

Überblick über den AppInventor



Mit Hilfe der kostenlosen Software App Inventor¹ können blockbasiert eigene Apps entwickelt werden. Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über die Oberfläche² gegeben.

- 1.) Unter diesem Menüpunkt können die Projekte verwaltet werden. Auch können hier Projekte auf einen Computer exportiert bzw. von einem Rechner importiert werden. Die Projekte haben dabei die Dateiendung `aia` und sind nicht zu verwechseln mit den tatsächlich programmierten Apps.
- 2.) Hier findet man Möglichkeiten zum Testen der selbst erstellten Apps. Das Testen kann in einem Emulator erfolgen (hierzu muss eine entsprechende Software auf dem Rechner installiert werden). Alternativ können die Apps auf einem Android-Smartphone auf verschiedene Arten getestet werden. Genauere Instruktionen findet man unter <https://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup> (Zugriff vom 15.01.2020).
- 3.) Palette: An dieser Stelle werden unterschiedliche Komponenten zur Verfügung gestellt. Diese können per Drag&Drop im Viewer (vgl. 4.) platziert werden. Die grafischen Eigenschaften der jeweiligen Komponenten wie beispielsweise Zentrierung, Größe etc. können dann im Fenster Eigenschaften (vgl. 6) geändert werden.
Die im Projekt verwendeten Komponenten müssen nicht unbedingt sichtbar sein. Will man beispielsweise Sensoren des Smartphones in der aktuellen App auswerten, müssen auch diese im Viewer hinzugefügt werden.
- 4.) Betrachter: Ähnlich wie das Fenster für die Bühne in Scratch oder Snap steht hier eine Vorschau für die Oberfläche des Programms zur Verfügung. Will man gezielt auf die Anordnung einzelner Komponenten Einfluss nehmen, sind dafür zunächst Elemente aus der Kategorie „Anordnung“ der Palette notwendig (vgl. 3.).
- 5.) Komponenten: Auflistung aller dem Projekt zugefügten Komponenten.
- 6.) Eigenschaften der ausgewählten Komponente: hier können Eigenschaften wie beispielsweise Farbe, Schriftart, Hintergrundbilder, Breite, ... festgelegt werden.
- 7.) Auswahl zwischen dem Designer-Modus (aktuelle Ansicht des Programms) und dem Blöcke-Modus. Diese Modi trennen die Gestaltung einer App von der Implementierung ihrer Funktionalitäten.
- 8.) Im aktuellen Projekt verwendete Medien wie etwa Bilder, Töne oder Filme.
- 9.) Eine App kann aus verschiedenen Fenstern bestehen. Hier kann das gerade zu bearbeitende Fenster ausgewählt werden.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz](#). Sie erlaubt Download und Weiterverteilung des vollständigen Werkes unter Nennung meines Namens, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung.

¹ <https://appinventor.mit.edu/> (Zugriff vom 15.01.2020)

Nutzungsbedingungen vgl. <https://appinventor.mit.edu/about/termservice> (Zugriff vom 15.01.2020)

² Screenshot der Oberfläche des AppInventors, vgl. <https://appinventor.mit.edu/> (Zugriff vom 15.01.2020)