

OFICINA – APP INVENTOR

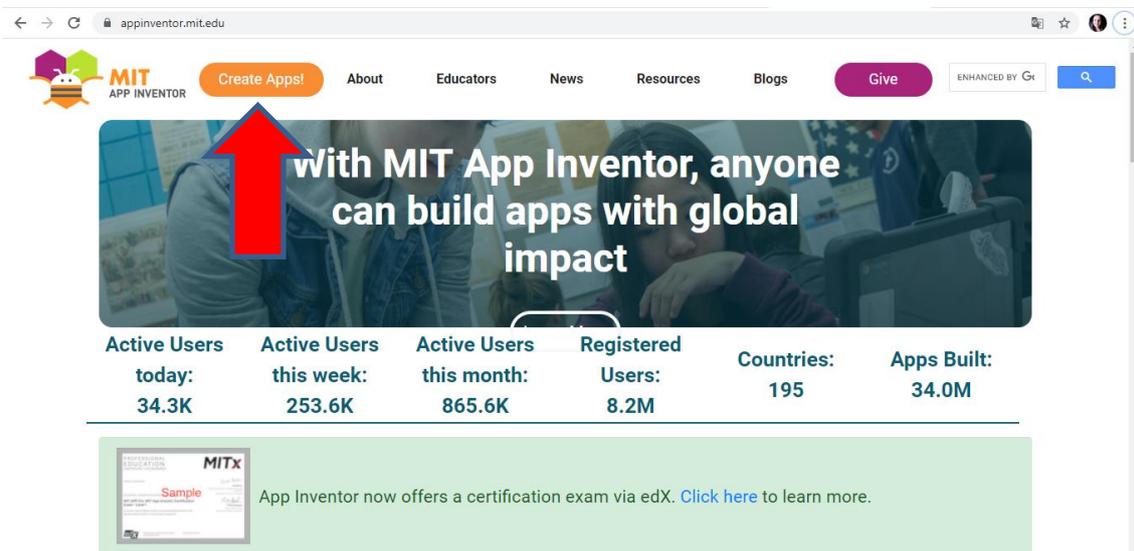
AULA 5 / PARTE 1

ATIVIDADE : CRIAÇÃO DE APLICATIVO TRADUTOR

ACESSE:

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

CLIQUE EM: CREATE APPS

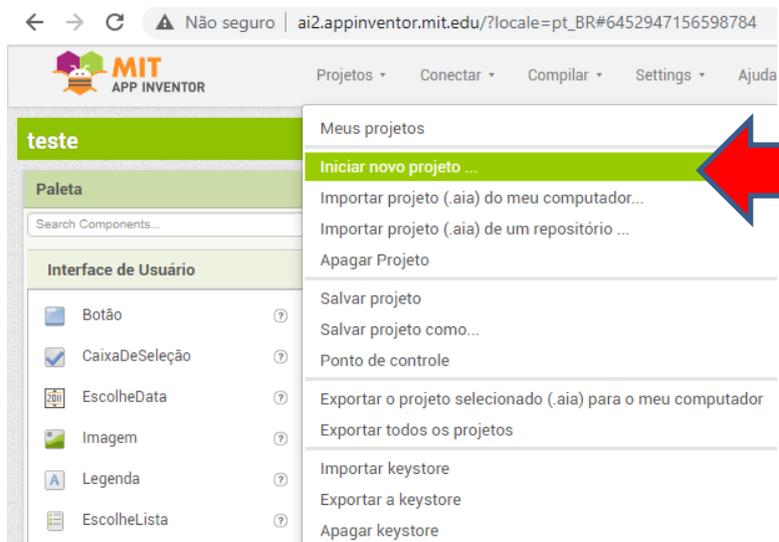


Active Users today:	Active Users this week:	Active Users this month:	Registered Users:	Countries:	Apps Built:
34.3K	253.6K	865.6K	8.2M	195	34.0M

