

MIT APP Inventor 2 - Agenda

Links relacionados: [Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos](#), [Programação para Dispositivos Móveis](#)

Índice

Vídeo Tutorial

Screen1

Screen1 Código

Screen2

Screen2 Código

Atividades

Vídeo Tutorial

Vídeo tutorial no youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=PQVIWlZw-8k>)


Screen1

Os elementos que usaremos para persistência são:

- **ButtonAdicionar:** User Interface... Button
- **ListViewContato:** User Interface... ListView
- **contatodb:** Storage... TinyDB

☐ Display hidden components in Viewer
☐ Check to see Preview on Tablet size.

Non-visible components



contatodb

Screen1

- buttonAdd
- listContato
- contatodb

RenameDelete

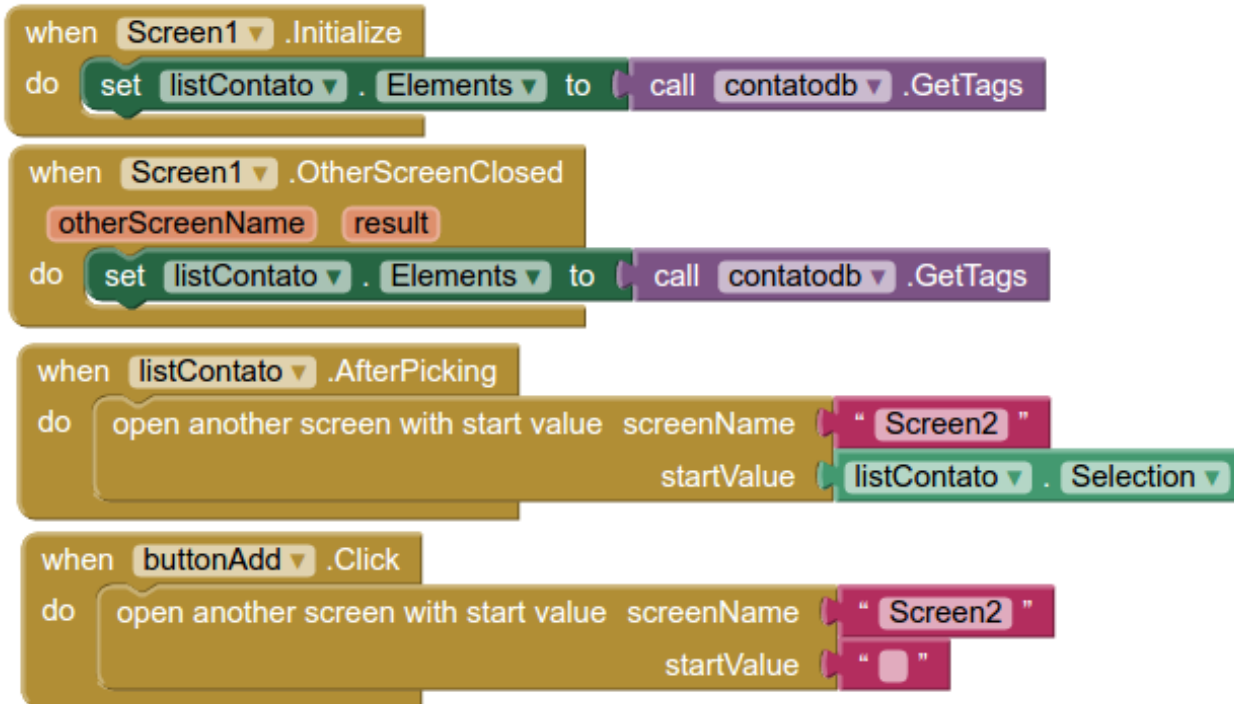
Media

Upload File ...



Observe que o **contatodb** não aparece na tela do celular, ele fica em baixo como um **Non-visible componente**.

