



App Programmierung



# Was ist der MIT App Inventor?

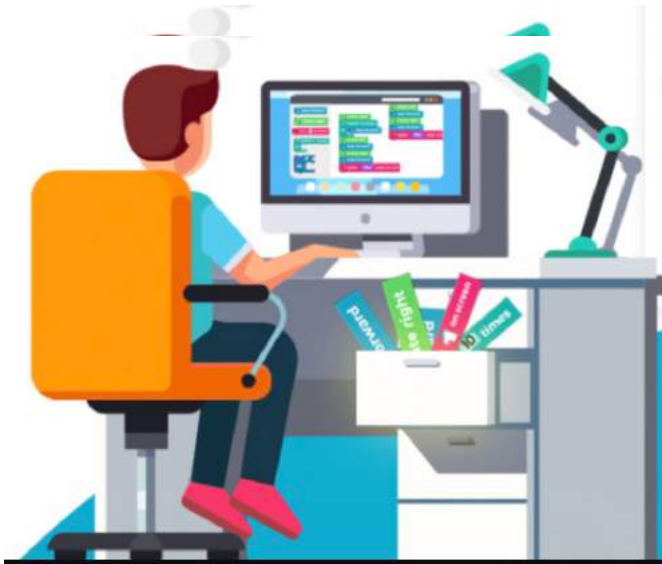
```
when BluetoothLE1 .Disconnected
do
  set LabelStatusText . Text to "Disconnected"
  set LabelValue . Text to "--"
```



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

```
when ButtonScan .Click
do
  call BluetoothLE1 .StartScanning
  set LabelStatusText . Text to "Scanning"
  set ListBLE . Visible to true
```

# 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 ]

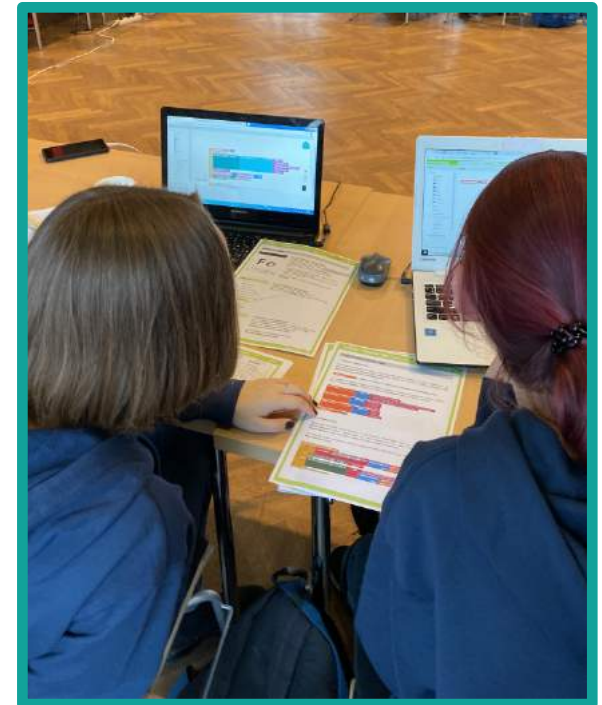


Das ist eine ganz neue App, mit dem Sie eine spannende Reise durch Deutschland, Schweden und Ukraine machen kann. Unsere Quiz enthält circa 20 Fragen aus verschiedenen Bereichen, z.B. Kultur, Musik, Natur und Traditionen.



# [ Unser Arbeitsprozess ]

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

A screenshot of the App Inventor web IDE showing a complex block of code. The code is written in a visual programming style using colored blocks. It includes logic for handling button clicks, checking global variables like 'global zahler' and 'global ListeAntworten', and updating the user interface with 'set LabelRichtigFalsch' and 'set global ZaehlerRichtig'. A 'call PrüfeErgebnis' block is also visible. The code is organized into several nested 'do' and 'if' blocks.