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

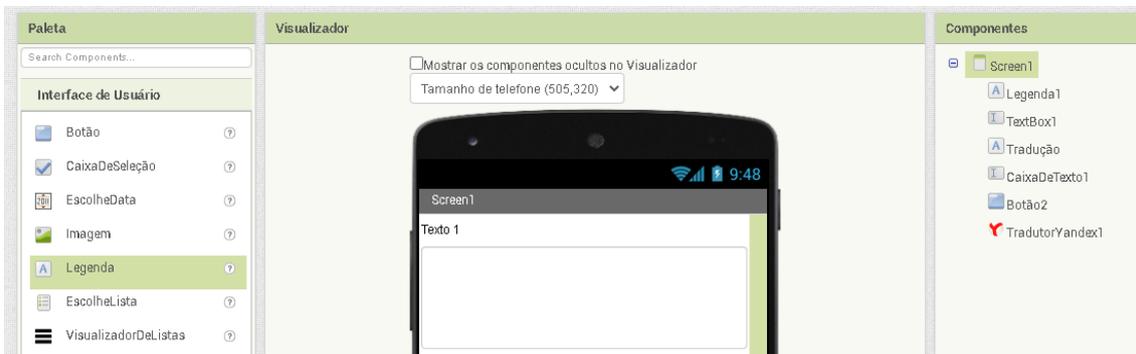


Projetos ▾ Conectar ▾ Compilar ▾ Settings ▾ Ajuda

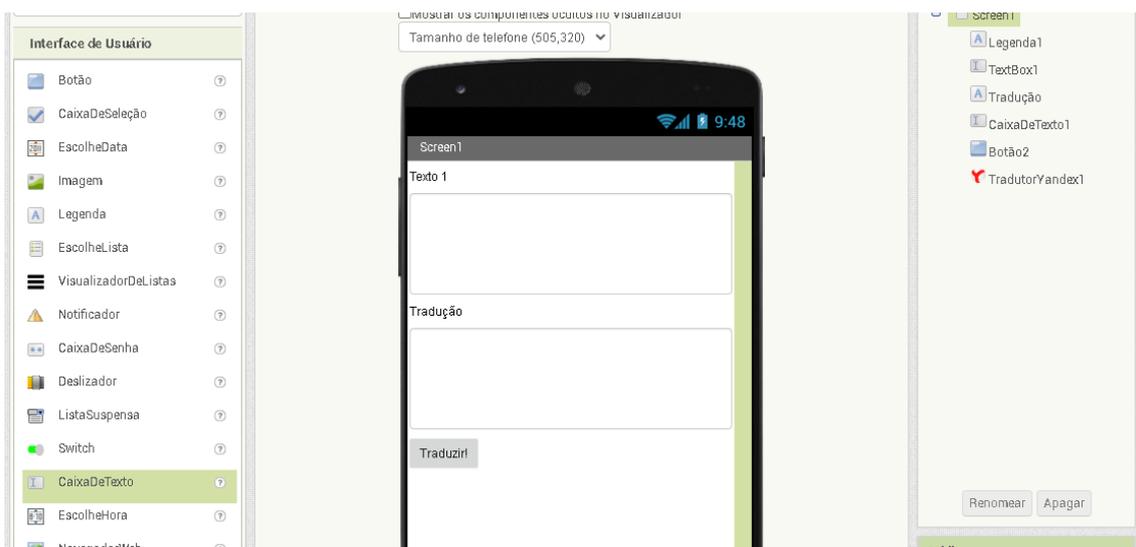
- Meus projetos
- Iniciar novo projeto ...**
- Importar projeto (.aia) do meu computador...
- Importar projeto (.aia) de um repositório ...
- Apagar Projeto
- Salvar projeto
- Salvar projeto como...
- Ponto de controle
- Exportar o projeto selecionado (.aia) para o meu computador
- Exportar todos os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



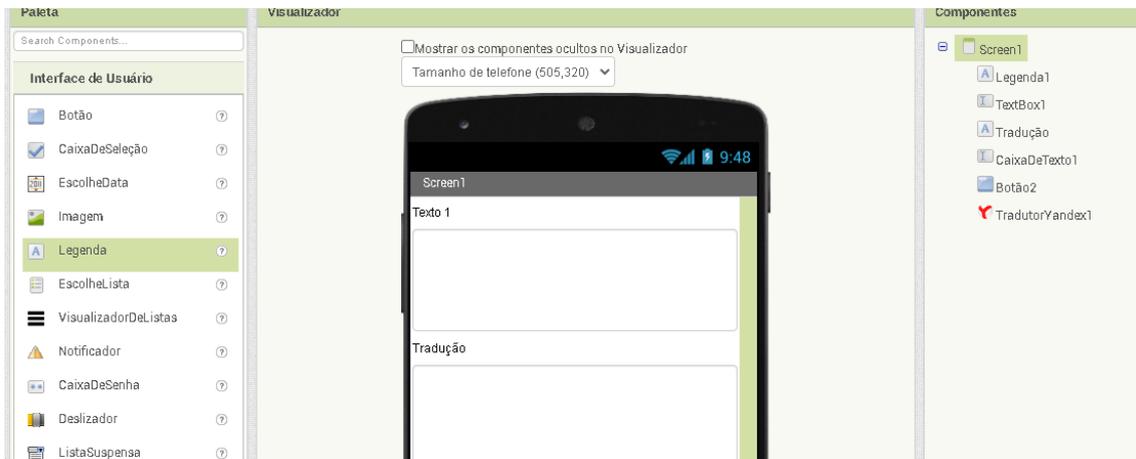
1 - COLOCAR LEGENDA 1 . IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER LEGENDA 1



