

INHALT

| | |
|--|-----------|
| EINFÜHRUNG | 6 |
| Hallo, App-Programmierer der Zukunft! | 6 |
| Über den MIT App Inventor 2 | 6 |
| Über dieses Buch | 7 |
| Über dich. | 8 |
| Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden | 9 |
| | |
| KAPITEL 1: SMARTPHONE-APPS | 10 |
| Was ist ein Smartphone? | 11 |
| Was ist der Unterschied zu einem Tablet? | 12 |
| Was ist der Unterschied zu Computern und Laptops? | 13 |
| Apps – die kleinen Mini-Programme. | 14 |
| Woher bekommst du Apps? | 15 |
| Was hat es mit dem kleinen Roboter und dem Apfel auf sich? | 16 |
| Was haben Betriebssysteme mit Süßigkeiten zu tun? | 17 |
| | |
| KAPITEL 2: DEINE ERSTE APP | 19 |
| Account anlegen, einloggen, starten | 19 |
| Daten für ein Google-Konto eingeben | 21 |
| Im App Inventor anmelden | 25 |
| Jetzt geht es wirklich loooooos! | 27 |
| Der erste Eindruck – das Design | 28 |
| Ein Button für die App. | 30 |
| Eine Textbox für die App | 33 |
| Aussehen ist nicht alles – die Funktionalität. | 34 |

4 INHALT

| | |
|---|----|
| Schritt für Schritt zum Test-Ziel | 41 |
| Option 1: Die App auf dem eigenen Smartphone testen | 42 |
| Option 2: Die App mit dem Emulator testen | 44 |
| Übers Ziel hinaus – noch mehr Möglichkeiten | 46 |

KAPITEL 3: EINSTEIGER-APPS **47**

| | |
|--|----|
| Das mähende Schaf | 48 |
| App mit Bild | 50 |
| App mit Ton | 54 |
| Die Funktionalität für das Schaf | 56 |
| Dein eigenes Malprogramm | 59 |
| Buttons neben- und untereinander | 61 |
| Die Funktionalität für das Malprogramm | 63 |

KAPITEL 4: KÖNNER-APPS **73**

| | |
|---|----|
| Maulwurf-Jagd | 74 |
| Suche die Komponenten zusammen | 75 |
| Bring den Maulwurf in Bewegung | 80 |
| Fang den Maulwurf | 83 |
| Spiele, so oft du willst | 84 |
| Pinguin-Lagesteuerung | 86 |
| Suche die Komponenten zusammen | 86 |
| Der Orientierungssensor steuert den Pinguin | 87 |
| Der Pinguin läuft über das ganze Spielfeld | 90 |
| Den Pinguin mit Buttons steuern | 93 |
| Jetzt sind deine Spielideen gefragt | 96 |

KAPITEL 5: PROFI-IDEEN **98**

| | |
|---|-----|
| Mit verschiedenen Levels arbeiten | 98 |
| Mehrere Screens kombinieren | 100 |
| Screens einbauen | 100 |
| Screens verlinken | 102 |

| | |
|--|-----|
| Durchblick im Supermarkt – Barcodes scannen | 103 |
| Die Komponenten | 104 |
| Die Funktionalität. | 105 |
| Mit dem Smartphone reden – Die Sprachsteuerung | 106 |
| TextToSpeech | 107 |
| SpeechRecognizer | 108 |
| Apps mit Sprachsteuerung. | 110 |
| Wo bin ich? – GPS-Ortung | 112 |
| Anzeige des Längen- und Breitengrades | 113 |
| Die Ortungs-App | 114 |
| Sicher ist sicher – Passwort-Sperre | 116 |
| Login-Bildschirm gestalten. | 117 |
| Geheimnis verstecken. | 118 |

KAPITEL 6: APPS ENTWICKELN **121**

| | |
|---|-----|
| Alles startet mit einer Idee | 121 |
| Planung ist die halbe App | 122 |
| Design macht den Unterschied | 123 |
| Umsetzen und Schritt für Schritt testen | 124 |
| Die fertige App auf dem Smartphone installieren | 124 |

KAPITEL 7: UND DIE PROFIS? **129**

ZUM WIEDERFINDEN **131**

ÜBER DIE AUTOREN **135**