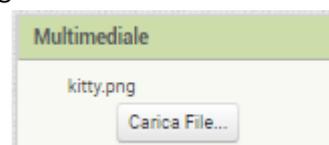


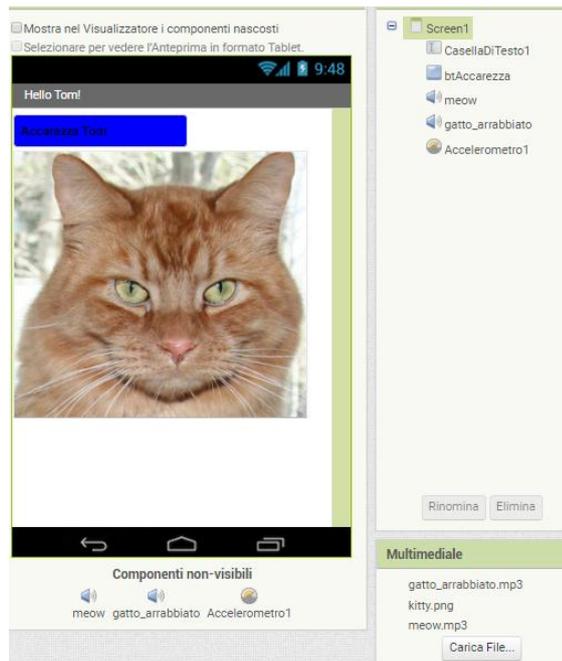


In questo tutorial andremo a creare un'app chiamata "HelloTom" un'immagine di un gatto che miagola quando viene toccata e "si arrabbia" quando si agita il cellulare o il tablet.

Iniziamo!

- Andiamo sul sito di AppInventor (<http://appinventor.mit.edu/>) ed accediamo con il nostro utente e la nostra password;
- Creiamo quindi un nuovo progetto dal menù "Progetti\Avvio Nuovo Progetto..." e chiamiamolo "HelloTom";
- Se lo si desidera impostiamo la lingua Italiano attraverso l'apposito menù in alto a destra;
- Nella sezione **Interfaccia Utente** trasciniamo l'oggetto **CasellaDiTesto**, quindi sulla destra, nella sezione proprietà, inseriamo "Accarezza Tom" nel campo **Testo**, mentre impostiamo **Blu** nel primo parametro: **ColoreSfondo**;
- Scaricare i tre files seguenti sul proprio pc:
 - Immagine di Tom: http://kata.coderdojo.it/archivio/10_AppInventor/HelloTom/kitty.png
 - Miagolio di Tom: http://kata.coderdojo.it/archivio/10_AppInventor/HelloTom/meow.mp3
 - Tom Arrabbiato: http://kata.coderdojo.it/archivio/10_AppInventor/HelloTom/gatto_arrabbiato.mp3
- Aggiungiamo ora un **Pulsante** trascinandolo sotto la **CasellaDiTesto**. Nelle proprietà del pulsante, posizionarsi alla voce **Immagine** (dove c'è la scritta Nessuna...); apparirà una finestra che ci permetterà di caricare l'immagine di Tom scaricata in precedenza. Premete **Carica File** e andate a trovare l'immagine, quindi OK per confermare il caricamento. Dopo pochi secondi apparirà l'immagine desiderata. Rimuoviamo ora il valore nel campo **Testo**.
- **SALVIAMO!**
- Aggiungiamo ora i due files audio al progetto; lo faremo in due passaggi:
 - Caricamento del file nel progetto: nella sezione **Multimedia** (in basso a destra) premere il pulsante **Carica File...**; procedere quindi con il caricamento dei due mp3 scaricati in precedenza;
 - Associare i due files ai corrispettivi oggetti **Suono**: per fare questo sarà sufficiente trascinare nella nostra applicazione due oggetti suono che si trovano nella sezione **Componenti Disponibili** (sulla sinistra), **Multimediali**; assegniamo loro un .mp3 ciascuno e rinominiamoli in base al file associato.
- Infine aggiungiamo l'ultimo elemento, l' **Accelerometro**, che si trova all'interno dei **Sensori**, semplicemente trascinandolo sulla nostra App;
- Al termine dell'operazione dovremo avere una situazione molto simile a questa:

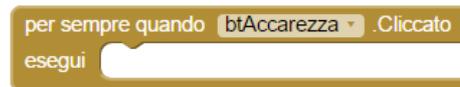




- **SALVIAMO!**
- La parte di “design” è terminata, andiamo quindi nella sezione **Blocchi** premendo l’apposito pulsante in alto sulla destra.



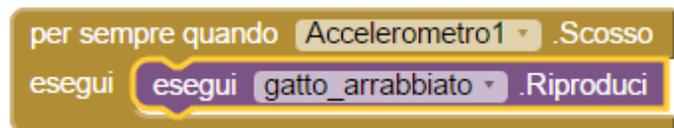
- La prima cosa che vogliamo fare è far miagolare Tom se lo accarezziamo premendo il pulsante “**Accarezza Tom**”;
- Selezioniamo quindi “btAccarezza”, nella lista a sinistra, e trasciniamo il comando:



- Poi, sempre dalla lista dei componenti a sinistra andiamo a selezionare il suono **meow**, per poi trascinare all’interno di “**per sempre btAccarezza.Cliccato**” la proprietà **Riproduci**, e la proprietà **Vibra** alla quale andrà aggiunto inoltre il valore in millisecondi (500) grazie al primo mattoncino che troviamo nei blocchi **Matematica**. A fianco il risultato che avremo al termine.



