

Der Designer – Das Aussehen eurer App

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

Euer Bildschirm: Hier werden die Elemente eurer App hineingezogen. 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.

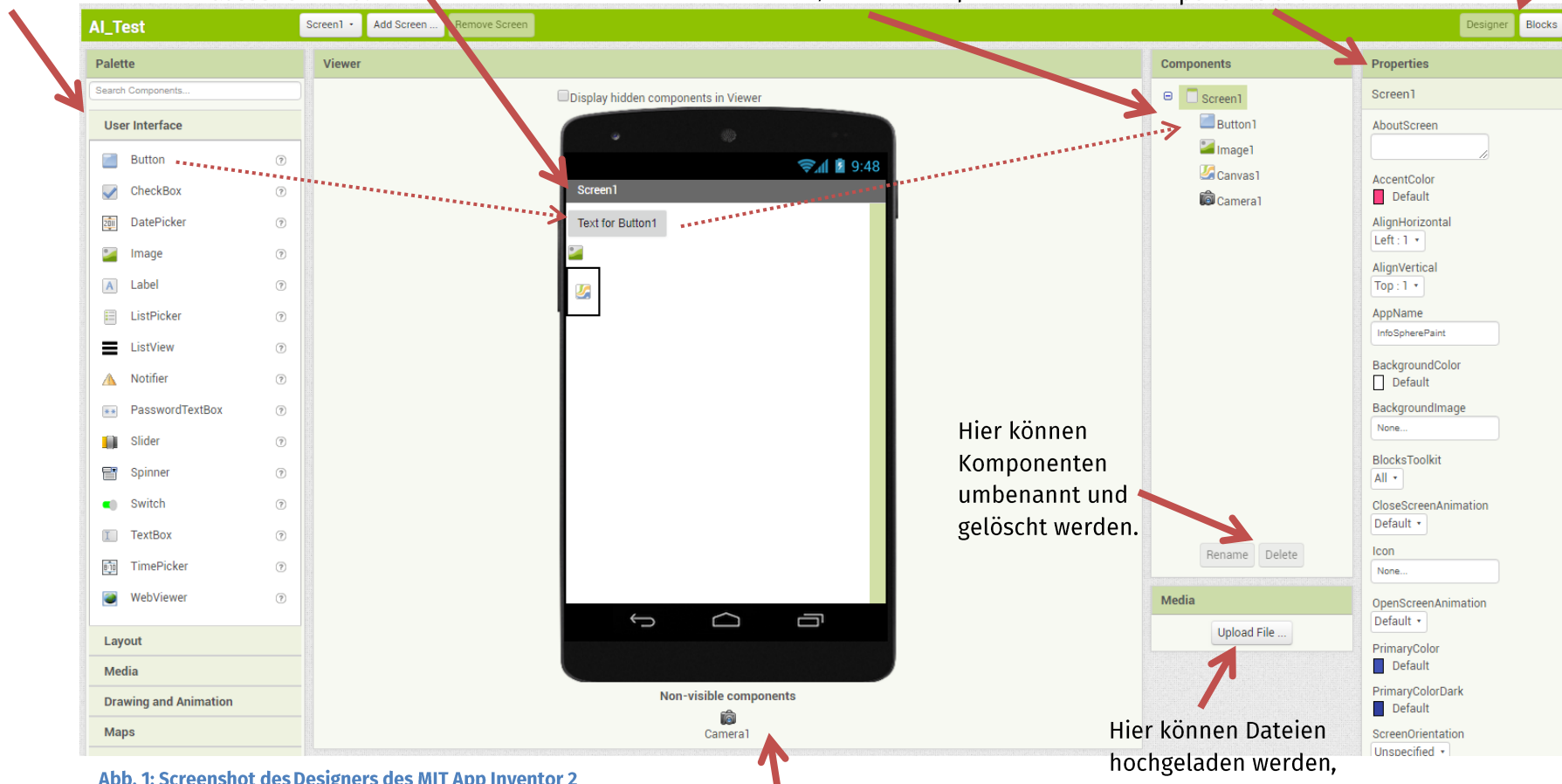


Abb. 1: Screenshot des Designers des MIT App Inventor 2

Komponenten eurer App, die nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden

Hier können Komponenten umbenannt und gelöscht werden.

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

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 und 2 – Quelle: Screenshots des MIT App Inventors (<http://appinventor.mit.edu/>)

Der Blocks Editor – Die Funktionen eurer App

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

Die Arbeitsfläche: Hier werden die Blöcke **zusammgebaut**.

