

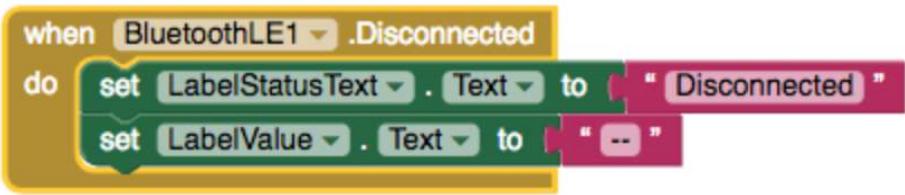


App Programmierung

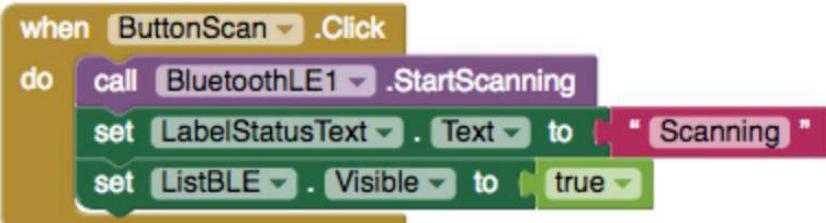
APP CAMPS

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

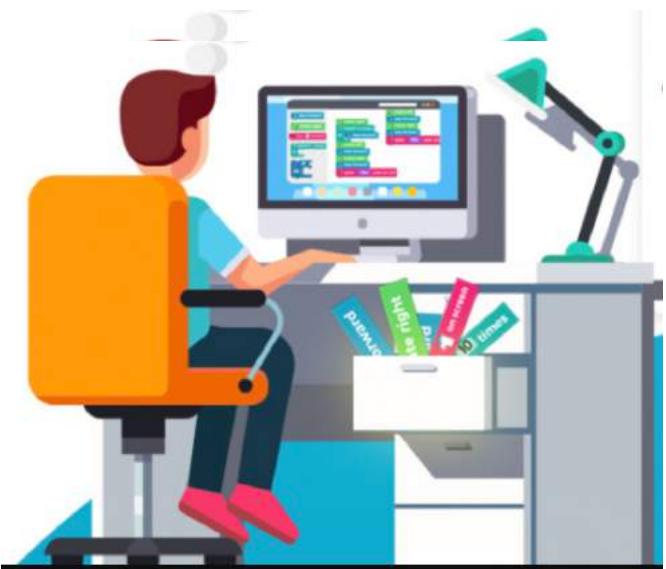
Was ist der MIT App Inventor?



MIT App Inventor is an intuitive, visual programming environment that allows everyone to build fully functional apps for smartphones and tablets.



Warum App Inventor?

