



Programação para Dispositivos Móveis

Aula 05 - Mapa e Geolocalização

Prof. Me. Célio Ricardo Castelano

- Uma funcionalidade utilizada frequentemente nos aplicativos móveis são os mapas.
- Diversas funcionalidades podem ser inseridas no nosso aplicativo, dentre elas:
 - Localização do dispositivo em tempo real
 - Traçar rotas entre dois pontos
 - Desenhar círculos, retângulos e polígonos para definir áreas de interesse
 - Identificar o deslocamento usando o sensor de geolocalização
 - Dentre outras...

Screen1

🖯 🎾 Map1

Varker1

A Notifier1

Θ

- Vamos criar o nosso aplicativo usando recursos de mapa e geolocalização Components
- Crie um novo projeto no APP Inventor
- Insira os componentes:
 - 1 Horizontal Arrangement
 - 2 Botões
 - 1 TableArrangement
 - 6 Labels
 - •1 Mapa
 - 1 Marker
 - 1 Localization Sensor
 - 1 Notifier
- Renomei cada componente conforme imagem
- ao lado



• Em **Screen1** configure:









LocationSensor1 Notifier1













Properties

None

FontBold

FontItalic \square

FontSize 14.0

default v

HasMargins

 \checkmark

Height

Width

Text

Automatic...

Automatic.

Longitude

left:0 v

TextColor

Default

Visible \checkmark

 \square







• Em Ibl_latitude configure:













 \Box

 \Box

14.0

 \square

 \checkmark

Height

Width

Text

Visible ~

Properties







Properties









🗐 🗐 🗐

Components		
	Screen1	
Θ		
	btn_localizacao_ativar	
	📕 btn_localizacao_desativar	
Θ	TableArrangement1	
	▲ Ibl_latitude	
	A lbl_resultado_longitude	
	▲ Ibl_longitude	
	A lbl_resultado_latitude	
	A lbl_endereco	
	A lbl_resultado_endereco	
Θ	Man 1	
	Varker1	
	LocationSensor1	
	A Notifier1	

- Os componentes abaixo podem ficar com as configurações padrão:
 - Marker1
 - LocationSensor1
 - Notifier1



- Programando o comportamento dos componentes
- Criação de variáveis usadas para armazenar dados de latitude, longitude e zoom do mapa



 Programando o comportamento dos componentes



 Programando o comportamento dos componentes



 Programando o comportamento dos componentes



- Salve o projeto
- Execute o projeto
- Clique no menu Connect e em Al Companion

Connect to Companion			
Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app. <u>Need help finding the Companion App?</u>			
	Your code is:		
	eshsef		
Cancel			