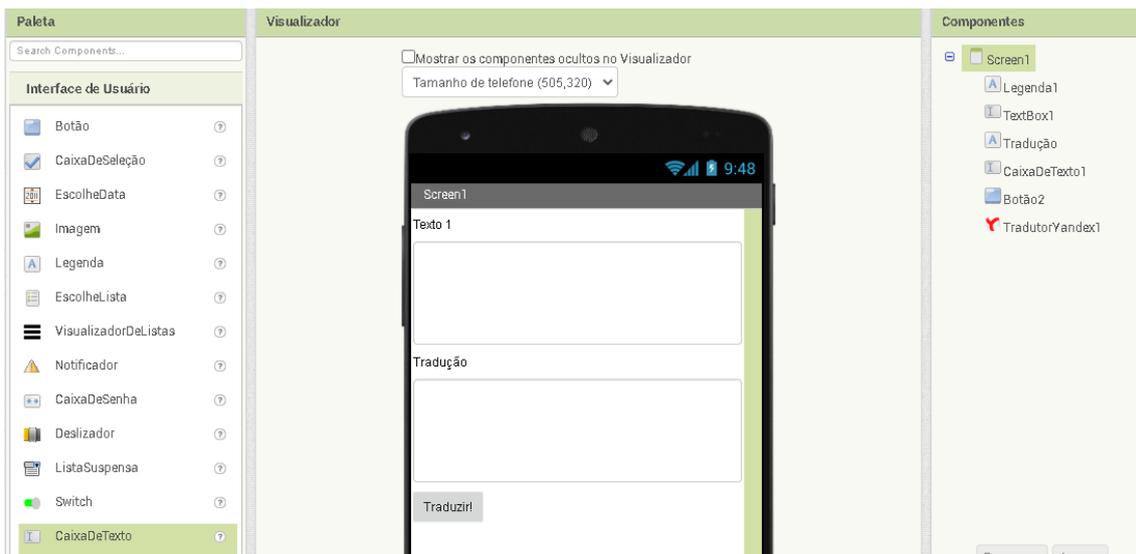
2 - COLOCAR CAIXA DE TEXTO 1. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER CAIXADETEXTO1



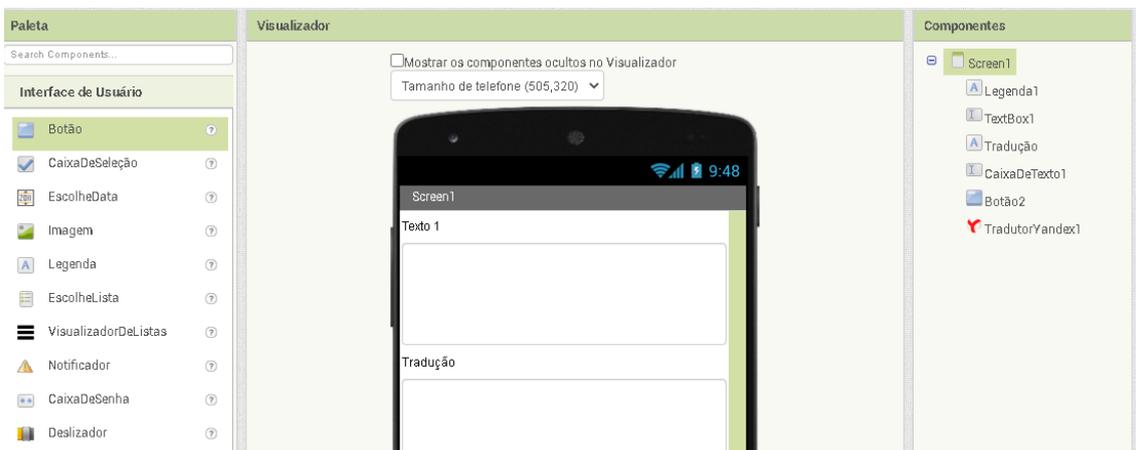
3 – COLOCAR LEGENDA 2 . IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER LEGENDA 2



4 – COLOCAR CAIXA DE TEXTO 2. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER CAIXA DE TEXTO 2