Screen1 Código



```
when Screen1.Initialize
do
  set listContato.Elements to call contatodb.GetTags

when Screen1.OtherScreenClosed
  otherScreenName result
do
  set listContato.Elements to call contatodb.GetTags

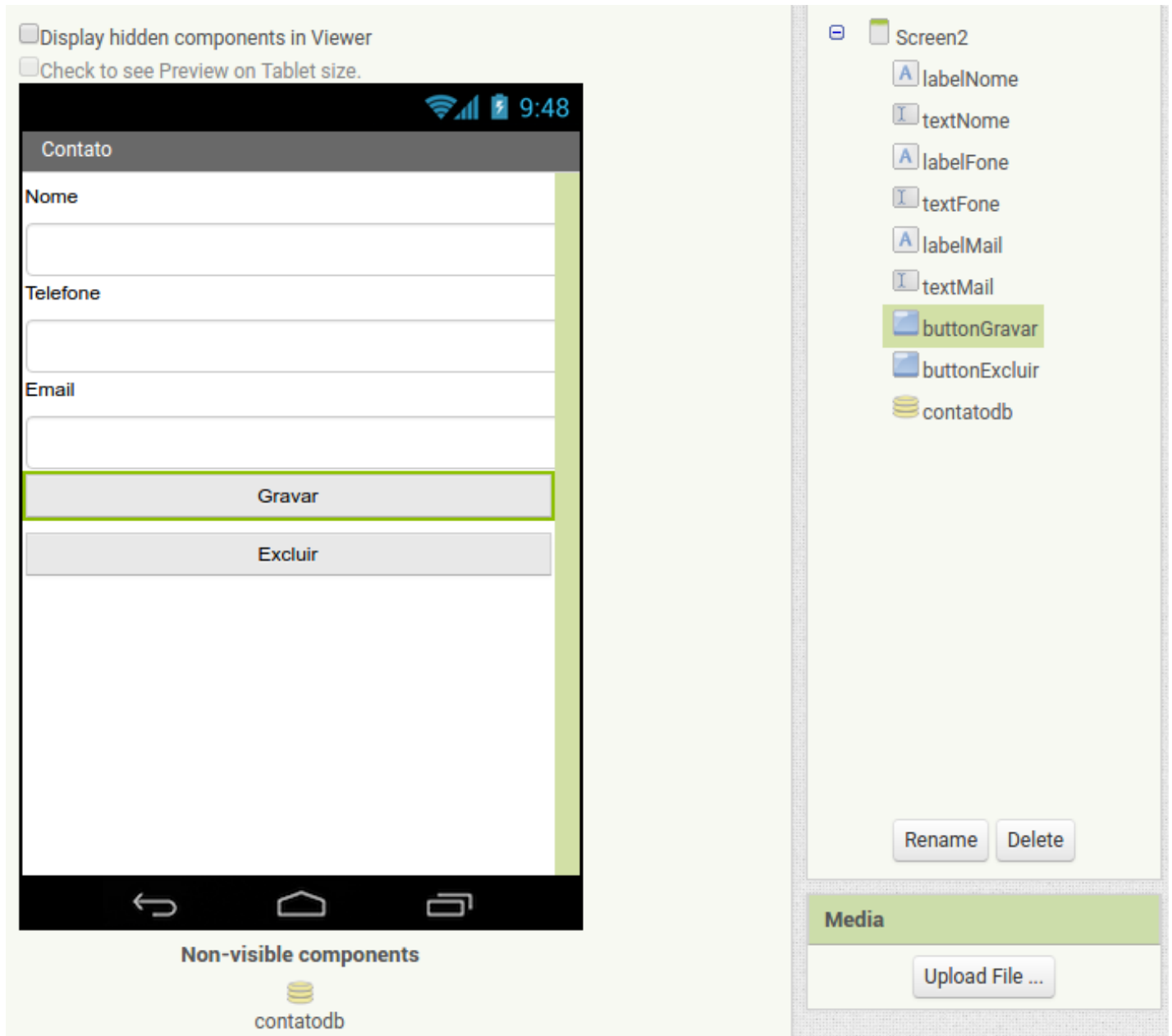
when listContato.AfterPicking
do
  open another screen with start value screenName "Screen2"
  startValue listContato.Selection

when buttonAdd.Click
do
  open another screen with start value screenName "Screen2"
  startValue ""
```

The image shows four Scratch code blocks for a screen named Screen1. The first block is a 'when Screen1.Initialize' event listener that sets the 'Elements' property of a 'listContato' variable to the result of a 'call contatodb.GetTags' function. The second block is a 'when Screen1.OtherScreenClosed' event listener that sets the 'Elements' property of 'listContato' to 'call contatodb.GetTags'. The third block is a 'when listContato.AfterPicking' event listener that opens 'Screen2' with 'listContato.Selection' as the start value. The fourth block is a 'when buttonAdd.Click' event listener that opens 'Screen2' with an empty string as the start value.

