

### Leitfaden für die App Inventor-Einstiegspräsentation

-fett gedrucktes tatsächlich ausführen-

#### 1. Allgemeines:

- Freie Software, nur Gmail-Adresse (ggf. eigene?)
- Wie gewohnt auf Englisch, aber mit fertigen Puzzleteilen
- 2 verschiedene Editoren: Designer für Aussehen & Blocks für Funktionen
- **Neues Projekt erstellen & benennen** (keine Leerzeichen, Umlaute, o.ä.)

#### 2. Designer:

- Verschiedene Bereiche:
  - Palette als Auswahlmenü (mit verschiedenen Unterpunkten);
  - Screen als Ansicht des Bildschirms;
  - Components als Auflistung aller Bestandteile;
  - Properties als Einstellungsmöglichkeiten der Bestandteile (man kann scrollen)
- **Als Bsp.: Button:** aus Palette in Screen ziehen; unter Components umbenennen; unter Properties Hintergrund & Text ändern
- Non visible Components (Bsp.: **Clock**)
- **FRAGEN?**
- **ScreenArrangements:**  
**vertikal/Table(#Zeilen/Spalten)/(Verschachtelungsmöglichkeit nennen)**
- **FRAGEN?**
- Nur Aussehen: Ein Button, aber der Computer weiß nicht, was dieser tun soll. Dafür Blocks Editor..



### 3. Blocks:

- Jetzt kommt die Funktionalität..
- Verschiedene Bereiche:
  - Blocks (Aufteilung: allgemeine/eigene Blocks)
  - Viewer als Arbeitsfläche
- Bsp.: **Button: auf Knopfdruck Hintergrundfarbe ändern**
- Warnings: nicht schlimm, Block noch nicht komplett; sonst Betreuer fragen
- Mülleimer
- **FRAGEN?**