

## OFICINA – APP INVENTOR

### AULA 4

ATIVIDADE : CRIAÇÃO DE JOGO TOUPEIRA

FAÇA O DOWNLOAD DAS IMAGENS: CENÁRIO E TOUPEIRA

ACESSE:

<https://appinventor.mit.edu/>

CLIQUE EM: CREATE APPS

Active Users today:	Active Users this week:	Active Users this month:	Registered Users:	Countries:	Apps Built:
34.3K	253.6K	865.6K	8.2M	195	34.0M

App Inventor now offers a certification exam via edX. [Click here](#) to learn more.

FAÇA O LOGIN EM SUA CONTA

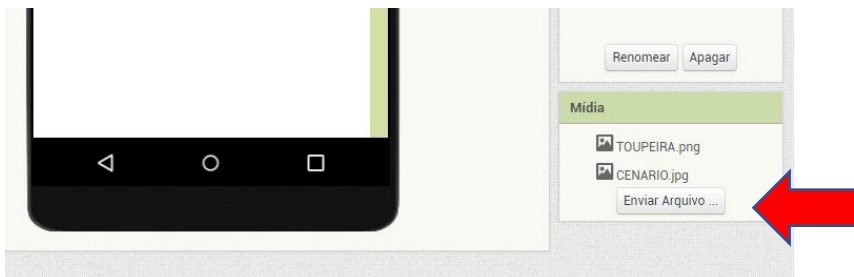
CLIQUE EM PROJETOS – INICIAR NOVO PROJETO

Projetos ▾ Conectar ▾ Compilar ▾ Settings ▾ Ajuda

- Meus projetos
- Iniciar novo projeto ...**
- Importar projeto (.aia) do meu computador...
- Importar projeto (.aia) de um repositório ...
- Apagar Projeto
- Salvar projeto
- Salvar projeto como...
- Ponto de controle
- Exportar o projeto selecionado (.aia) para o meu computador
- Exportar todos os projetos
- Importar keystore
- Exportar a keystore
- Apagar keystore