# [ 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 ]



- 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.

```
class Zustand {
    private static Zustand globalZustand;

    public Zustand() {
        // ...
    }

    public static Zustand getGlobalZustand() {
        return globalZustand;
    }

    public static void setGlobalZustand(Zustand globalZustand) {
        Zustand.globalZustand = globalZustand;
    }

    // ...
}
```

# [ Was haben wir gelernt? ]



- 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* ]



- 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

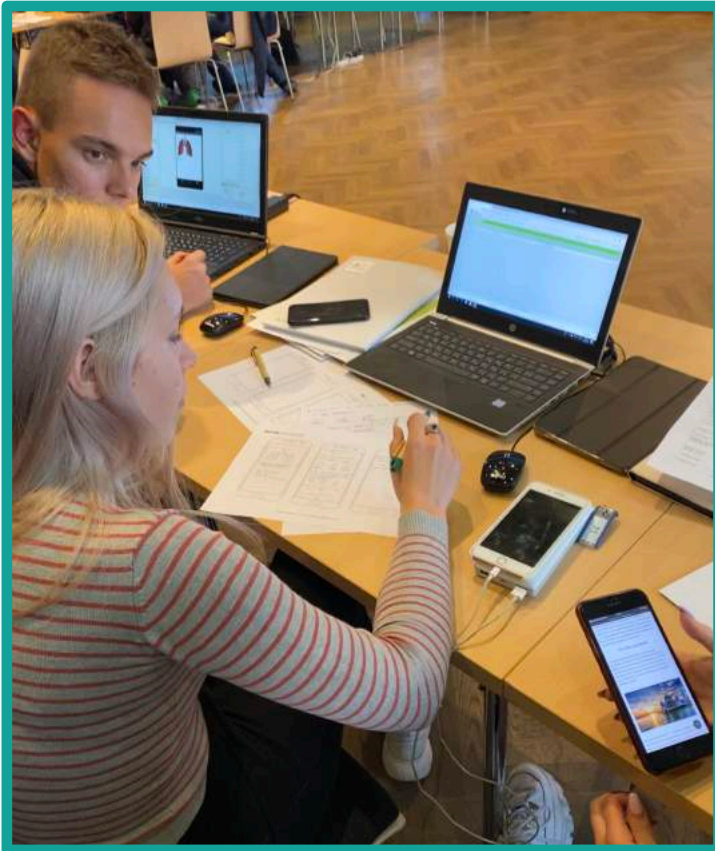
```
when Button1 .Click
do
  set Label1 .Text to "Falsch"
  set Label1 .BackgroundColor to 
  call Sound2 .Play
```

```
when Button2 .Click
do
  set Label1 .Text to "Richtig"
  set Label1 .BackgroundColor to 
  set Button4 .Visible to true
  call Sound1 .Play
```

```
when Button4 .Click
do
  open another screen screenName "Screen6"
```



# [ Was haben wir gelernt? ]



- Teamarbeiten
- Programmieren
- Information sammeln
- App-Design



- 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 ]

- 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.