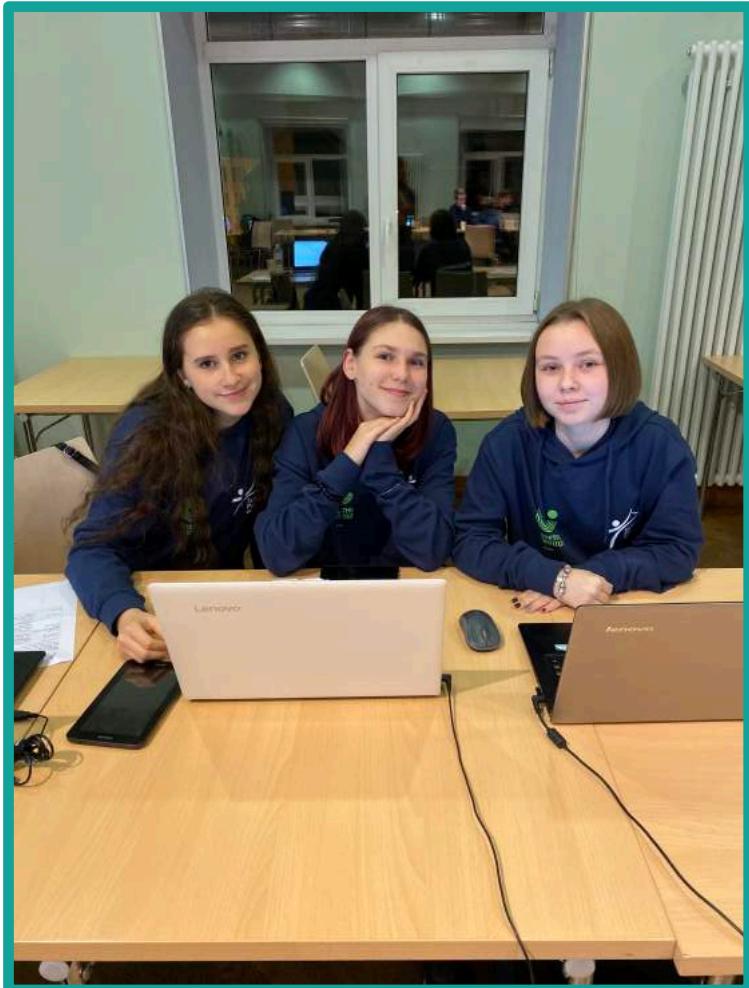


- Bildliche Anwendung
- Guter Einstieg in die App-Entwicklung
- Grundverständnis über die Funktionen und den Aufbau von Programmiersprachen
- Lernt die Logik des Programmierens
- Anfängerfreundlich
- Tolle Projektideen und Apps
- Spielerisches Lernen

Quiz App Entwicklung

Bezug zu Deutschland, Schweden und der Ukraine

[Interkulturelle Reise]



Das ist eine ganz neue App, mit dem Sie eine spannende Reise durch Deutschland, Schweden und Ukraine machen kann. Unsere Quiz enthält circa 20 Fragen aus verschiedenen Bereichen, z.B. Kultur, Musik, Natur und Traditionen.

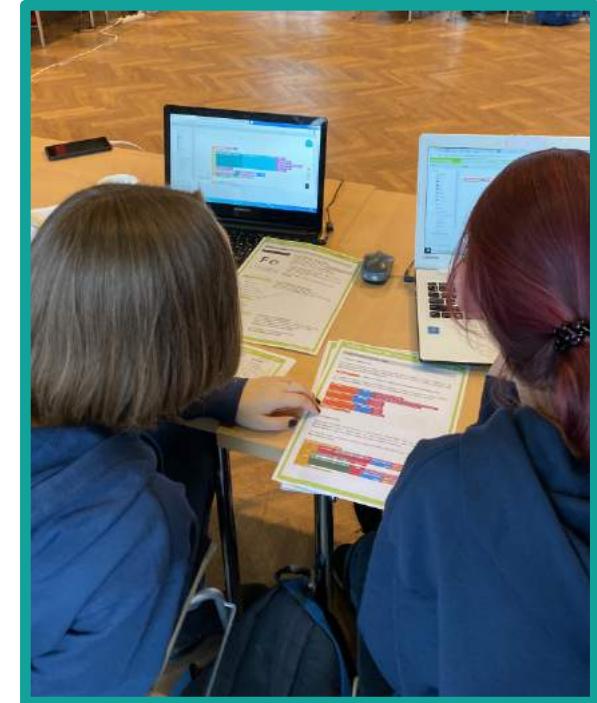
[Unser Arbeitsprozess]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

- Wie haben wir die Idee umgesetzt?
- Wie haben wir Aufgaben verteilt?
- Wie sieht der Code aus?
- Was war schwierig?

The image shows a Scratch script with the following logic:

- when Green Flag clicked:**
 - Set `global.ZaehlerRichtig` to `0`
 - Set `global.ZaehlerFalsch` to `0`
 - Set `LabelRichtigZahl` to `0`
 - Set `LabelFalschZahl` to `0`
- when ButtonWeiter Clicked:**
 - Set `global.zahler` to `get global.ZaehlerRichtig + 1`
 - Else (Set `global.zahler` to `1`)
 - Call `NächsteFrageAnzeigen`
- when `PrüfeErgebnis` received message:**
 - Set `global.ZaehlerRichtig` to `length of list list - get global.ListeAntworten`
 - Set `global.ZaehlerFalsch` to `length of list list - get global.ZaehlerRichtig`
 - Set `LabelRichtigZahl` to `join "Richtig: " (global.ZaehlerRichtig)`
 - Set `LabelFalschZahl` to `join "Falsch: " (global.ZaehlerFalsch)`
 - Call `NächsteFrageAnzeigen`



<http://code.appinventor.mit.edu/b/cehu>

[Was haben wir gelernt?]



Wir haben...