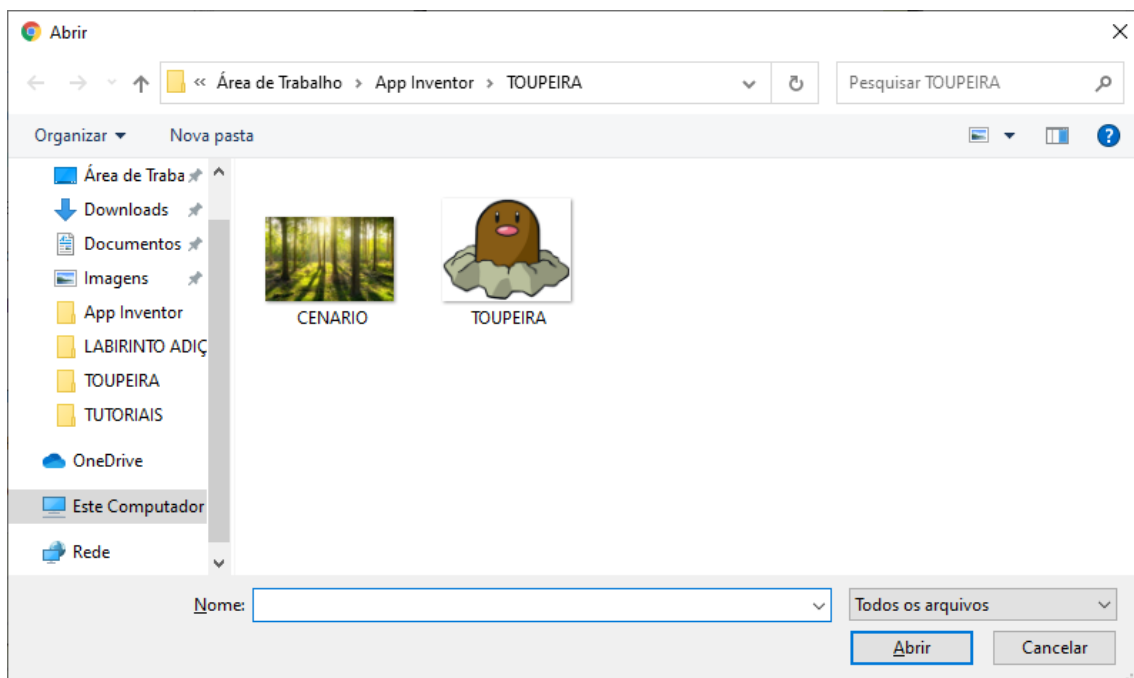
**EM MÍDIA CLIQUE EM – ENVIAR ARQUIVO**



**ESCOLHER ARQUIVO**

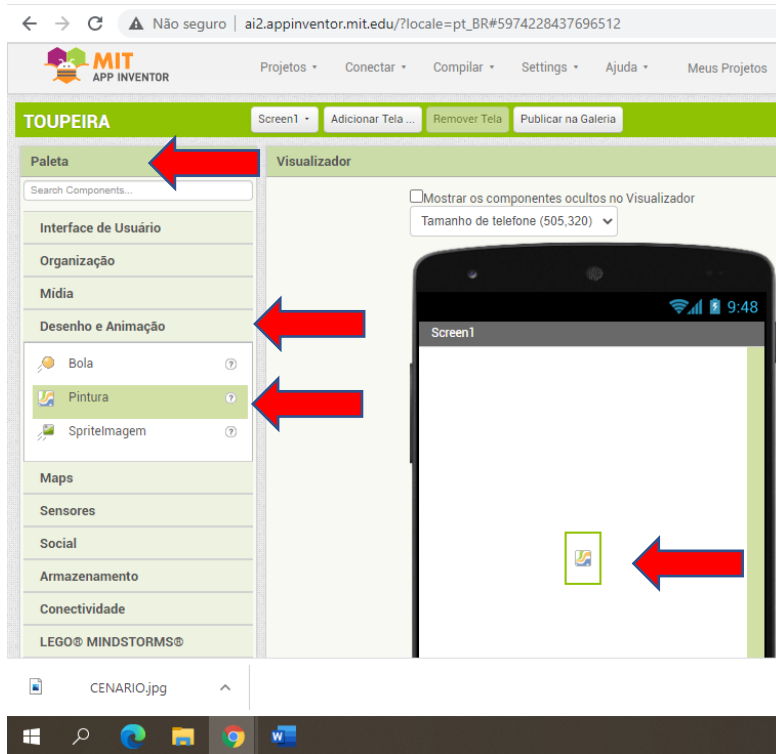
**SELECIONE A FIGURA – CLIQUE EM ABRIR – OK**

**(FAÇA O MESMO PARA AS DUAS FIGURAS)**



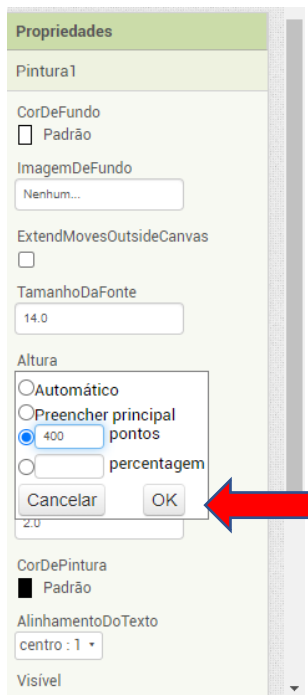
**EM PALETA – CLIQUE NA OPÇÃO DESENHO E ANIMAÇÃO**

**ARRASTE O ITEM PINTURA NA INTERFACE DE EDIÇÃO DO APP**



**EM PROPRIEDADES – CLIQUE EM ALTURA**

**DIGITE 400 PONTOS – CLIQUE EM OK**



## EM LARGURA CLIQUE EM – PREENCHER PRINCIPAL

**Propriedades**

Pintura 1

CorDeFundo  
 Padrão

ImagemDeFundo  
Nenhum...

ExtendMovesOutsideCanvas

TamanhoDaFonte  
14.0

Altura  
400 pixels...

Largura  
 Automático  
 Preencher principal  
 [ ] pontos  
 [ ] percentagem

Cancelar OK

AlinhamentoDoTexto  
centro : 1

Visível

## EM IMAGEM CLIQUE EM CENARIO – OK

**Propriedades**

Pintura 1

CorDeFundo  
 Padrão

ImagemDeFundo

Nenhum  
TOUPEIRA.png  
CENARIO.jpg

Enviar Arquivo ...