Hier könnt ihr zwischen **Designer** und **Blocks Editor** wechseln.

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.

Hier werden euch Fehler und Warnungen angezeigt.

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

Der Mülleimer: Hier könnt ihr Blöcke entsorgen, die ihr nicht mehr benötigt. Mit den Knöpfen darüber könnt ihr zoomen und auf die Ansicht zentrieren.

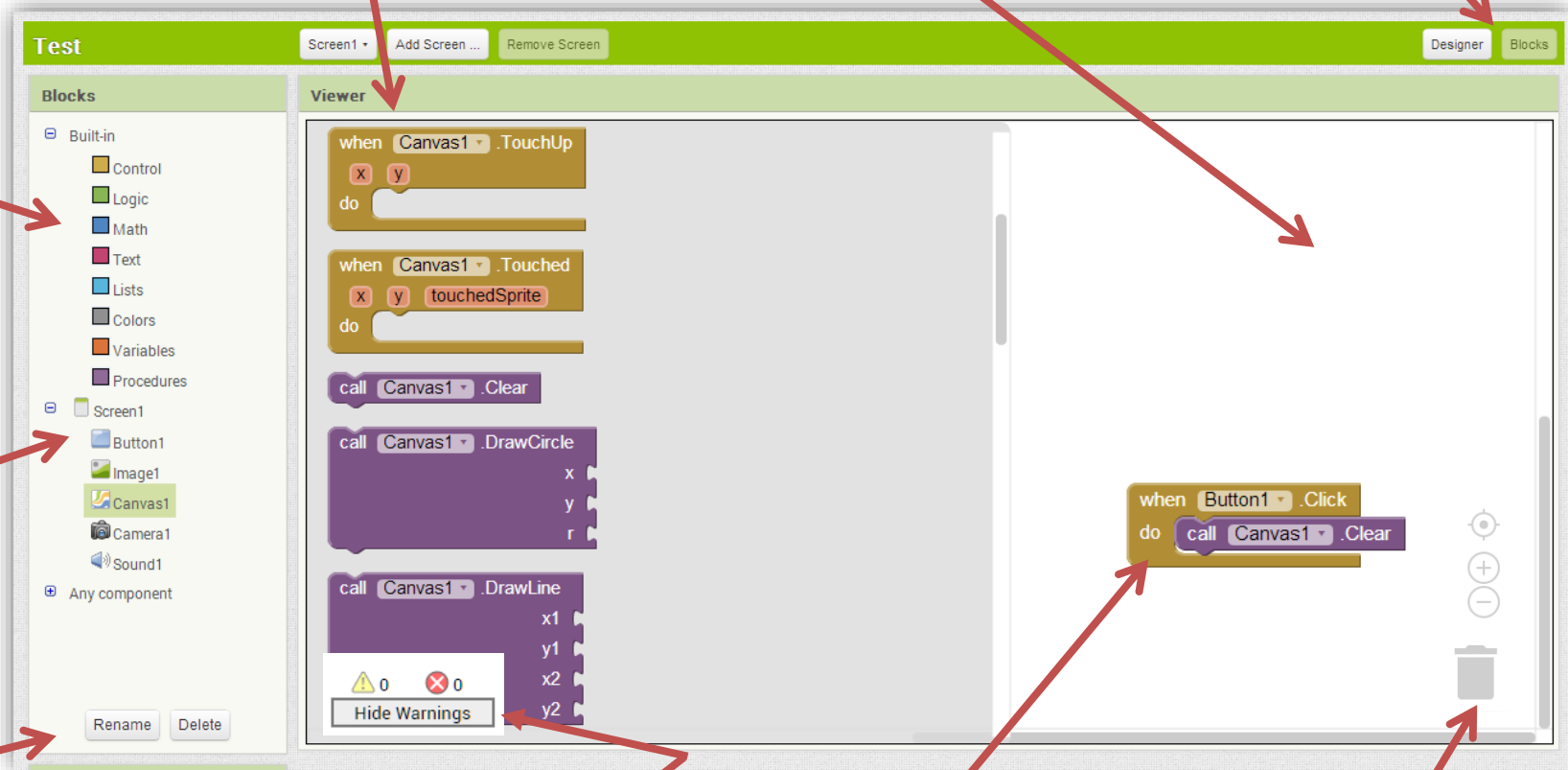


Abb. 2: Screenshot des Blocks Editors des MIT App Inventor 2

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 und 2 – Quelle: Screenshots des MIT App Inventors (<http://appinventor.mit.edu/>)