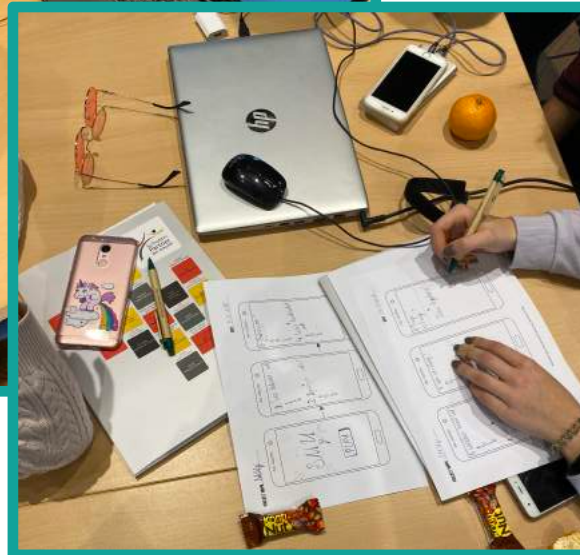
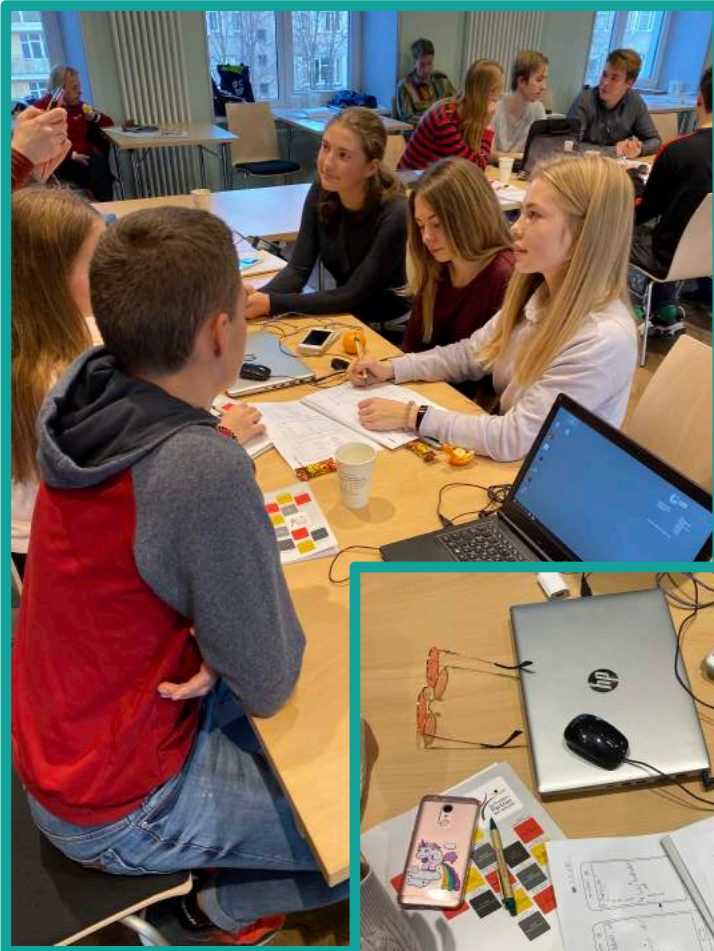


```
when Button1 .Click
do
  call right .Play
  set Button1 .BackgroundColor to green
  open another screen screenName "tretiy"

when Button2 .Click
do
  call false .Play
  set Button2 .BackgroundColor to red
  open another screen screenName "tretiy"

when Button3 .Click
do
  call false .Play
  set Button2 .BackgroundColor to red
  open another screen screenName "tretiy"
```

# [ Was haben wir gelernt? ]



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



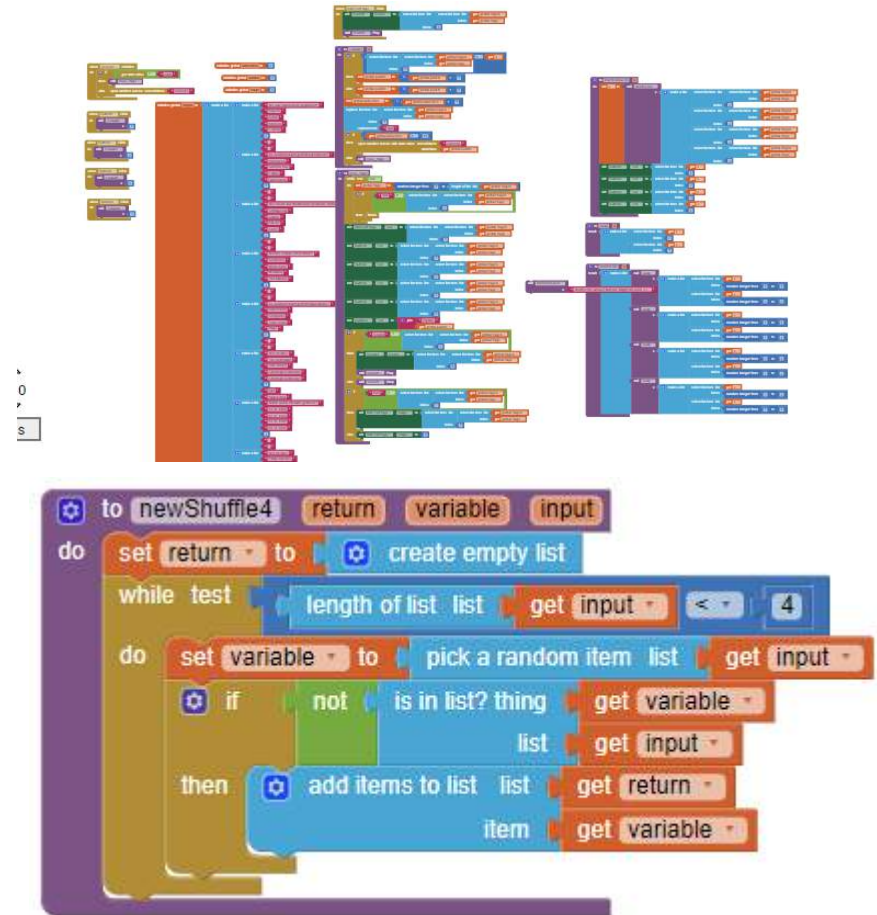
# [Musikulus]