Cancelar OK

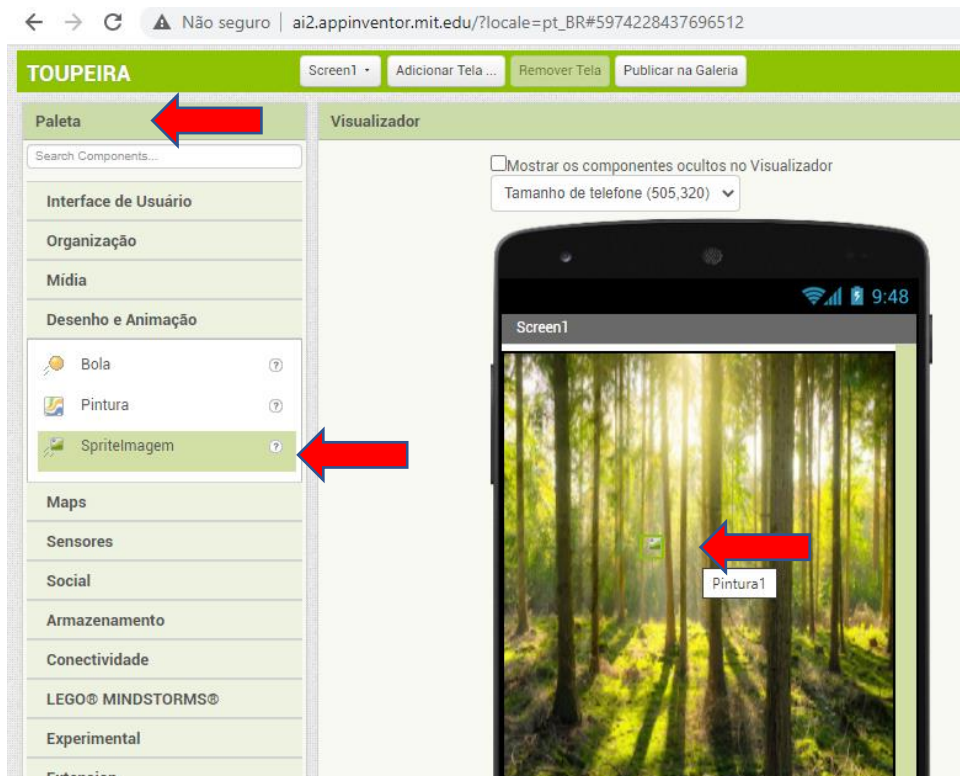
LarguraDaLinha  
2.0

CorDePintura  
 Padrão

AlinhamentoDoTexto

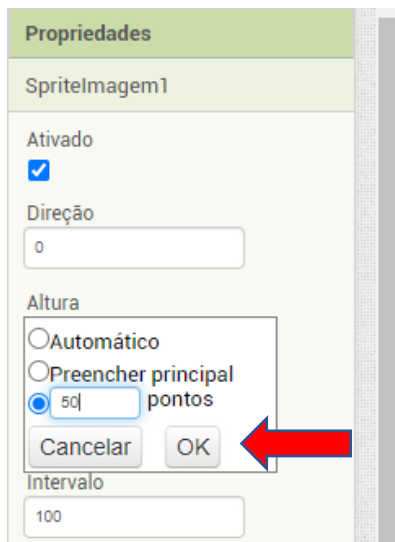
**EM PALETA – CLIQUE NA OPÇÃO DESENHO E ANIMAÇÃO**

**ARRASTE O ITEM **SPRITE IMAGEM** NA INTERFACE DE EDIÇÃO DO APP**



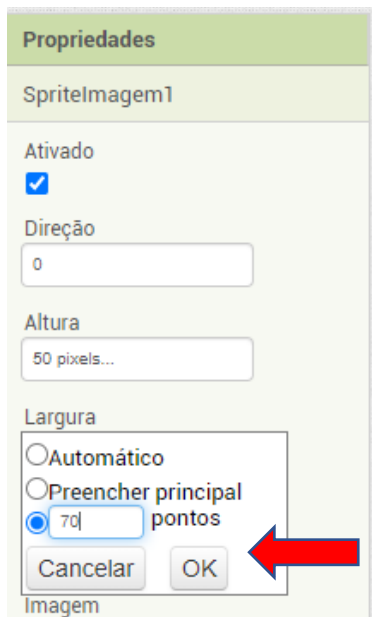
**EM PROPRIEDADES CLIQUE EM ALTURA**

**DIGITE 50 PONTOS**

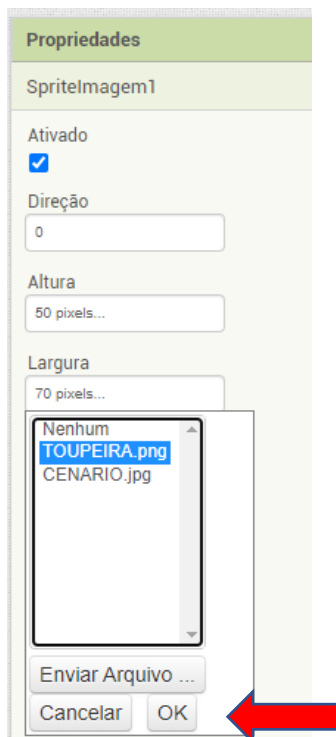