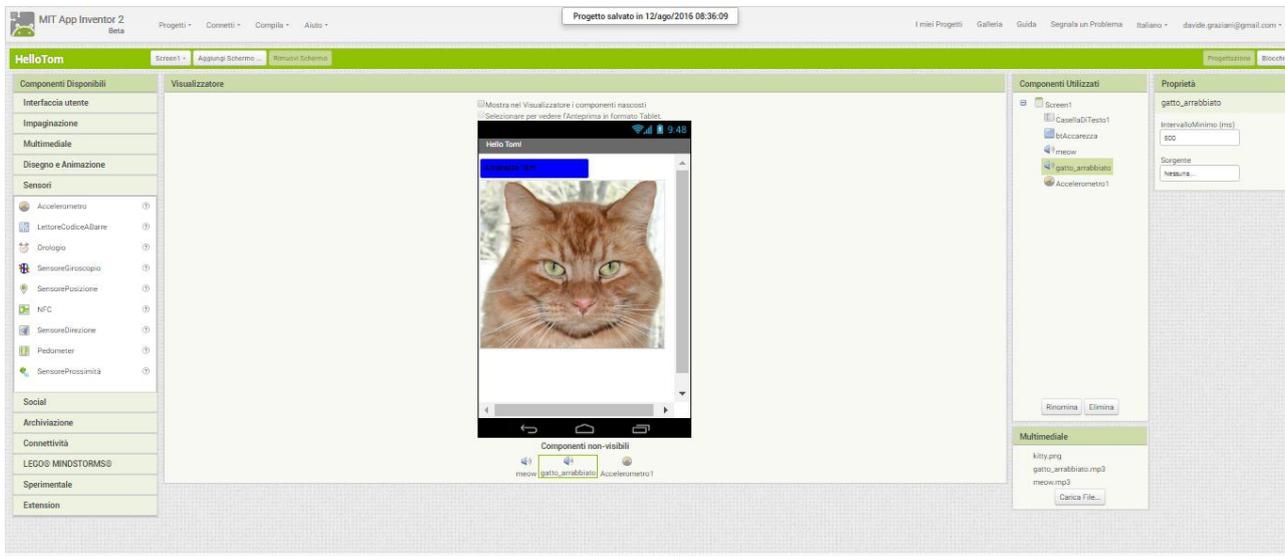
- **SALVIAMO!**
- Facciamo ora arrabbiare Tom! Andiamo sul componente **Accelerometro1** e trasciniamo all’interno della nostra area di lavoro “**per sempre quando Accelerometro1.Scosso**”; poi, spostandoci su **gatto_arrabbiato**, andremo a posizionare la proprietà “**esegui gatto_arrabbiato.Riproduci**”. Al termine, il risultato che avremo sarà:



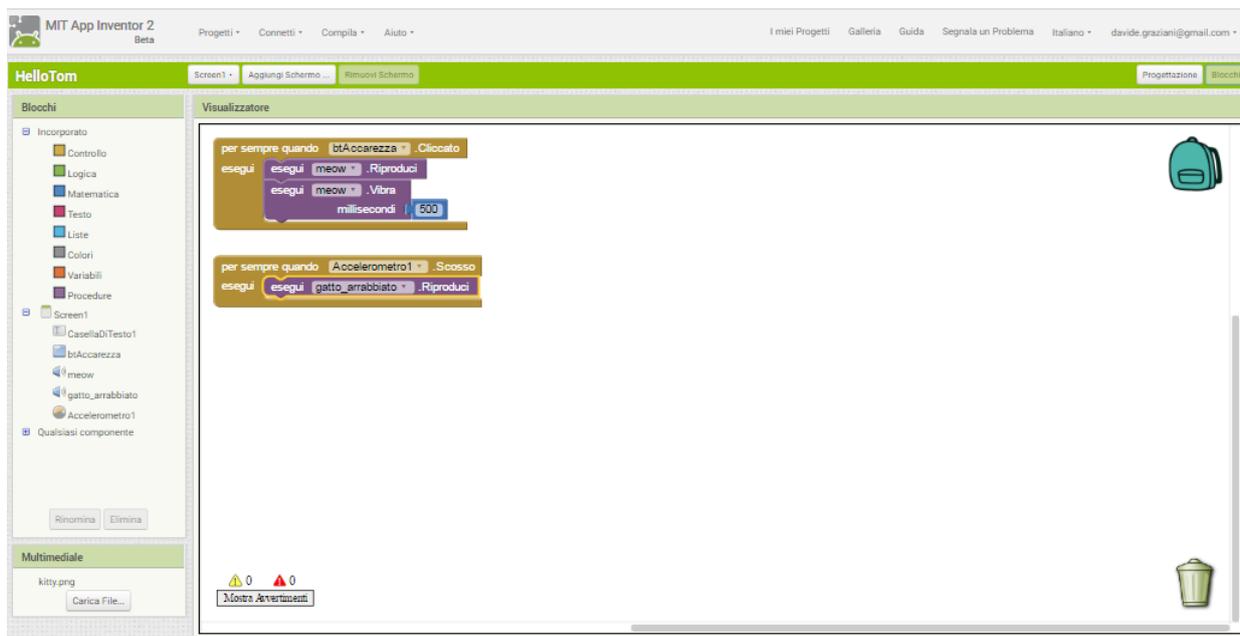
- Finito! Non resta che compilarlo e poi scaricarlo sul nostro cellulare o tablet.



Per riepilogare, nella sezione Designer dovremmo avere una situazione molto simile alla seguente:



Mentre nella sezione Blocchi



...BE COOL!!!!