- gelernt, was Variablen sind
- im Team gearbeitet
- Programmierung gelernt
- unsere Deutschkenntnisse verbessert
- interessante Vorträge gehört
- nette Leuten kennengelernt

[Unglaubliche Weihnachtsfakten]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

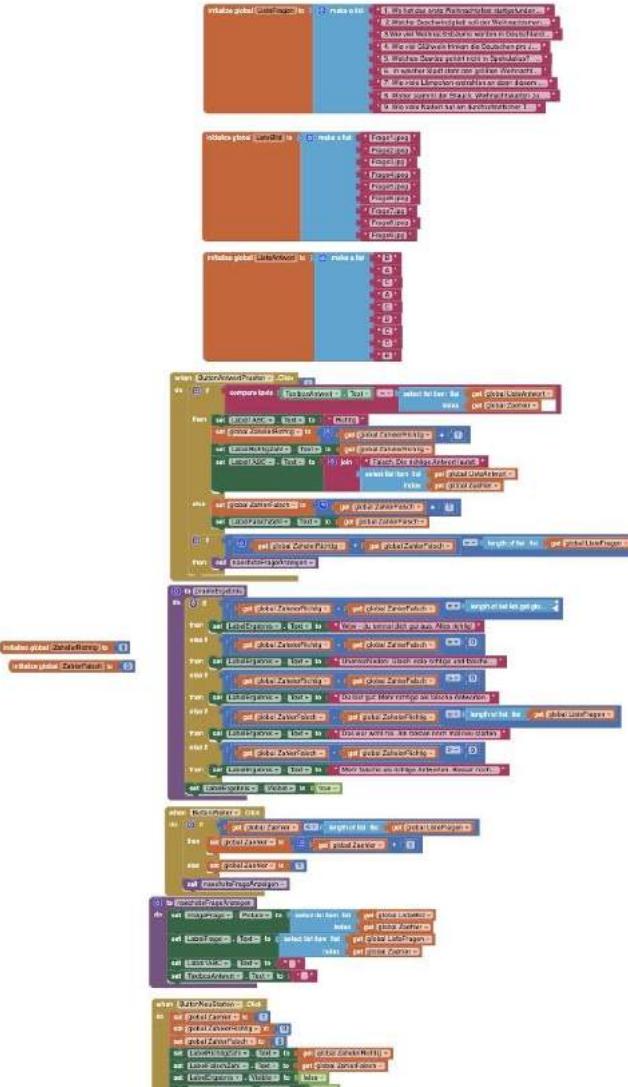


- Thema: Weihnachten von verschiedenen Seiten
- Idee: Im Geschäft "Roschen" haben wir ein gutes Weihnachtslied gehört!
- Für wen? Für alle, die etwas neues über Weihnachten erfahren möchten

[Die Programmierung]



- Fleißige Arbeit, hilfsbereite Sabrina und Julia und ein Wunsch - unsere Erfolgsformel!
 - Jeder hatte seine Aufgabe und hat sie geschafft.
 - Der erste Schritt ist immer der schwerste.



[Was haben wir gelernt?]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB



- Mit dem Programm “MIT App Inventor” umzugehen
- Zeit auf Teammitglieder zu verteilen
- Haben Kenntnisse über Weihnachtsfeiern in der Welt erweitert
- Im Team zu arbeiten
- Einige Apps zu schaffen

[Rauchen tötet]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

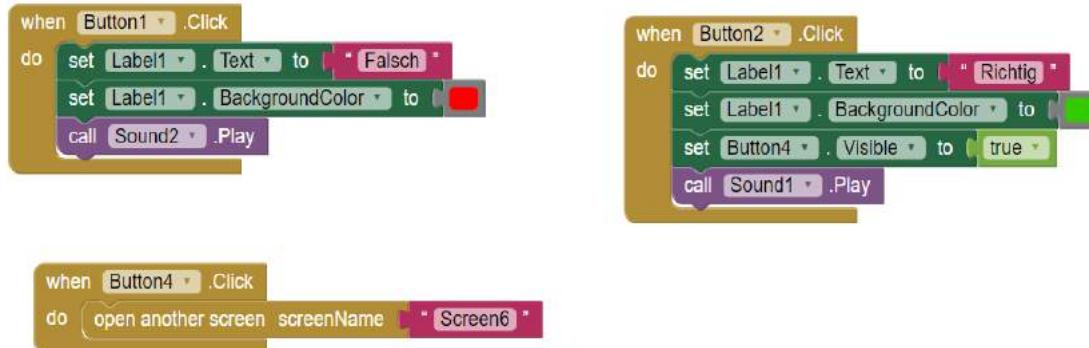


- Unser Thema ist Schade des Rauchens.
- Wir haben das ausgewählt, da es ein sehr globales Problem in unserer Gesellschaft ist.
- Die App ist für jene Leute geschaffen worden, die auf ihre Gesundheit aufpassen wollen

[Die Programmierung]



- Ein von Teilnehmern hat solche Idee vorgeschlagen
- Die Verteilung der Aufgaben war ganz einfach: einige haben mit der Vorbereitung der Präsentation und die Suche nach der Information gearbeitet. Andere arbeiteten mit dem Schaffen der App.
- Unser Code sieht so aus
- Passenden Information zu finden