**CLIQUE EM LARGURA**

**DIGITE 70 PONTOS**

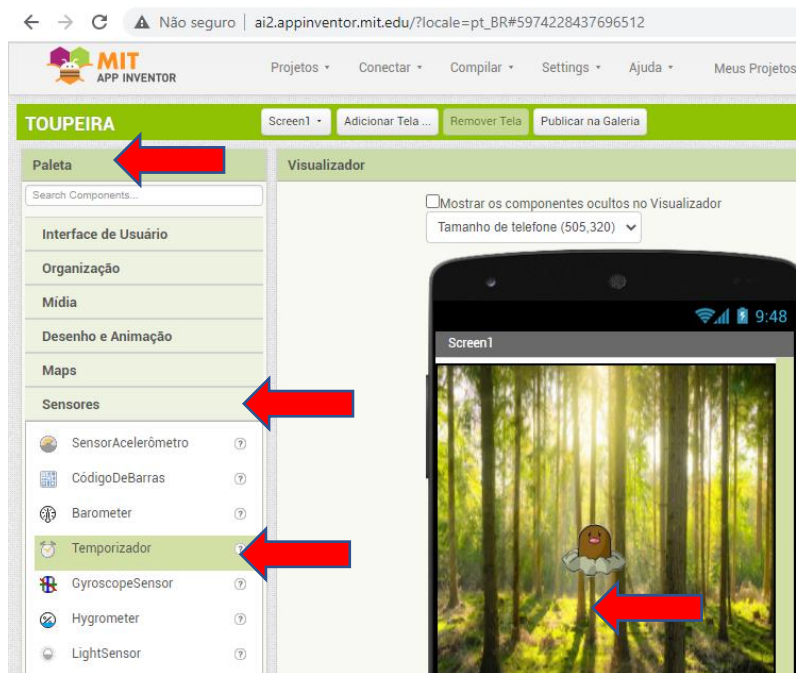


**EM IMAGEM SELECIONE TOUPEIRA – CLIQUE EM OK**



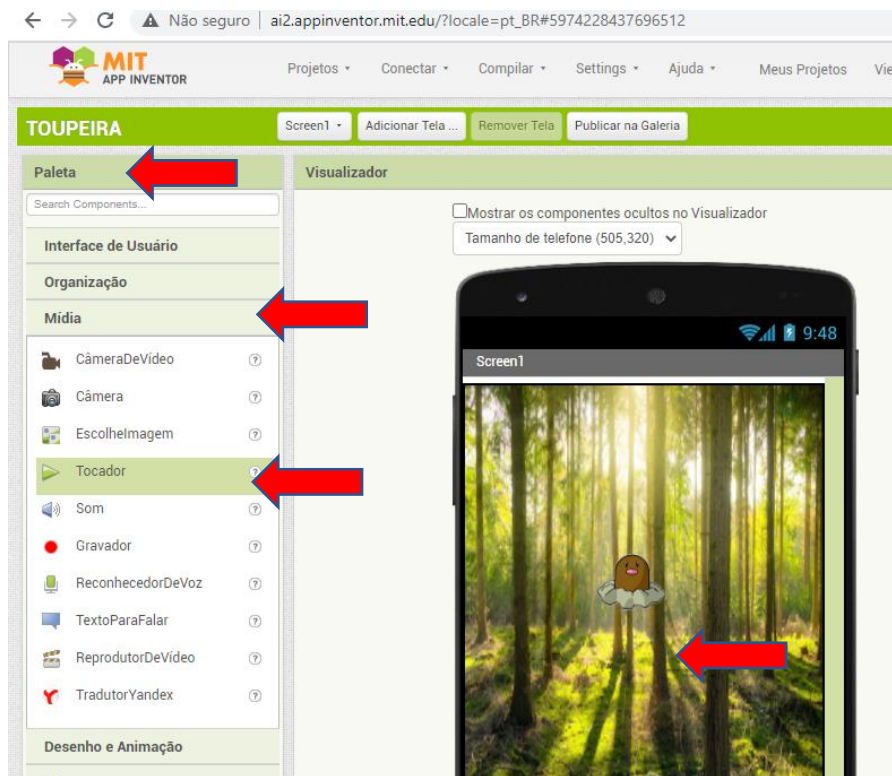
## EM PALETA – CLIQUE EM SENSORES

### ARRASTE O TEMPORIZADOR NA INTERFACE DE EDIÇÃO

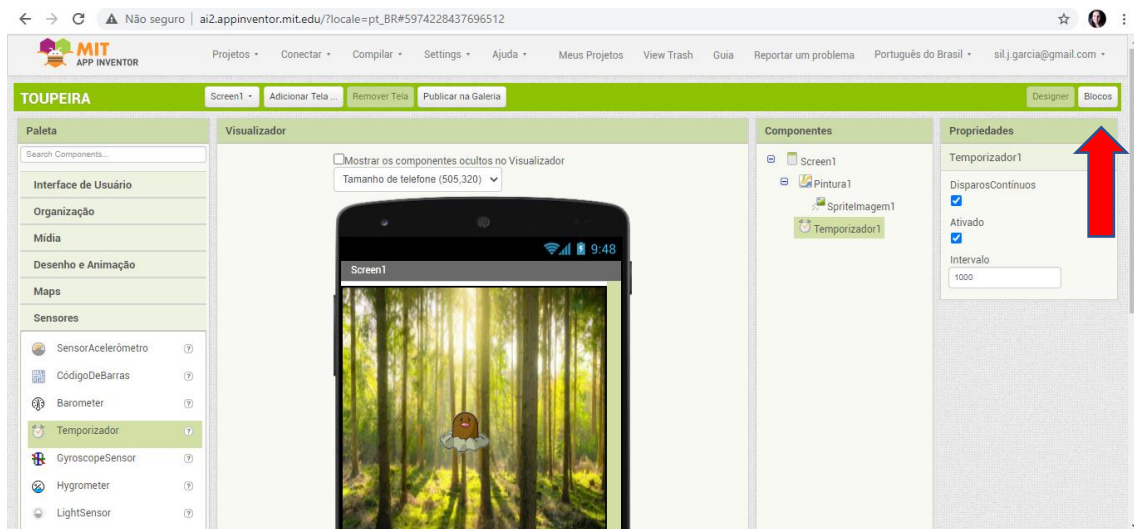


