

# App Inventor 1: Kennismaking



Create Apps!

## 1. OPDRACHT • UITDAGING

Tijdens deze workshop ga je je eerste volledige app maken! Als de basis gemaakt is, mag je deze altijd zelf aanpassen

## 2. AFSPRAKEN

- Download geen software, games,... dit is niet nodig voor deze cursus!
- Gebruik de computer voor oefeningen van de cursus: games, facebook, Messenger,... kan je thuis checken!

## 3. MATERIAAL

Voor dit onderzoek heb je een computer nodig met het simulatie tool. Thuis kan je je GSM proberen te koppelen.



Build your project on  
your computer

Test it in real-time on  
your computer with  
the onscreen  
emulator



## 4. STAPPENPLAN

Je eerst app : HelloCodi! Raak de bij aan en hoor hem buzzen!

### STAP 1: afbeelding en geluid downloaden en opslaan

Om het spel te kunnen maken hebben we een afbeelding nodig van een codi en het geluid van een bijtje.

- [CODI.JPG](http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloCodi/codi.jpg) (<http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloCodi/codi.jpg>)
- [Bij\\_GELUID](http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloCodi/Bee-Sound.mp3) (Bee-sound.mp3) (<http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloCodi/Bee-Sound.mp3>)
- Bewaar de afbeelding en het geluid op je computer



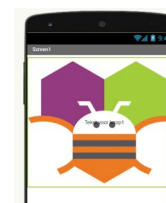
### STAP 2 : De afbeelding van codi op een knop zetten

- Ga naar het ontwerpscherm
- Sleep een knop naar de telefoon in het midden van het scherm
- Bij "eigenschappen" zoek je afbeelding
- Klik in het vakje en klik op "bestand opladen"

Afbeelding  
Geen...



Kies hier het bestand "codi" dat je in s tap1 opgeslagen hebt en klik op OK.



- Nu verschijnt de afbeelding van CODI op de telefoon van je ontwerper scherm.
- Er staat nu nog tekst in de afbeelding.
- Bij "eigenschappen" bij "Tekst" maak je het veld leeg zodat de tekst verdwijnt van je afbeelding.

Tekst  
|  
TekstUitlijning  
midden : 1

- Voeg nu een label toe onder de afbeelding.
- In eigenschappen van "label1" stel je het volgende in:
  - ⇒ Tekst : "Raak de bij aan"
  - ⇒ Achtergrondkleur : mag je kiezen
  - ⇒ Lettergrootte : 30
  - ⇒ Tekstkleur : mag je kiezen

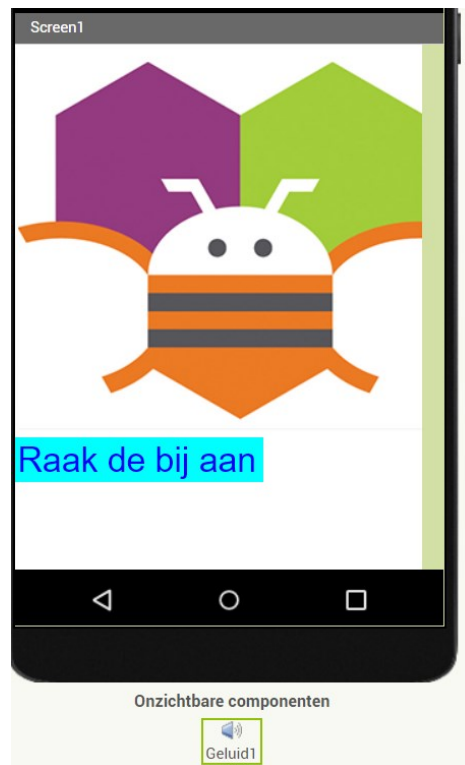
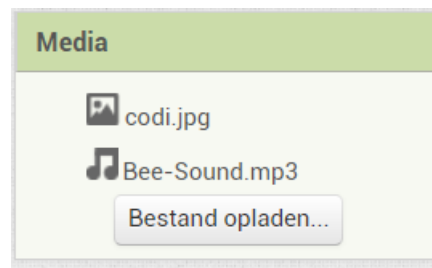
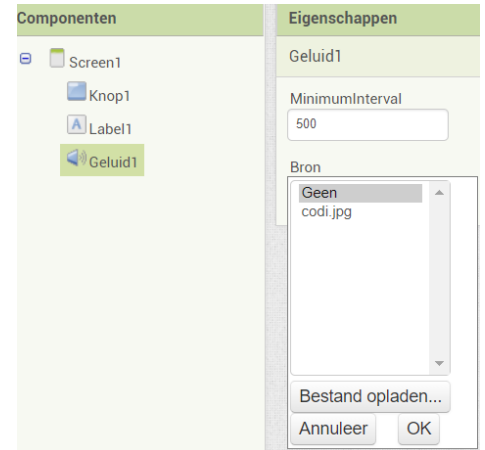


## STAP 3 : Geluid toevoegen

- In de linkse kolom klik je op de tab "media"
- Sleep het blokje "geluid" naar de telefoon
- Deze zie je niet staan, maar in de kolom "componenten" staat nu "geluid 1"

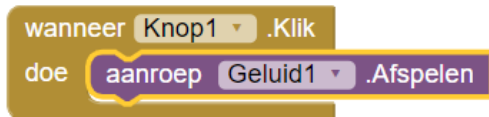
Media

- Klik op "geluid1" en rechts bij "eigenschappen" zie je nu "bron".
- Klik op "bron" en "bestand opladen"
- Selecteer hier de mp3 van de bij die je bij stap 1 hebt opgeslagen.  
(staat normaal in downloads)
- Onderaan bij "media" zie je nu normaal de jpg en het mp3 bestand staan.



### STAP 3: Blokken programmeren in Blokken editor

- Klik op BLOKKEN rechts boven om naar de blokken editor te gaan zodat we kunnen programmeren.
- Klik op “knop 1” en sleep de blok “wanneer Knop1.Klik” naar het midden.
- Klik op “Geluid 1” en sleep de blok “aanroep Geluid1.Afspelen” in de knop-blok.



### STAP 4 : Proberen maar!

- Verbind de emulator terug door naar het ontwerp scherm te gaan en in het menu “verbinden” emulator aan te klikken.
- Klik in de emulator op de CODI. Hoor je het zoemende geluid? Vergeet je geluid van je computer niet op te zetten!



### STAP 5 : Uitbreiden

- Ga nu zelf aan de slag!
  - Zoek een leuke afbeelding en verander de CODI in jouw afbeelding.
  - Zoek hierbij een passend geluidje! Op google kan je er wel enkele vinden.
- ⇒ Op deze website kan je er verschillende vinden:  
<https://nl.audiomicro.com/free-sound-effects>  
 Om te downloaden moet je hier wel een account op aanmaken.