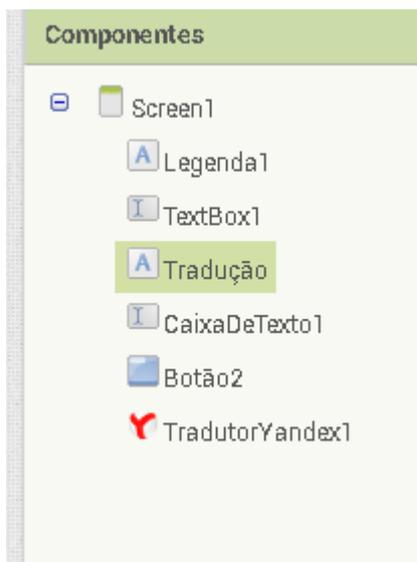
5– COLOCAR BOTÃO 1. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER BOTÃO



6 – CONFIRME QUE A TELA TENHA ESSES COMPONENTES ABAIXO:

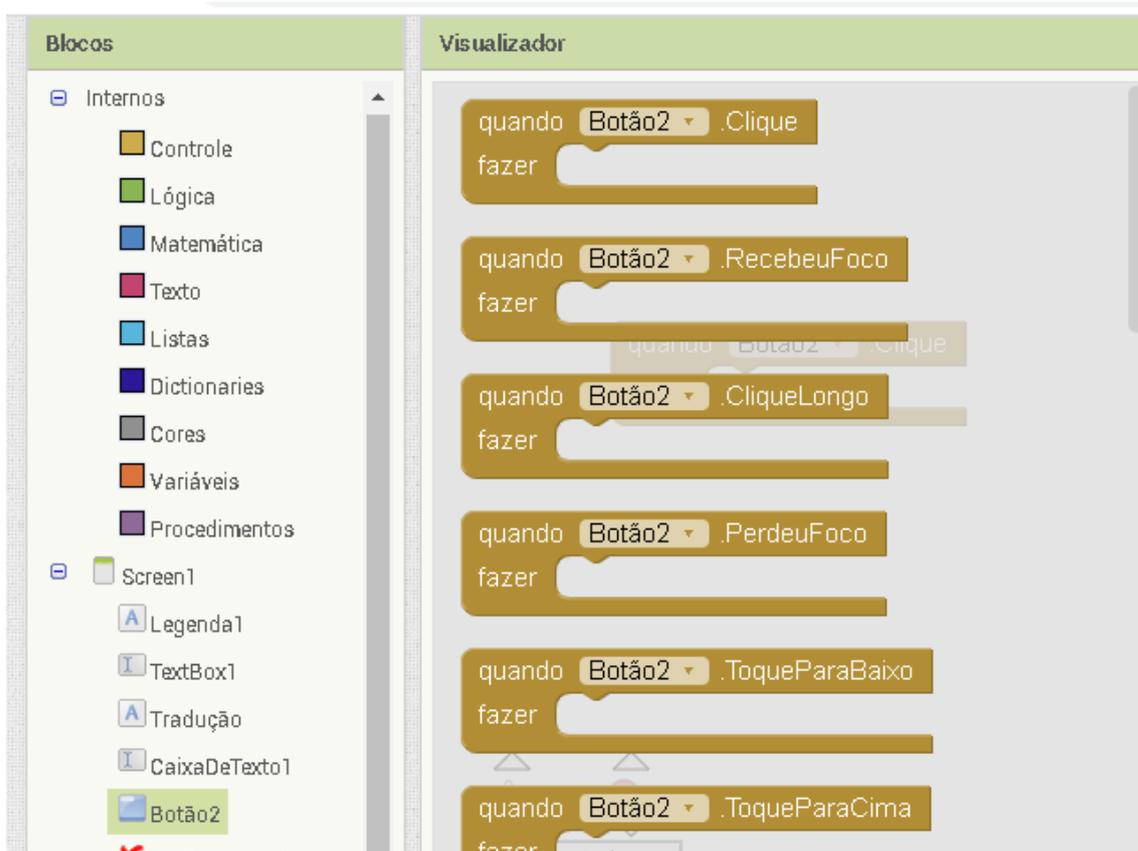


7 - COLOCAR A API DE TRADUÇÃO MIDIA > TRADUTOR YANDEX



8- DEPOIS QUE TODOS OS COMPONENTES ESTIVEREM COLOCADOS NO DESIGNER, VÁ PARA BLOCOS PARA REALIZAÇÃO DOS COMANDOS.