## EM PALETA – CLIQUE EM MÍDIA

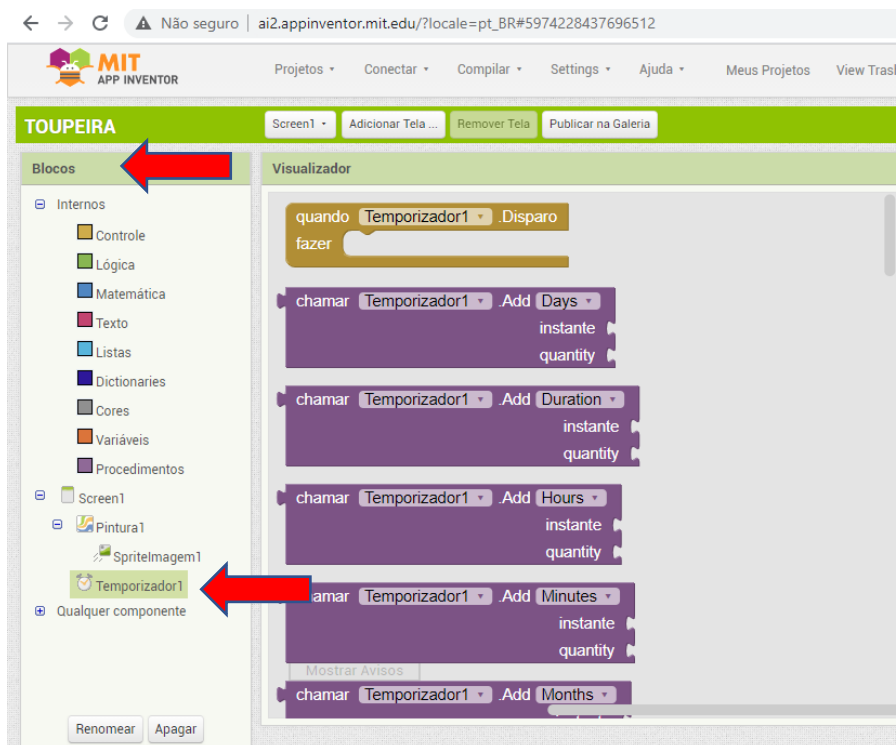
### ARRASTE O TOCADOR NA INTERFACE DE EDIÇÃO



## CLIQUE NA INTERFACE – BLOCOS CONFORME IMAGEM ABAIXO

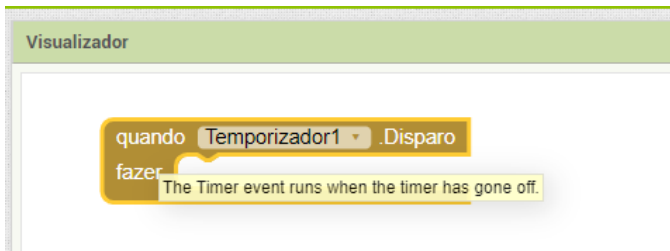


## NESSA INTERFACE IREMOS CONFIGURAR A MOVIMENTAÇÃO DA TOUPEIRA EM BLOCOS CLIQUE EM TEMPORIZADOR



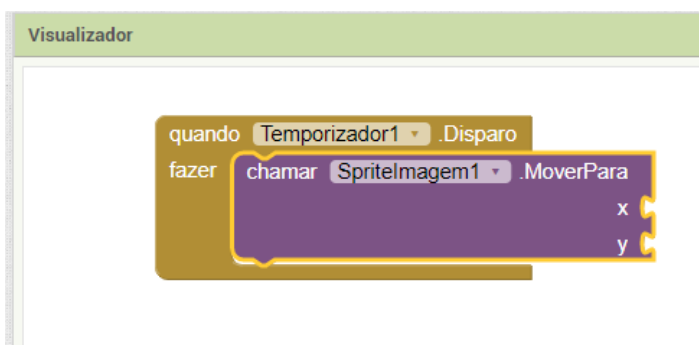
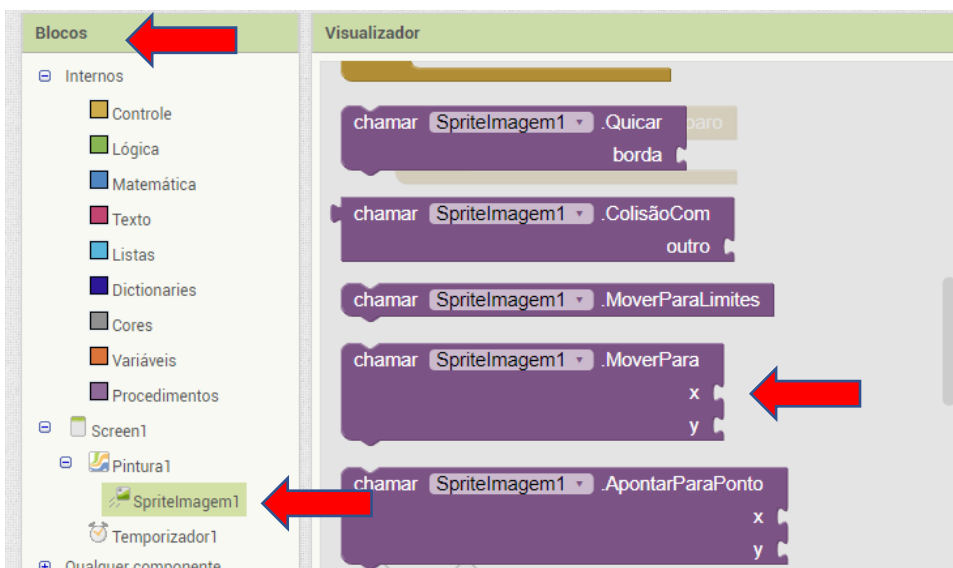


