

Infoblatt 1: Der Designer – Das Aussehen eurer App

Hier findet ihr alle Elemente, die ihr in eure App einbauen könnt.

Euer Handy-Bildschirm: Hier werden die Elemente eurer App hinein gezogen. Ihr seht direkt, wie eure App in etwa aussehen wird.

Hier werden die Komponenten eurer App aufgelistet. Ihr könnt sie anwählen, um sie anzupassen.

Hier passt ihr die Eigenschaften der ausgewählten Komponente an.

Hier könnt ihr zwischen Designer und Blocks Editor wechseln.

Die für euch interessanten Kategorien in der Palette sind **User Interface** (Benutzerschnittstelle), **Layout** (Anordnung), **Media** (Medien) und **Drawing and Animation** (Zeichnen und Bewegen).



Hier findet ihr die Komponenten eurer App, die nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Hier können Dateien hochgeladen werden, die später in der App verwendet werden sollen.

Infoblatt 2: Der Blocks Editor – Die Funktionen eurer App

Hier findet ihr vordefinierte Blöcke. Die Farbkodierung hilft euch, die richtigen Blöcke zu finden.

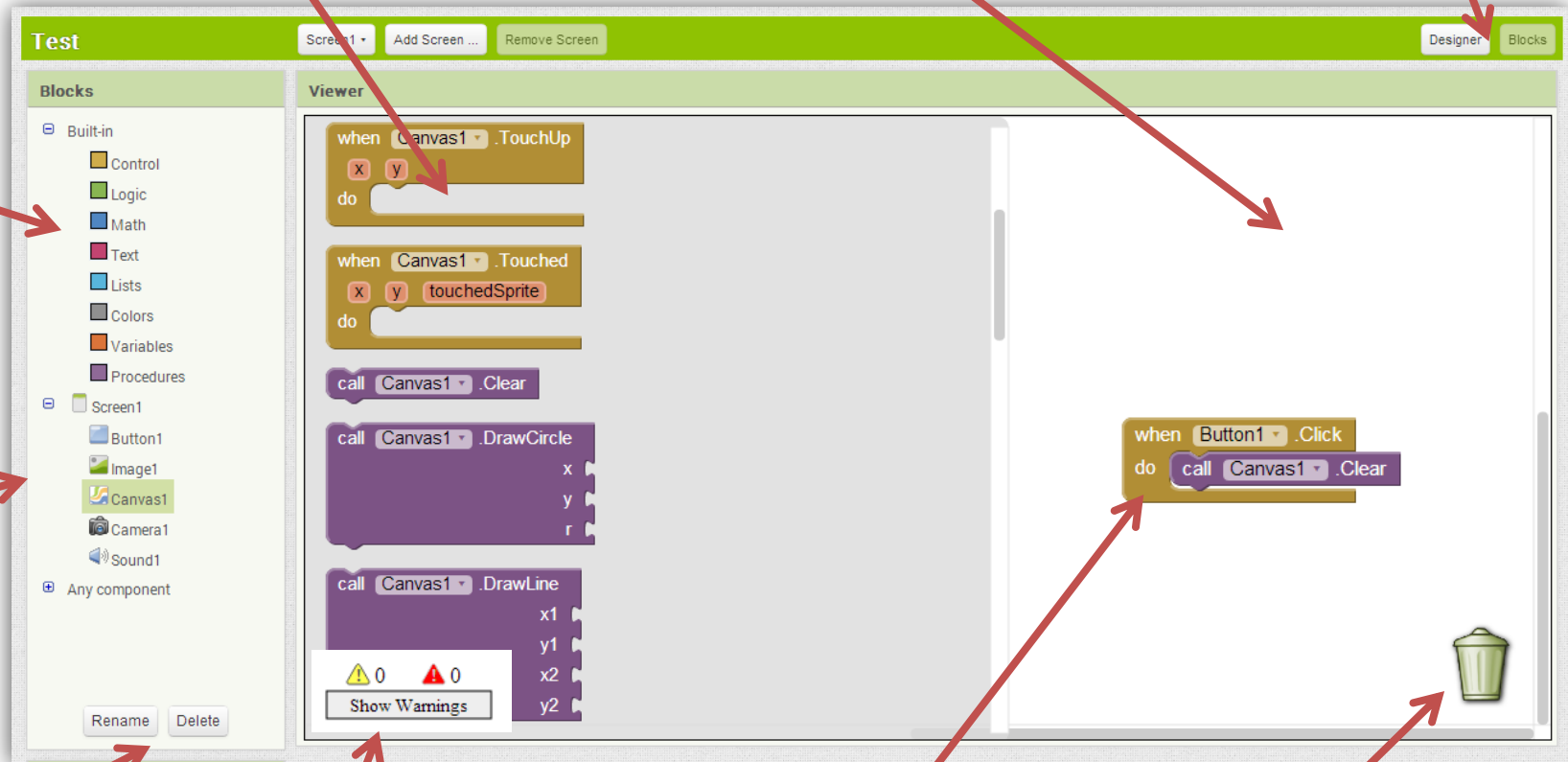
Hier findet ihr die Komponenten, die ihr vorher im Designer eingefügt habt.

Hier kann die gerade ausgewählte Komponente umbenannt oder gelöscht werden.

Blockauswahl-Menü, hier für ein Canvas. Die Puzzleteile werden per Drag and Drop auf die Arbeitsfläche gezogen.

Die Arbeitsfläche. Hier werden die Blöcke zusammengebaut.

Hier könnt ihr zwischen Designer und Blocks Editor wechseln.



Hier werden euch Fehler und Warnungen angezeigt.

Ein fertiger Block, hier für einen Button, der den Inhalt eines Canvas löscht wenn er geklickt wird.

Der Mülleimer. Hier könnt ihr Blöcke entsorgen, die ihr nicht mehr benötigt.