9 - IR EM BLOCOS > BOTÃO 2 > ESCOLHER QUANDO BOATÃO2 . CLIQUE FAZER



```
quando Botão2 .Clique
fazer
```

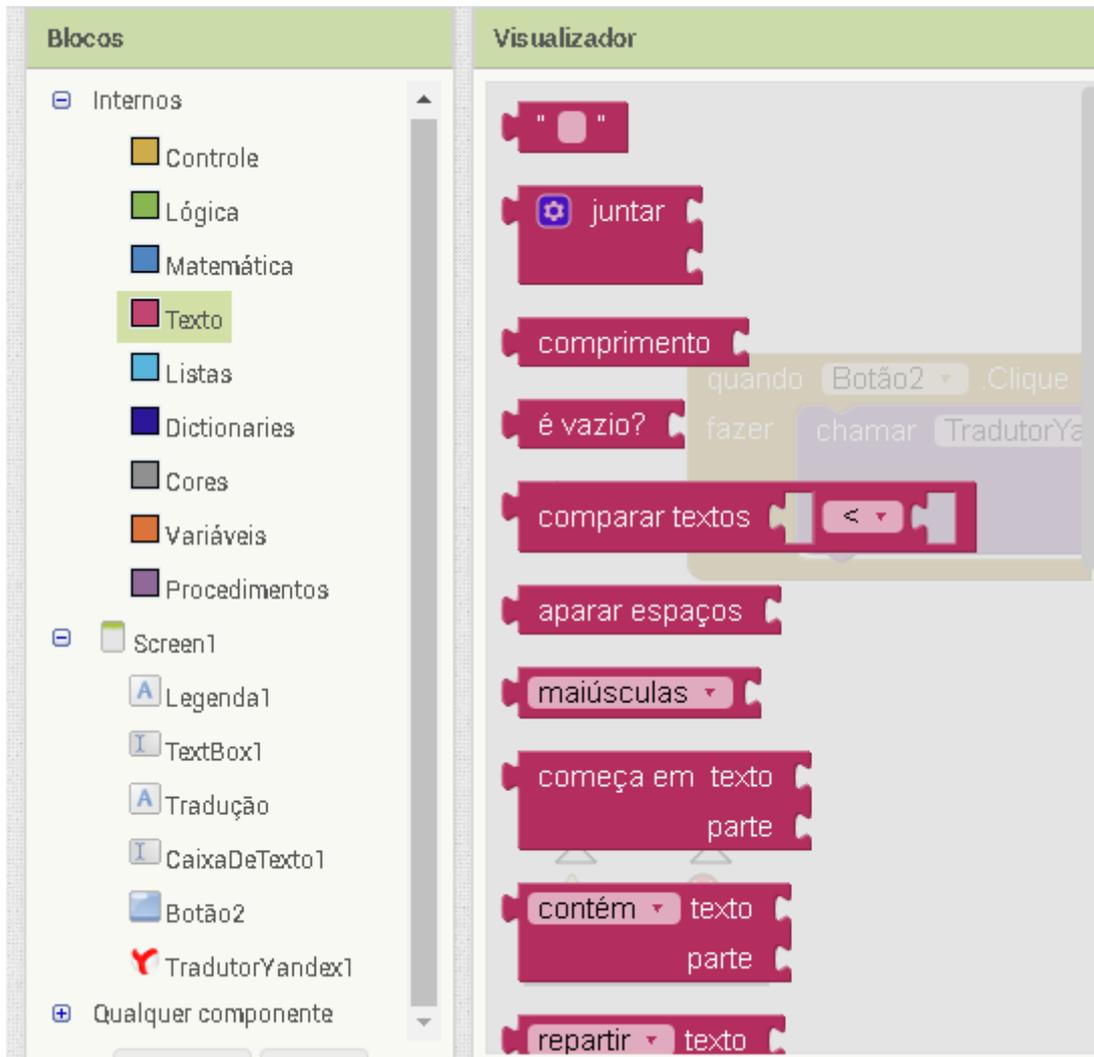
10 – IR EM BLOCOS > TRADUTOR YANDEX > CHAMAR TRADUTOR YANDEX 1. PEDIR TRADUÇÃO

The screenshot shows the Scratch IDE interface. On the left, the 'Blocos' (Blocks) pane is open, showing a list of categories under 'Internos' (Internal). The 'TradutorYandex1' block is highlighted. On the right, the 'Visualizador' (Viewer) pane shows a script for the 'TradutorYandex1' object. The script consists of the following blocks:

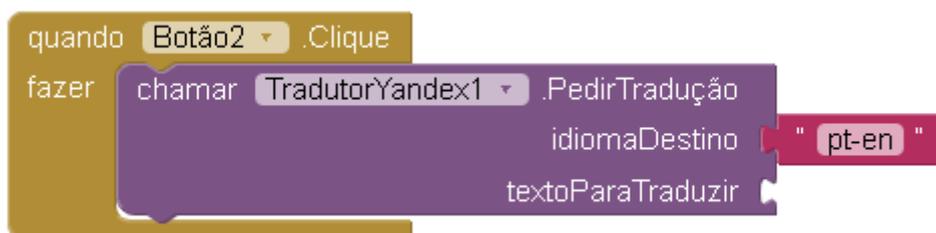
- quando TradutorYandex1 .RecebeuTradução (with arguments 'códigoDeResposta' and 'tradução')
- fazer
- chamar TradutorYandex1 .PedirTradução (with arguments 'idiomaDestino' and 'textoParaTraduzir')
- ajustar TradutorYandex1 . ChaveDaApi para
- TradutorYandex1

```
quando Botão2 .Clique
fazer
  chamar TradutorYandex1 .PedirTradução
    idiomaDestino
    textoParaTraduzir
```

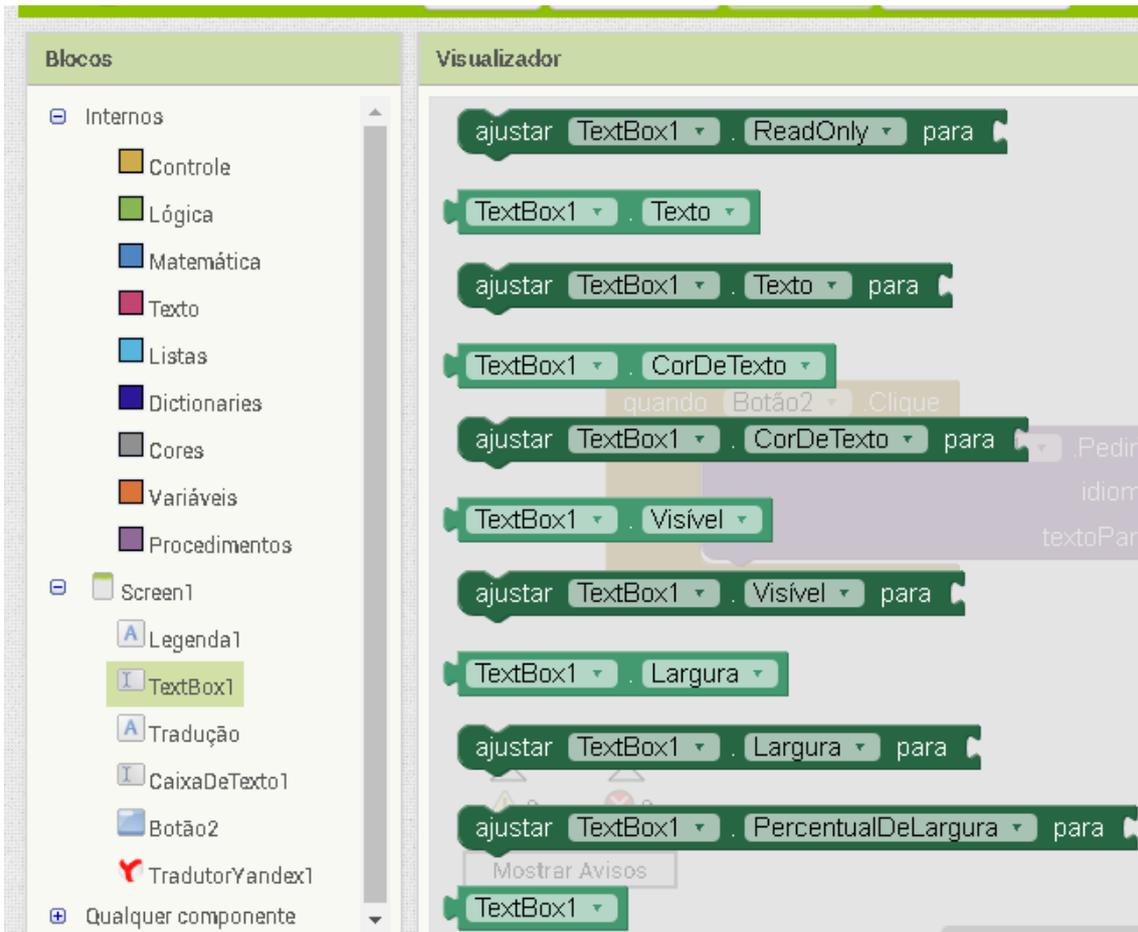
11- IR EM BLOCOS > TEXTO > ESCOLHER O PRIMEIRO BLOCO



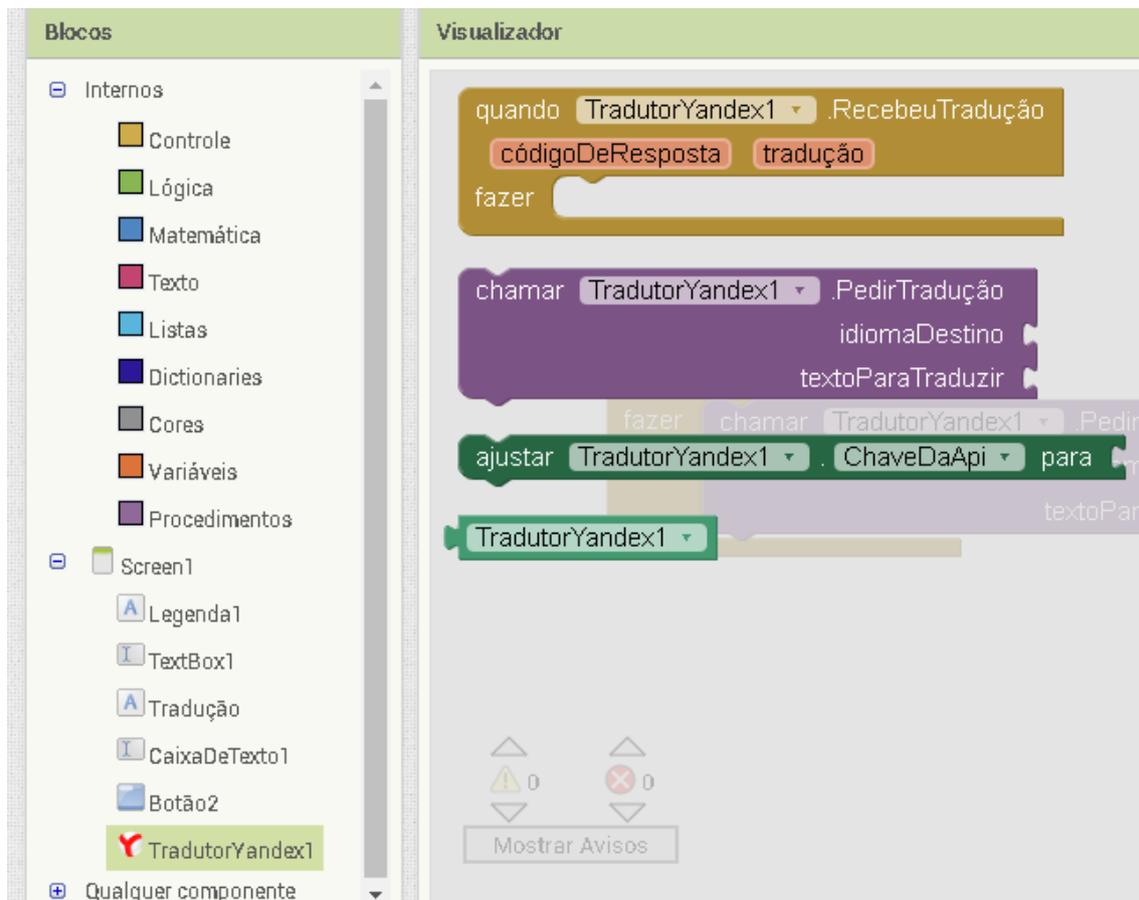
12 – COLOCAR CONFORME A FIGURA ABAIXO E ESCOLHER A LINGUAGEM DE TRADUÇÃO NO EXEMPLO É PT-EN