## SELECIONE A PRIMEIRA OPÇÃO



## CLIQUE EM SPRITE IMAGEM 1

## SELECIONE A OPÇÃO CONFORME IMAGEM ABAIXO



**CLIQUE EM MATEMÁTICA E ARRASTE OS BLOCOS CONFORME IMAGEM ABAIXO**

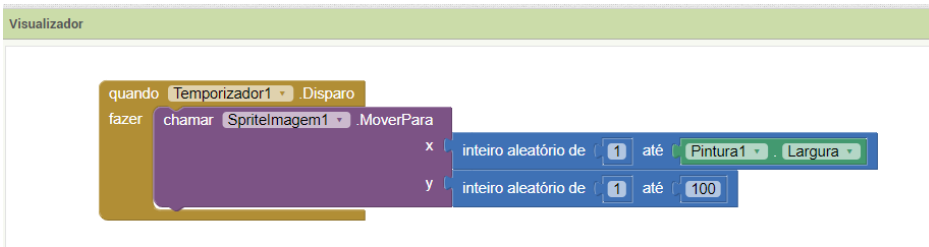


**ARRASTE O NÚMERO 100 PARA A LIXEIRA**

**CLIQUE EM PINTURA**

**ARRASTE O BLOCO CONFORME IMAGEM ABAIXO**





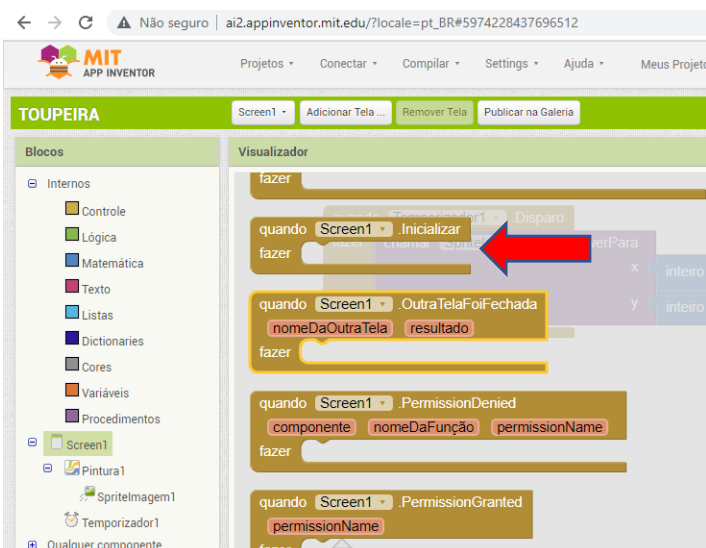
**ARRASTE O NÚMERO 100 PARA A LIXEIRA**

**CLIQUE EM PINTURA**

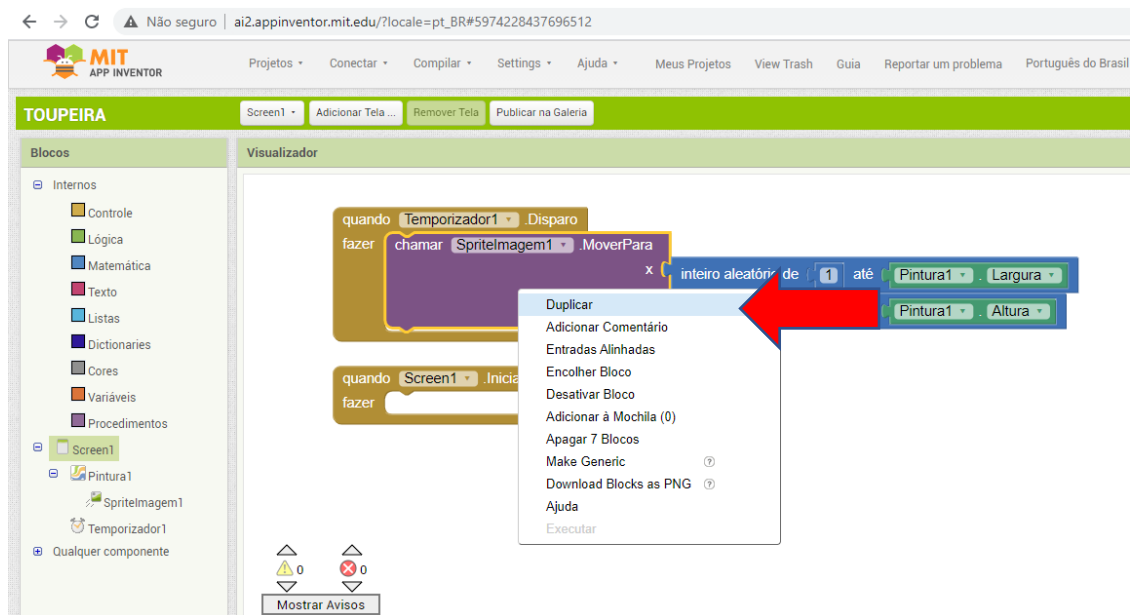
**ARRASTE O BLOCO CONFORME IMAGEM ABAIXO**



