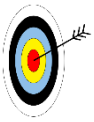
(3) Zeichnen für Profis

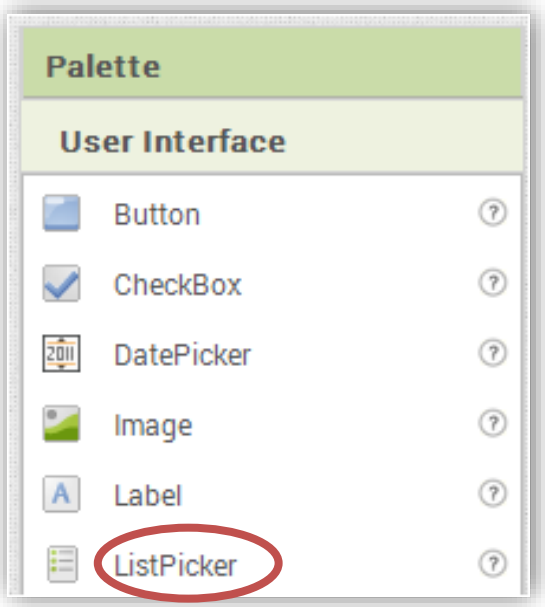
Mehr Farben!



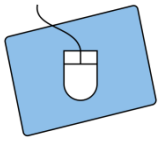
Bisher habt ihr nur vier Farben zum Zeichnen zur Verfügung, die per Knopf ausgewählt werden. Jetzt werdet ihr dafür sorgen, dass man eine **komplette Farbpallette** zur Auswahl hat.

ListPicker

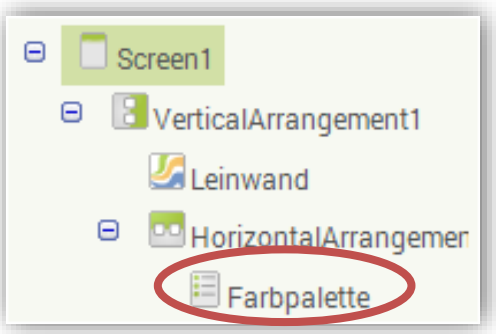
Um nicht für jede Farbe einen neuen Button anlegen zu müssen, bietet es sich an, die Farben über ein Auswahlmenü auszuwählen. Hierfür eignet sich der **ListPicker**.
Ihr könnt jetzt entscheiden, ob ihr die Grundfarben behalten, oder ob ihr die alten Farb-Buttons löschen und alle Farben über die Palette auswählen wollt.



Los geht's!



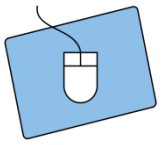
- Zieht im **Designer** einen **ListPicker** in eure App. Löscht die alten Farb-Buttons, wenn ihr wollt.
- Benennt den ListPicker wie immer SINNVOLL!
- Passt das Design euren Wünschen an.



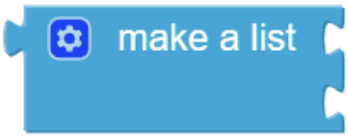
Auf der nächsten Seite erfahrt ihr, wie man mit den Listen arbeitet. Also, weiter geht's!

(3) Zeichnen für Profis

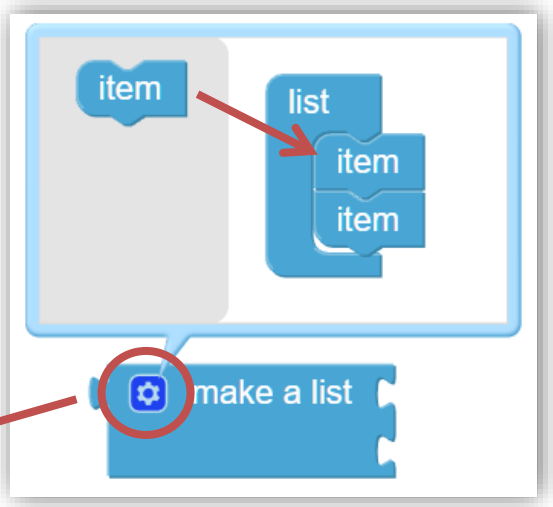
Die Listen

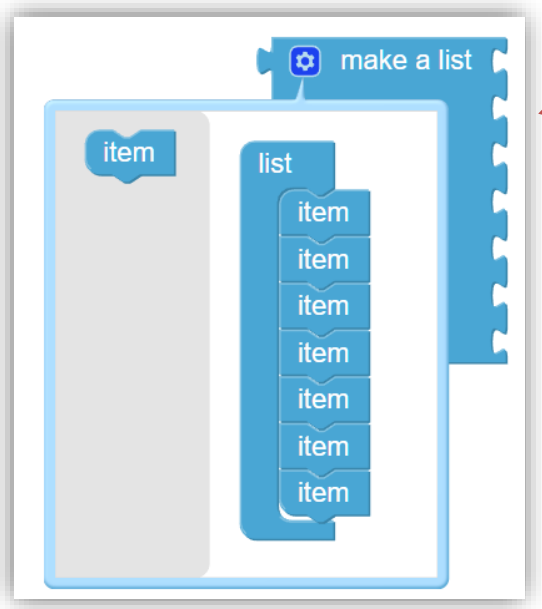


Wechselt in den **Blocks Editor**. Listen werden im App Inventor durch den Block **make a list** (siehe rechts) erstellt. Ihr findet ihn im Menü **Lists** unter **Built-in**. Der Block ermöglicht es, Listen mit beliebig vielen Elementen zu erstellen.



