

## 1. Como usar as cartas de Início Rápido

Na frente da carta, há uma descrição de algo que você pode fazer com o App Inventor.

O verso da carta te diz quais componentes e blocos usar, e um exemplo de código.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 2. Conecte no seu Telefone/Tablet

Você pode baixar o App Inventor Companion no seu telefone ou tablet Android para testar seus projetos App Inventor.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 11. Instale seu App no seu Telefone/Tablet

Use o App Inventor Companion App em seu telefone ou tablet Android para instalar seus projetos App Inventor como aplicativos reais.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 12. Mochila

Use a Mochila para copiar o código.



[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## Carta 2: Conecte ao Celular

Vá para a Play store e procure por App Inventor Companion.

Baixe de graça, Instale, e Abra.



MIT AI2 Companion

MIT App Inventor Educação

★★★★☆ 25.373

Este app está disponível para todos os seus dispositivos

Instalado

Escolha “scanear QR code” (isto irá abrir a câmera). O código será fornecido em sua página do App Inventor.

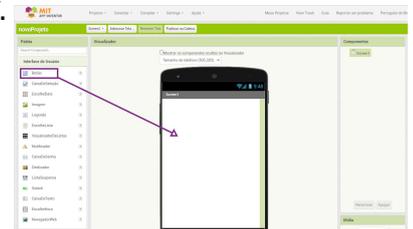
Conecte no App Inventor Companion App (veja Carta 11)

## Carta 1: Como usar os MakerCards

Vá para <http://appinventor.mit.edu> e (você precisará de uma conta Gmail).

Create apps!

Clique na categoria e traga os componentes para o visualizador.



Clique no botão Blocos na direita superior. Clique em um dos nomes e arraste os blocos juntos.



Conecte ao seu aparelho Android para testar seu projeto (veja Carta 2)

## Carta 12: Use a Mochila

Use um código existente como ponto de partida para um novo código. Para copiar o código você precisará usar a Mochila, que pode ser encontrada no canto direito da tela Blocos.

Arraste o código para a Mochila. A aparência do icon irá mudar para uma mochila cheia. O código irá continuar existindo no programa original.

Copie quantos códigos você quiser. Mova para Novo Projeto ou Tela. Clique na Mochila para abri-la. Traga o código desejado para sua tela. A mochila não será limpa quando você sair do App Inventor.

## Carta 11: Instale seu App

Permita Fontes Desconhecidas em seu telefone.

Você precisa permitir que apps que não estão na Google Playstore sejam instalados em seu aparelho Android. Como fazer isso é diferente em cada celular. Use as instruções do seu telefone.

Instale o App usando o App Inventor no seu telefone. (Veja Carta 2) Vá para sua página App Inventor e abra o projeto completo. Clique em “Compilar” e selecione 'Android App (.apk)'. Quando o app estiver compilado, escaneie o QR code com o celular. Siga as instruções no seu telefone para instalar o app.

### 3. Texto para Fala

Faça seu telefone falar com você!  
Digite uma frase em uma caixa de texto.  
Então pressione um botão, e use o componente TextoParaFalar para deixar o telefone falar o texto que foi digitado.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

### 4. Agite

Faça seu telefone falar com você!  
Digite uma frase em uma caixa de texto.  
Então pressione um botão, e use o componente TextoParaFalar para deixar o telefone falar o texto que foi digitado.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

### 5. Reconhecimento de Fala

Quer que seu telefone escreva o que você diga?  
Clique em botão e use o componente Reconhecedor de Voz para ter o que você disse, então exiba como texto em uma legenda.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

### 6. Desenho

Desenhe com seu dedo!  
Uma maneira fácil de fazer isso é detectar quando o dedo é arrastado pela tela, e desenhar uma linha da antiga posição do dedo para a nova.  
Adicione um botão para limpar a tela para você fazer um novo desenho.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## Carta 4: Agite

Traga estes componentes ao visualizador:

Sensores:  SensorAccelerômetro

Mídia:  Som

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o usuário balançar o telefone, o componente de som irá vibrar o telefone por 500 milissegundos.