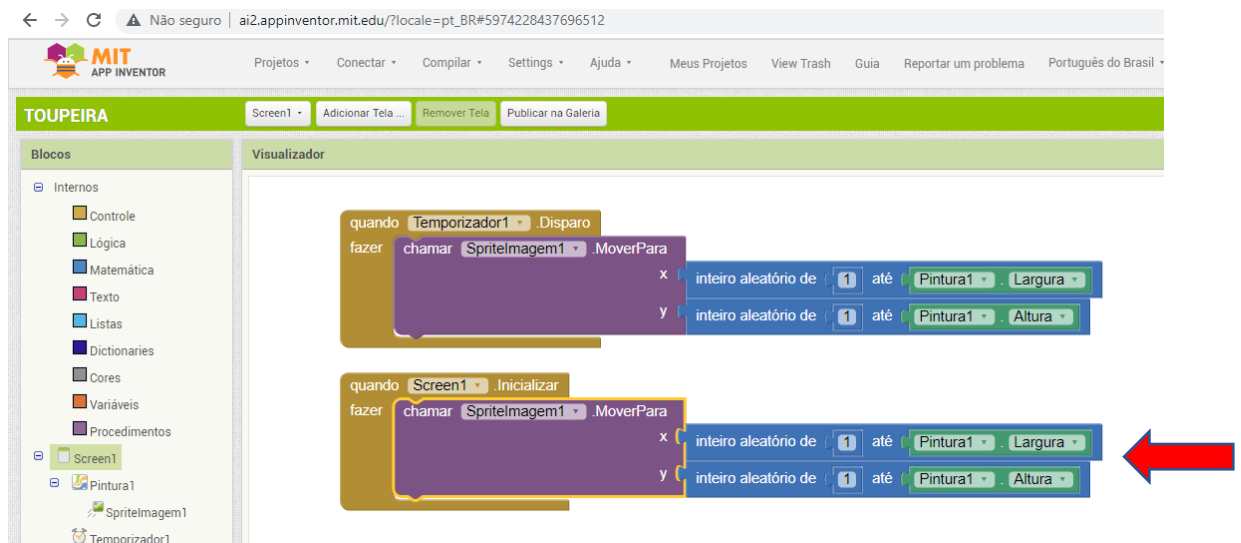
**CLIQUE EM SCREEN 1**



## CLIQUE COM O BOTÃO DIREITO DO MOUSE SOBRE O CÓDIGO ROXO (CHAMAR SPRITEIMAGEM1 – CLIQUE EM DUPLICAR

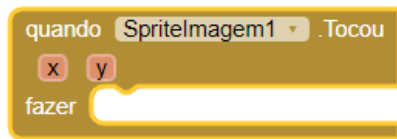
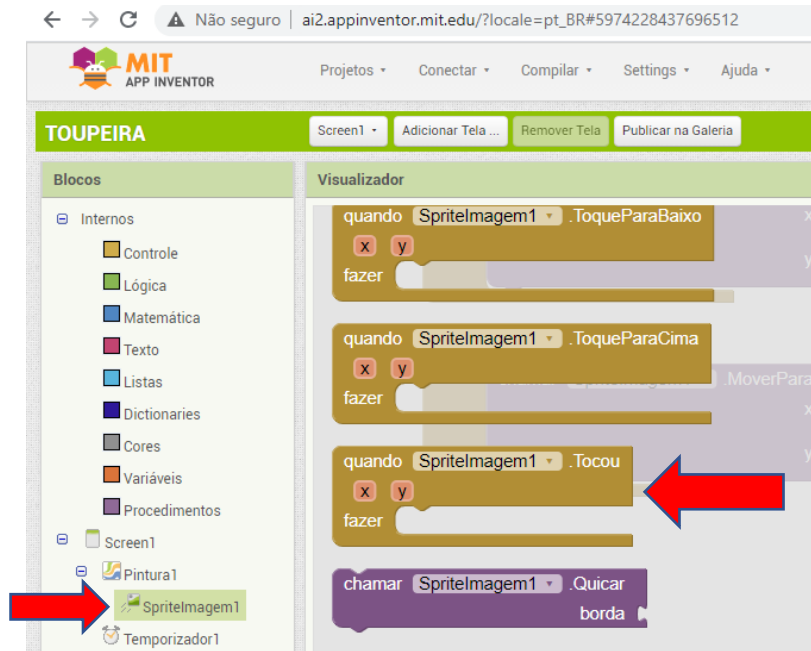