[Was haben wir gelernt?]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB



- Teamarbeiten
- Programmieren
- Information sammeln
- App-Design

[*SMUзи*]

[SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB]

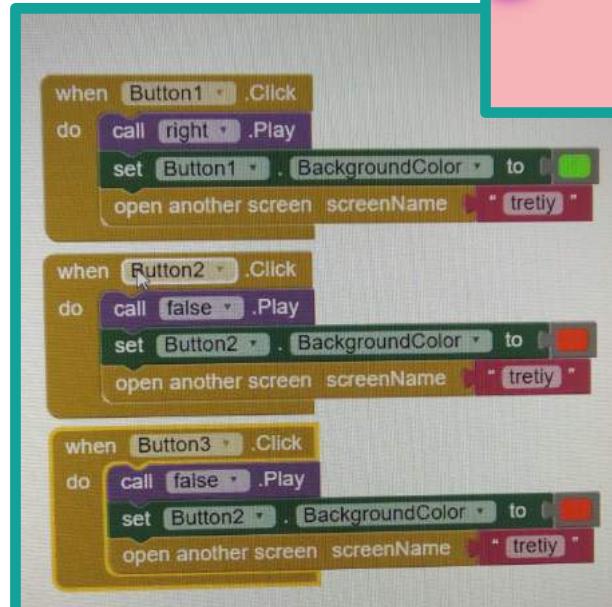


- Wörter lernen
- Fremdsprachen lernen ist derzeit ein sehr aktuelles Thema für uns, deshalb entschieden wir eine nützliche App dafür entwickeln.
- Für die Leute, die ihre Kenntnisse verbessern möchten und die Grammatik üben.

[Die Programmierung]

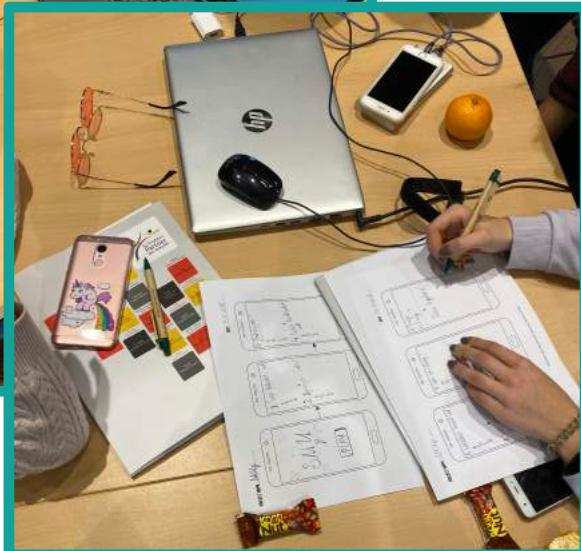
SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

- Mithilfe des Programms “Appinventor” haben wir einen Code für unsere App geschrieben.
- Alle Aufgaben wurden unter uns verteilt: einige Schüler beschäftigten sich mit den Fragen und andere haben den Code selbst geschrieben.
- Schwierig für uns war, auf alle Kleinigkeiten und Details zu achten.



[Was haben wir gelernt?]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB



- Programmieren.
- Im Team zu arbeiten.
- Code zu schreiben.
- einfache Apps zu entwickeln.