## Carta 3: Texto para Falar

Traga estes componentes ao visualizador:

Interface de Usuário:

 Botão  CaixaDeTexto

Mídia:

 TextoParaFalar

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o botão for pressionado, o telefone irá dizer o texto contido na caixa de texto.

## Carta 6: Desenho

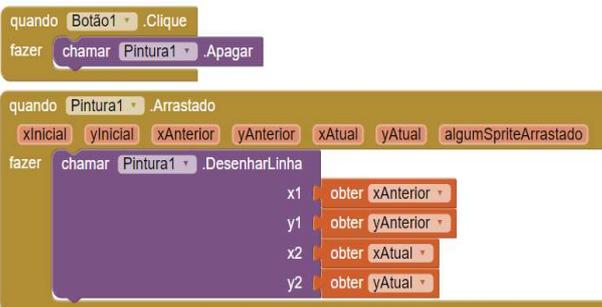
Traga estes componentes ao visualizador:

Interface de Usuário:  Botão

Desenho e Animação:  Pintura

(Altura: Preencher principal – Largura: Preencher principal)

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o usuário arrasta o dedo pela tela, uma linha é desenhada entre o início e o fim.

## Carta 5: Reconhecimento de Fala

Traga estes componentes ao visualizador:

Interface de Usuário:

 Botão  Legenda

Mídia:

 ReconhecedorDeVoz

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Após clicar o botão, o ReconhecedorDeVoz começa a escutar. Quando termina, o texto é exibido na legenda.

## 7. Arremesso de Bola

Jogue bola no seu telefone!

Use seu dedo no telefone para lançar uma bola e fazê-la mover nesta direção.

Quando um usuário desliza seu dedo em uma Pintura, a direção e a velocidade de uma bola na tela podem ser definidas pela direção e velocidade do dedo do usuário.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 8. Incline para Mover

Faça a bola mover ao redor ao inclinar seu telefone.

Quando você inclina seu telefone, a bola irá “rolar” naquela direção.

Quanto mais íngreme a inclinação, mais rápido a bola irá “rolar”.

Acontece ao atualizar a direção e velocidade da bola todo segundo para combinar com o ângulo e magnitude do Sensor de Orientação.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 9. Tire uma Foto

Tire fotos de seus amigos dentro do seu app.

Clique no botão para tirar uma foto usando o componente Câmera. Após tirar a foto, mude o plano de fundo da tela para ser a foto.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## 10. Faça um Vídeo

Grave um vídeo em seu app.

Clique em um botão para começar a gravar o vídeo usando o componente Câmera de Vídeo. Após terminar, coloque o vídeo em um componente ReprodutorDeVídeo, e pressione um botão para assistir o vídeo.

[appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu)

## Carta 8: Incline para Mover

Traga estes componentes ao visualizador:

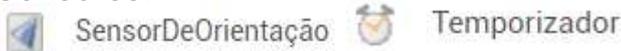
Desenho e Animação:



Altura: Preencher principal  
Largura: Preencher principal

Posicione a Bola na Pintura

Sensores:



Clique no botão Blocos e junte estes blocos.

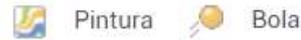


Quando o temporizador dispara, a direção e velocidade da bola são definidas pelo ângulo e magnitude do Sensor de Orientação.

## Carta 7: Arremesso de Bola

Traga estes componentes ao visualizador:

Desenho e Animação:



Altura: Preencher principal  
Largura: Preencher principal

Posicione a Bola na Pintura

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o usuário arrastar a pintura, a direção e velocidade da bola são definidas pela velocidade e direção do dedo.

## Carta 10: Faça um Vídeo

Traga estes componentes ao visualizador:

Interface do Usuário: 2x

Mídia:

Altura: 400 px  
Largura: 400 px

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o usuário clica em Botão1, o vídeo começa a gravar. Após a gravação acabar, o vídeo é inserido no reprodutor de vídeo. Quando o usuário clicar em Botão2, o vídeo reproduz.

## Carta 9: Tire uma Foto

Traga estes componentes ao visualizador:

Interface do Usuário:

Mídia:

Clique no botão Blocos e junte estes blocos.



Quando o usuário clica em Botão1, ele consegue tirar uma foto. Após a foto ser tirada, ela se torna o plano de fundo para Screen1 (Tela1).