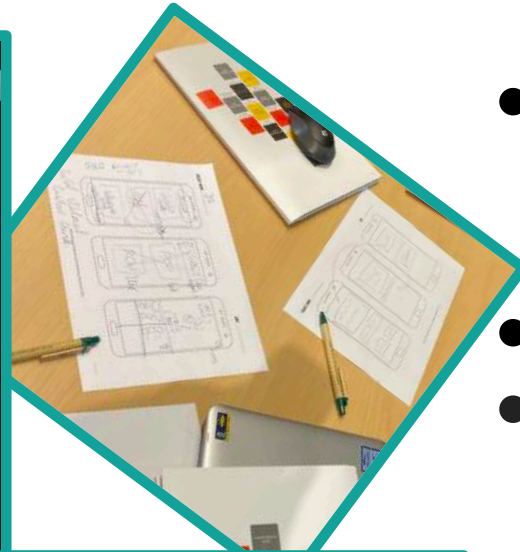
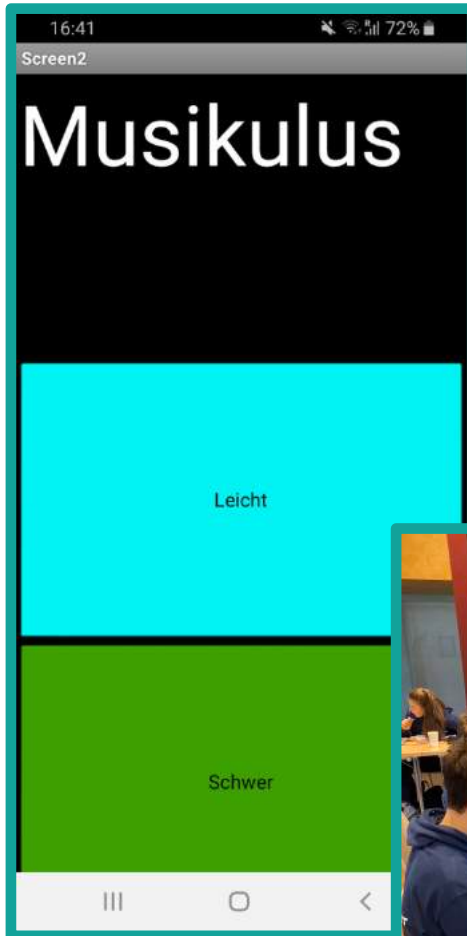
- Thema: Musik
- Wir sollten eine Quiz-App machen und mochten Musik.
- Sie ist eine App für den, der Quizzes oder (deutsche, schwedische und ukrainische) Musik mag.

# [ Die Programmierung ]

- 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? ]



- *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*