## ARRASTE O CÓDIGO PARA O SEGUNDO BLOCO



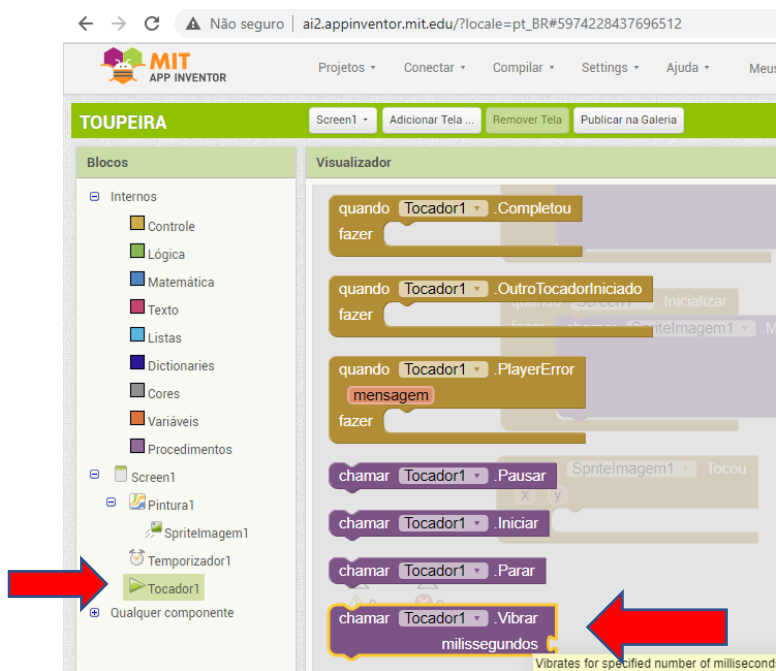
## CLIQUE EM SPRITEIMAGEM 1

### ARRASTE O BLOCO CONFORME IMAGEM ABAIXO



## CLIQUE EM TOCADOR

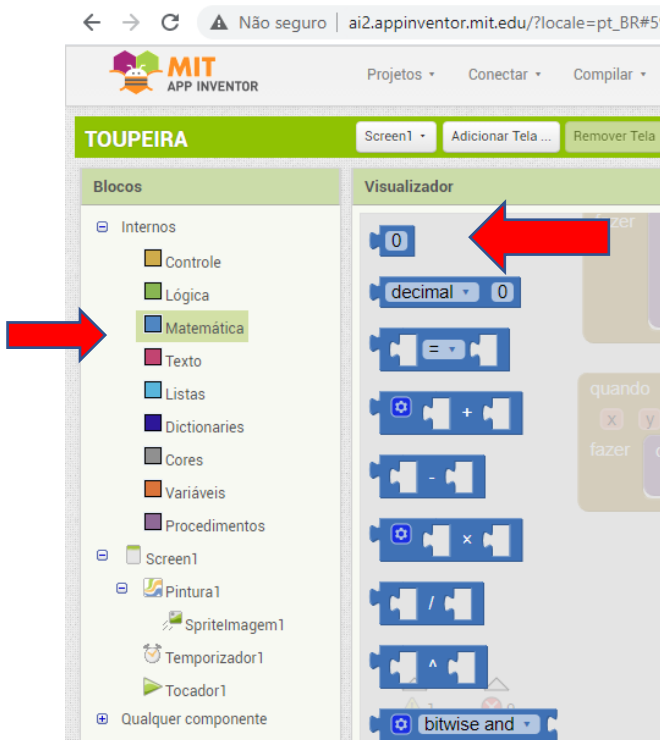
### ARRASTE O BLOCO CONFORME IMAGEM ABAIXO



```
quando SpriteImagem1 .Tocou
  x y
  fazer chamar Tocador1 .Vibrar
    milissegundos
```

**CLIQUE EM MATEMÁTICA**

**ARRASTE O BLOCO CONFORME IMAGEM ABAIXO**



**CONFIGURE PARA 500**

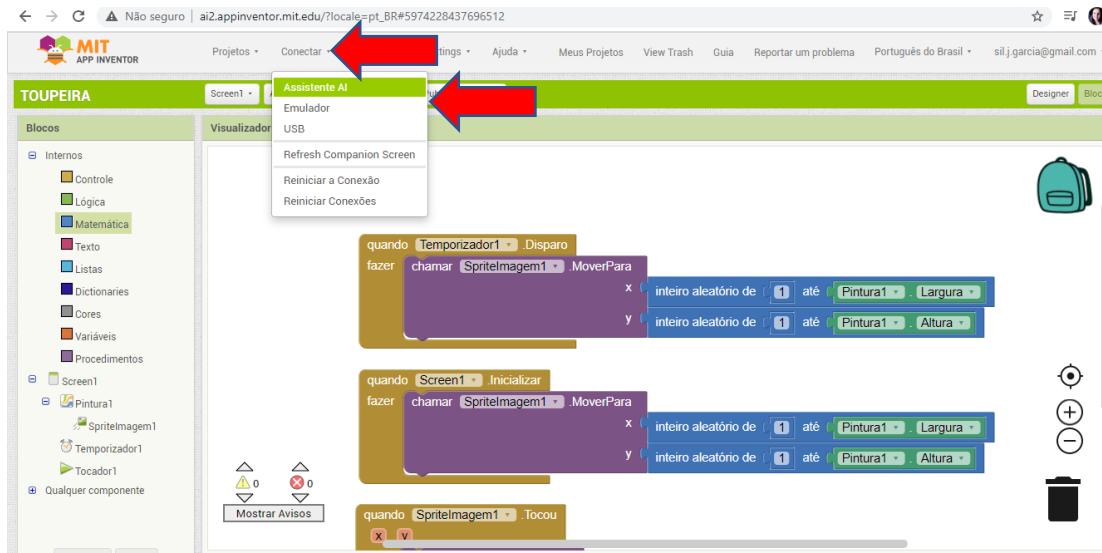
```
quando SpriteImagem1 .Tocou
  x y
  fazer chamar Tocador1 .Vibrar
    milissegundos 500
```

EM SEU SMARTPHONE ACESSE O **APP STORE**

INSTALE O APP – **MIT AI2 Companion**

NO COMPUTADOR - NO APP INVENTOR CLIQUE EM CONECTAR

ASSISTENTE AI



SERÁ EXIBIDO UM CÓDIGO, EXEMPLO:



**ABRA O APP MIT AI2 Companion EM SEU SMARTPHONE**  
**DIGITE O CÓDIGO EXIBIDO EM SUA TELA NO APP INVENTOR**  
**E EXECUTE SEU JOGO**