13 – IR EM BLOCOS > TEXTO 1 > EESCOLHER TEXTO1.TEXTO



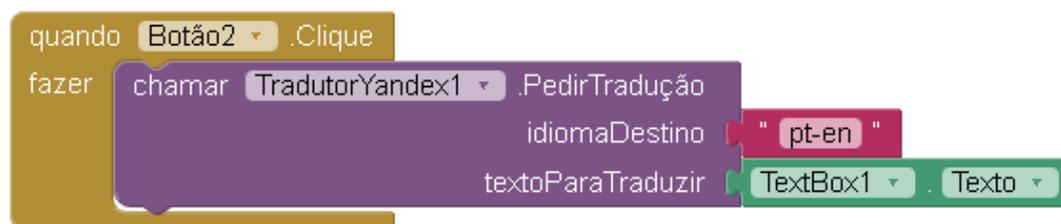
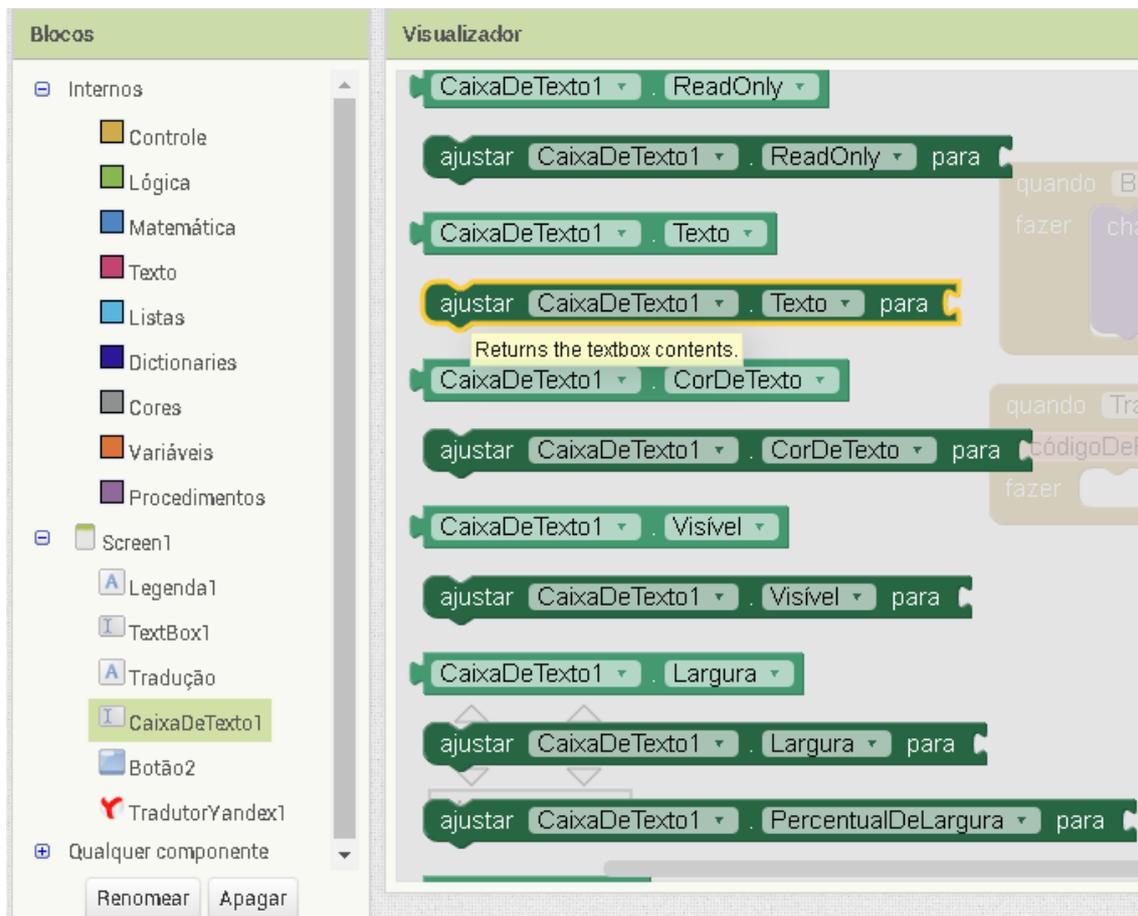
14 – IR EM BLOCOS > TRADUTOR YANDEX > ESCOLHERO BLOCO QUANDO TRADUTORYANDEX.RECEBEUTRADUÇÃO



```
quando Botão2 .Clique
fazer
  chamar TradutorYandex1 .PedirTradução
    idiomaDestino "pt-en"
    textoParaTraduzir TextBox1 .Texto
```

```
quando TradutorYandex1 .RecebeuTradução
  códigoDeResposta
  tradução
fazer
```

15 - IR EM BLOCOS > CAIXADETEXTO1 > ESCOLHER BLOCO AJUSTAR CAIXADETEXTO1.TEXTO PARA



16 -DENTRO DO BLOCO QUANDO TRADUTORYANDEX1.RECEBEUTRADUÇÃO > ESCOLHER TRADUÇÃO > OBTER TRADUÇÃO

```
quando TradutorYandex1 .RecebeuTradução
  códigoDeResposta tradução
  fazer ajustar CaixaDeTexto1 . Texto para
```

```
obter tradução
```

```
quando TradutorYandex1 .RecebeuTradução
  códigoDeResposta tradução
  fazer ajustar CaixaDeTexto1 . Texto para obter tradução
```

17 – CÓDIGO FINAL

```
quando Botão2 .Clique
  fazer chamar TradutorYandex1 .PedirTradução
    idiomaDestino " pt-en "
    textoParaTraduzir TextBox1 . Texto

quando TradutorYandex1 .RecebeuTradução
  códigoDeResposta tradução
  fazer ajustar CaixaDeTexto1 . Texto para obter tradução
```

18 – TESTE DO APLICATIVO DO TEXTO EM PORTUGUÊS PARA INGLÊS