- Klickt auf das kleine blaue Viereck , und zieht so viele Elemente in den Block, wie ihr braucht (Tipp: Der App Inventor stellt dreizehn Farben zur Verfügung).
- Wenn eure Liste lang genug ist, kopiert sie (Rechtsklick → Duplicate). Ihr benötigt nämlich zwei Listen: eine für die **Farben**, eine für die **Namen** der Farben, die in der Auswahl angezeigt werden.





- Zieht die Farben aus Colors in die eine Liste. In die andere Liste zieht ihr diesen Block aus **Text:**

(natürlich so oft ihr ihn braucht).

- Tragt die Farben in die Textblöcke in **derselben Reihenfolge** ein wie in der Farbliste.

- Jetzt braucht ihr noch zwei neue **Variablen** mit passenden Namen. Hier hängt ihr die beiden Listen an.

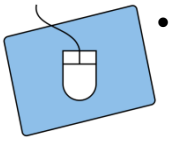
Wie das fertig aussehen könnte, seht ihr auf der nächsten Seite.

CC BY SA

(3) Zeichnen für Profis

So sehen die fertigen Listen aus:

Die Auswahl

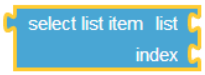


- Fast geschafft. Ihr braucht noch die folgenden beiden Blöcke aus dem Menü eurer Farbpalette:

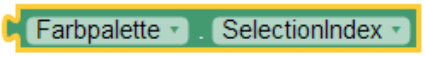
Jetzt müsst ihr dafür sorgen, dass man über die Farbpalette die Farbe auswählen kann. Das geht mit diesem grünen Block aus dem Menü der Farbpalette:

Der grüne Block kommt in den **BeforePicking**-Block (vor der Auswahl) der Farbpalette und bekommt die Liste mit den Farbnamen. Das sieht dann so aus:

- Die Zuweisung der Farben geschieht mit dem **AfterPicking**-Block (nach der Auswahl): Hier muss die Malfarbe der Leinwand geändert werden. Außerdem soll die aktuelle Malfarbe direkt auf dem Hintergrund des Hauptbildschirms zu sehen sein (hierfür ist der untere grüne Block zuständig). Ihr braucht die folgenden Blöcke aus dem Menü der **Leinwand** bzw. von **Screen 1**:

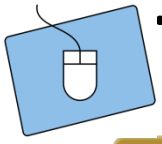
- Jetzt benötigt ihr diesen Block 

aus dem Menü Lists, der ein Element (index) aus einer Liste übergibt. In die obere Lücke gehört die Liste mit den Farben, in die untere der folgende Block aus der Farbplette:



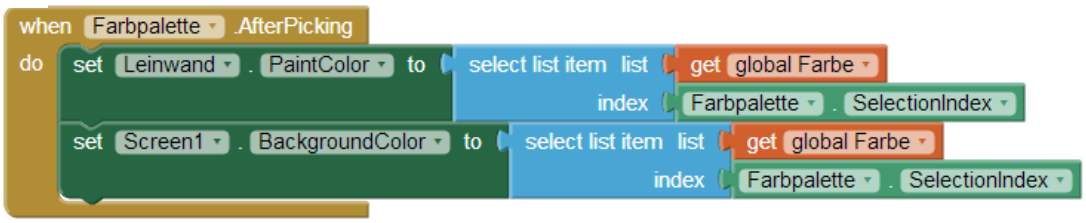
CC BY SA

(3) Zeichnen für Profis



- Den fertigen Block benötigt ihr zweimal, also kopiert ihn mit **Rechtsklick** und **Duplicate.**

  Das könnte in etwa so aussehen:



- Super! Geschafft! Jetzt könnt ihr mit einer großen Auswahl an Farben malen und eurer Kreativität freien Lauf lassen. Testet das Ganze doch einmal aus!

Gratulation!
Ihr habt euer Zeichenprogramm erfolgreich erweitert. Ihr könnt noch weiter am Design arbeiten oder eure App ausgiebig testen.
Wenn euch noch weitere Extras einfallen, könnt ihr versuchen, sie selbst umzusetzen!
Viel Spaß dabei!

Quellenverzeichnis:
Überblickssymbole , , , – *Quelle: InfoSphere*
Alle weiteren Abbildungen – *Quelle: Screenshots des MIT App Inventors (http://appinventor.mit.edu)*