Screen2

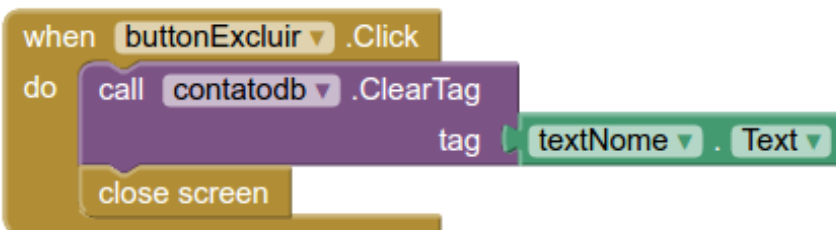
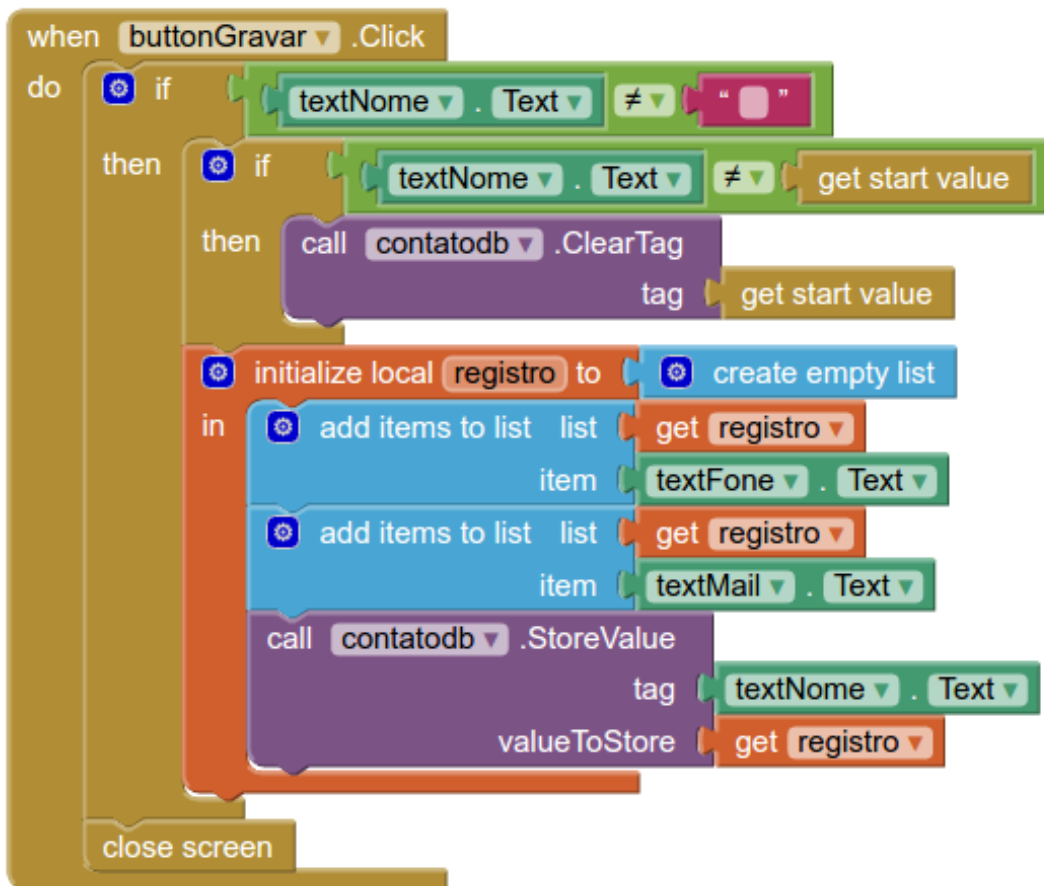
A **Screen2** segue o mesmo modelo do exemplo HelloWorld. Mas observe que colocamos também um **TinyDB** com o mesmo nome **contatodb** para podermos compartilhar nossas informações.



Screen2 Código

```

when Screen2.Initialize
do
  set textNome.Text to get start value
  if
  then
    initialize local registro to call contatodb.GetValue
    tag textNome.Text
    valueIfTagNotThere ""
    in
      set textFone.Text to select list item list get registro
      index 1
      set textMail.Text to select list item list get registro
      index 2
  
```



Atividades

Vocês devem desenvolver um aplicativo utilizando a plataforma do MIT APPInventor 2 conforme as seguintes características mínimas:

- Trabalhar com pelo menos duas Screens;
- Gerenciar os cadastros com: inclusão, alteração, exclusão e listagem (CRUD);
- Utilizar persistência de dados;
- Usar ListView;
- Pesquisar e utilizar algum recurso mais avançado não visto em aula. Existem vários componentes como google maps, leitor de texto, gps, acelerômetro, conexão com internet, compartilhamento com redes sociais, etc.;



Tentem fazer algum aplicativo que seja interessante pra vocês, que possa ser utilizável :D

Não copiem e não tentem fazer igual ao exemplo dado em aula. Tentem fazer algo, mesmo que simples, mas que siga os requisitos e que seja um esforço de vocês, mesmo que não fique um resultado incrível. O trabalho pode ser feito **em grupo de até 4 pessoas**.

Disponível em "https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php?title=MIT_APP_Inventor_2_-_Agenda&oldid=7330"

Esta página foi modificada pela última vez em 5 de abril de 2021, às 15h03min.