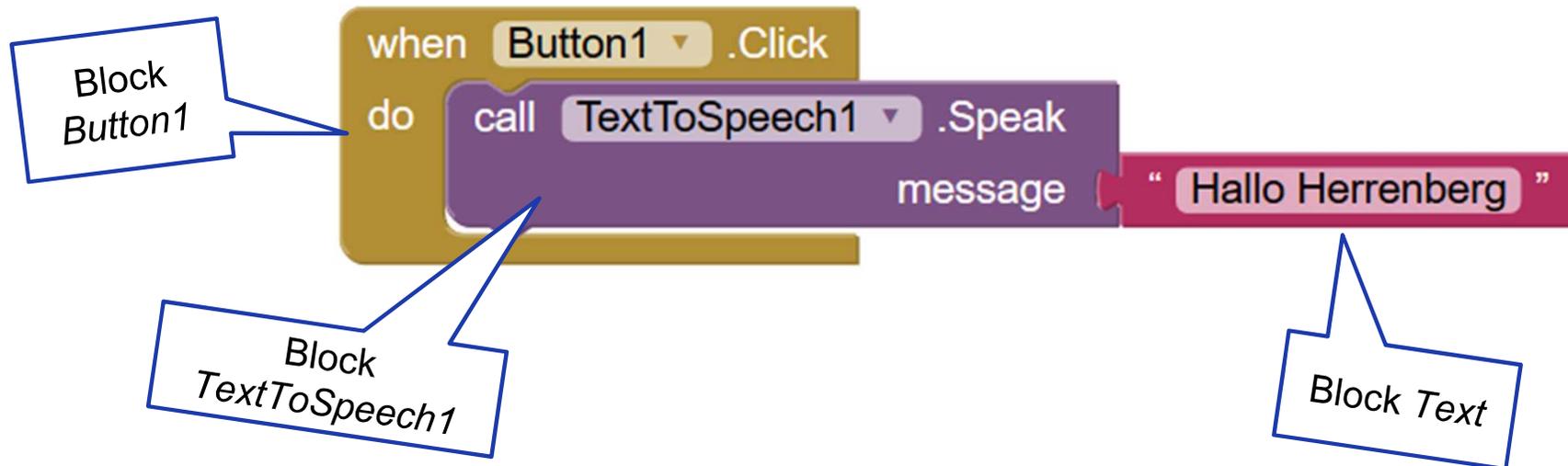
# Anleitung (4)

6. Unsere Benutzeroberfläche ist jetzt fertig. Wechsle in die Ansicht *Blocks*.

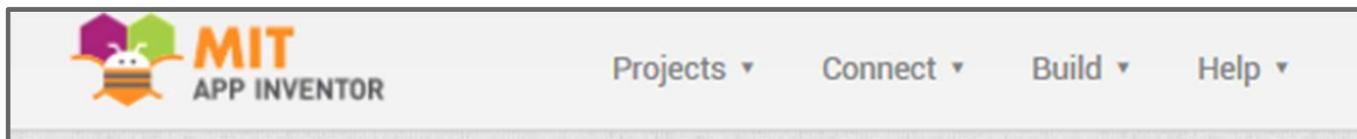


# Anleitung (5)

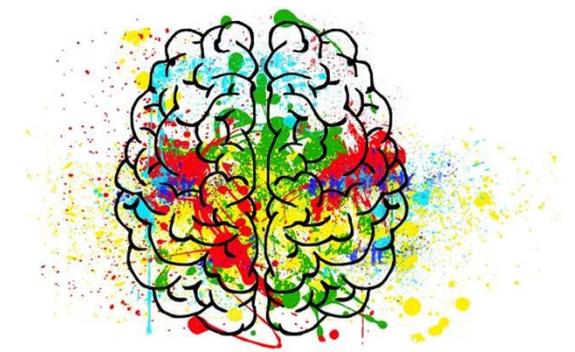
7. Baue die Blöcke so zusammen:



8. Unsere erste App ist jetzt fertig. Mit *Connect* kannst du sie auf deinem Handy testen. Mit *Build* kannst du die App auf dein Handy laden und dort fest installieren.



# Erweiterungen



## Funktion

- Ändere den Text, der gesprochen wird.
- Füge einen zweiten Button hinzu, mit dem sich das Handy verabschiedet.
- Lass die App sprechen, wenn das Handy geschüttelt wird:
  - Füge aus der *Palette* im Bereich *Sensors* den *AccelerometerSensor* hinzu.
  - Füge Code-Blocks ein, sodass die App einen Text spricht, wenn am *AccelerometerSensor* das Ereignis *Shaking* auftritt.

## Design

- Ersetze den App-Titel “Screen1” über die *Properties* durch einen anderen Text,
- Ändere die Farben der Buttons über die *BackgroundColor*-Eigenschaft
- Klicke auf den weißen Bereich im Screen. In den *Properties* kannst du über die Eigenschaft *BackgroundColor* die Hintergrundfarbe der App einstellen.

# Lizenz



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Urheber: Markus Kaupp