[Musikulus]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

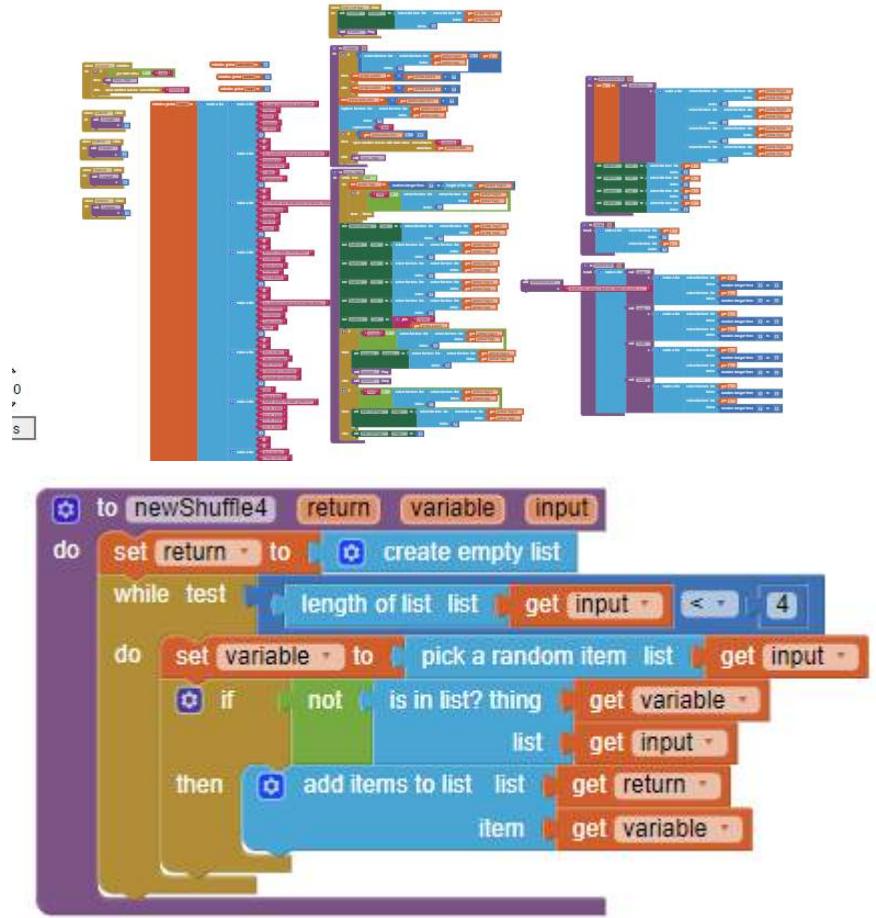


- Thema: Musik
- Wir sollten eine Quiz-App machen und mochten Musik.
- Sie ist eine App für den, der Quizzes oder (deutsche, schwedische und ukrainische) Musik mag.

[Die Programmierung]

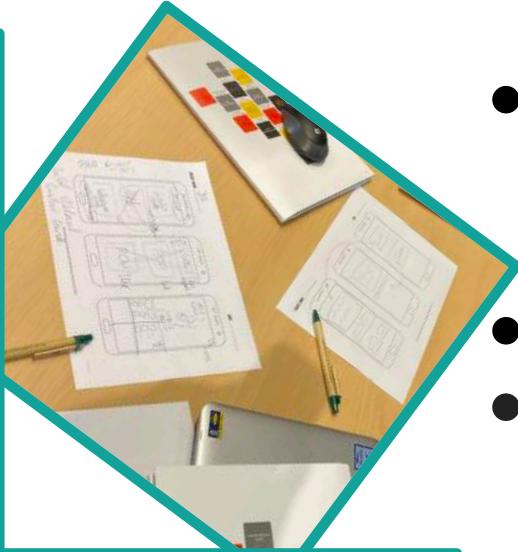
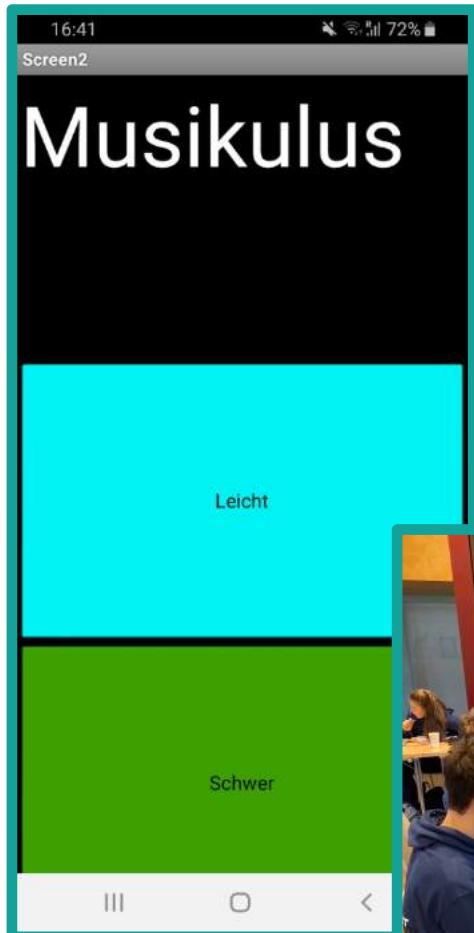
SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB

- Wie habt ihr die Idee umgesetzt?
- Gustav hat alles programmiert. Die anderen haben mit den Fragen gearbeitet.
- Am schwierigsten war die Listen zu mischen.



[Was haben wir gelernt?]

SOCIAL
DEVELOPERS
CLUB



- *Wir haben die Grundlagen der Programmierung gelernt*
- *Im Team zu arbeiten*
- *Wir haben viele neue Programme gelernt*
- *Wir haben unsere Talente benutzt*
- *Wir haben etwas über die Musikkultur anderer Länder gelernt*