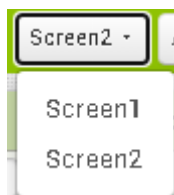
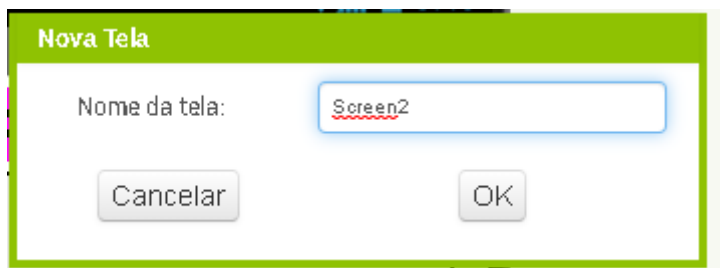


# OFICINA – APP INVENTOR

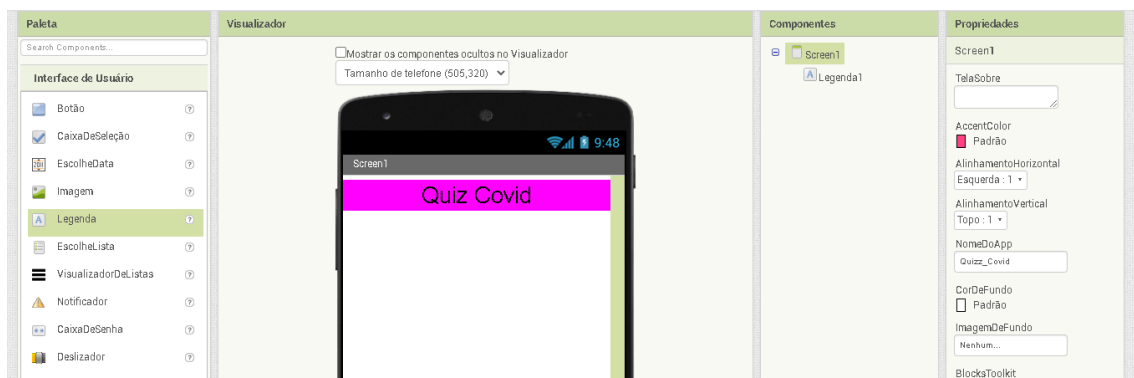
## AULA 7

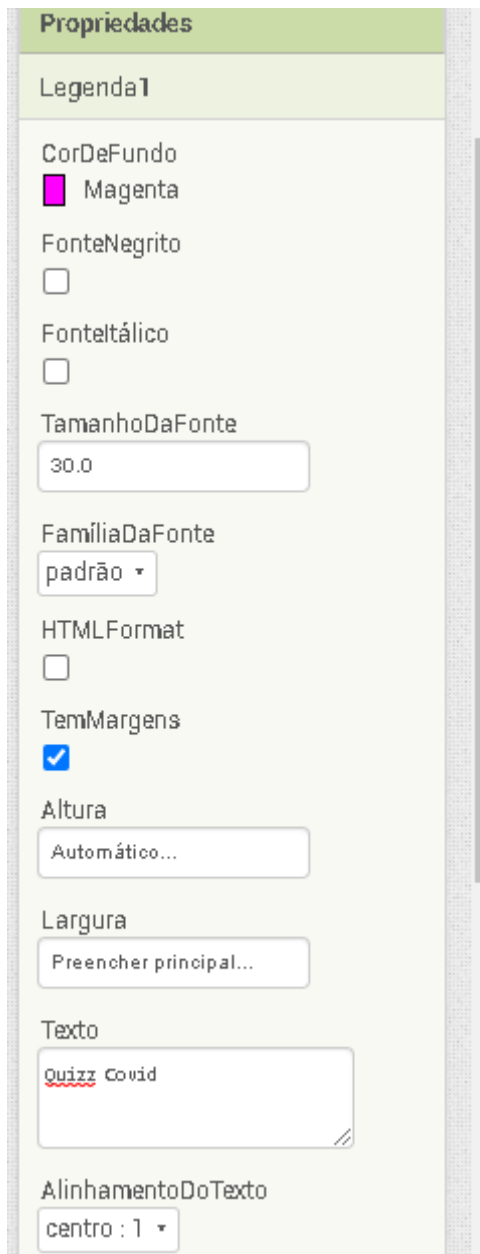
### ATIVIDADE : QUIZ COVID

#### 1 – CRIAR TELAS PARA O QUIZ

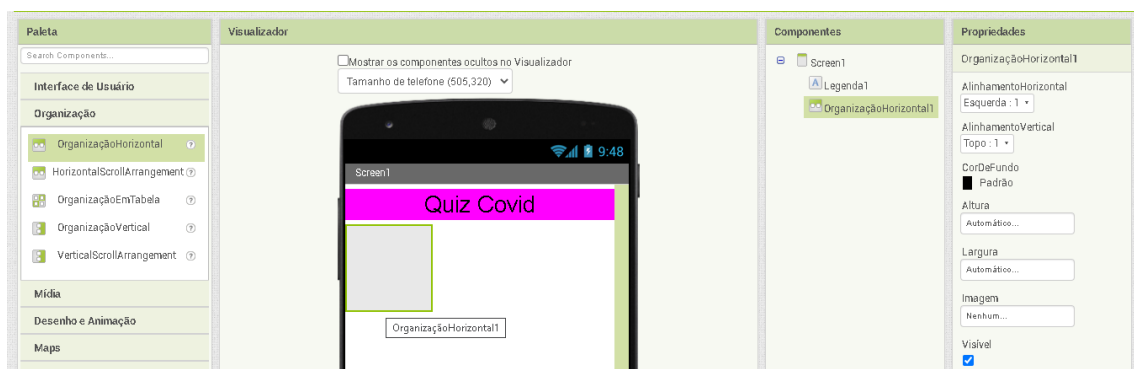


#### 2 – COLOCAR LEGENDA 1. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > LEGENDA

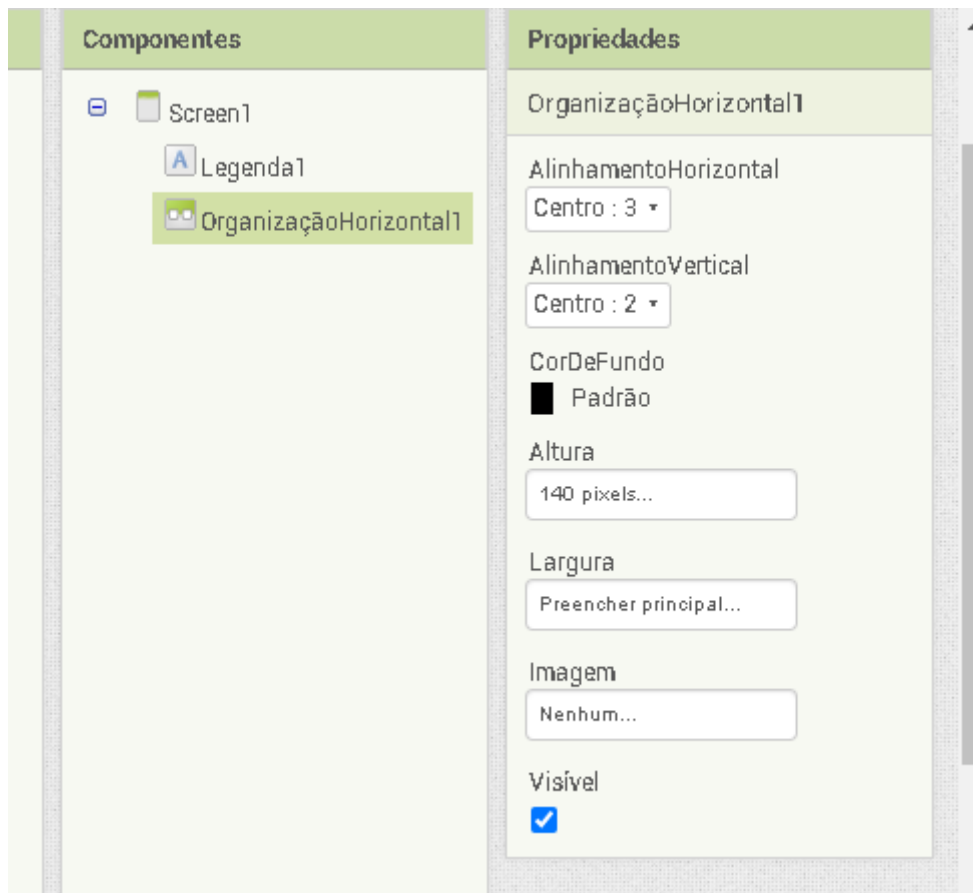




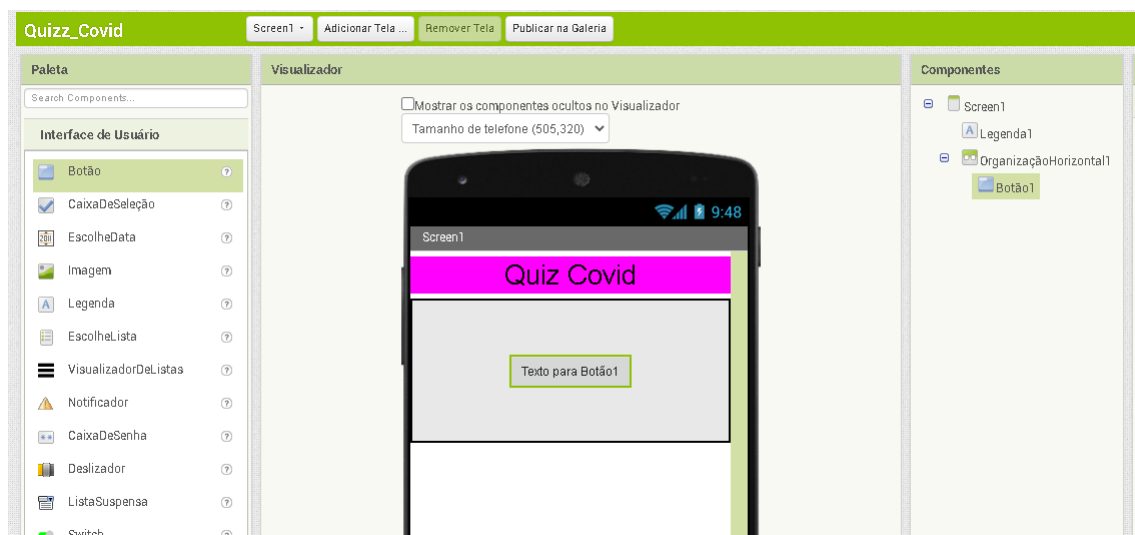
### 3 – COLOCAR ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL. IR EM ORGANIZAÇÃO> ESCOLHER ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL



## 4 – EDITAR PROPRIEDADES DA ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL



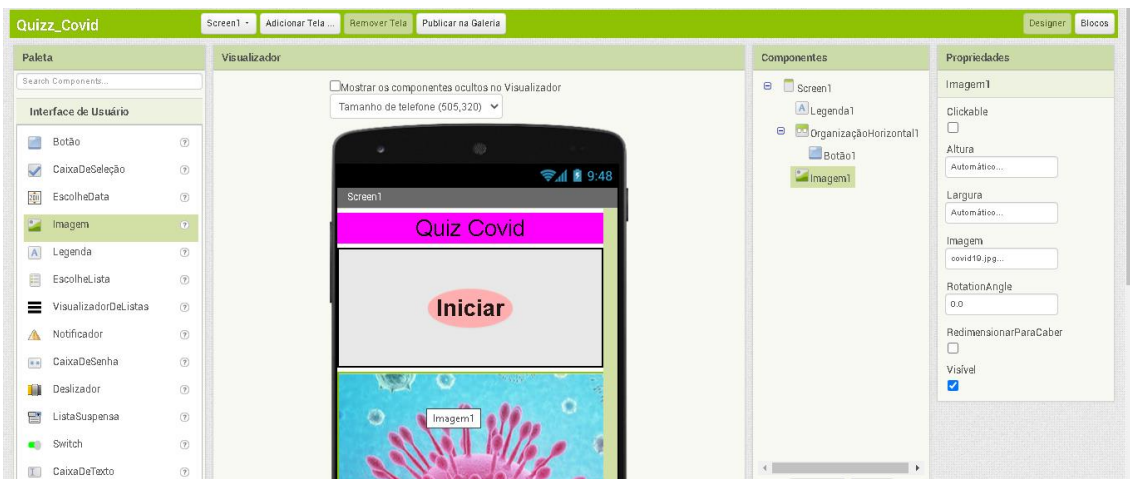
## 5 – COLOCAR BOTÃO1. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER BOTÃO 1



## 6 – EDITAR O BOTÃO 1 DE ACORDO COM SUAS PREFERÊNCIAS



## 7 – COLOCAR IMAGEM. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > IMAGEM



## 8 – APÓS COLOCAR TODOS OS ELEMENTOS DA TELA 1 , VÁ PARA BLOCOS.

### 9 - IR EM BOTÃO 1 > ESCOLHER QUANDO BOTÃO 1 . CLIQUE

The screenshot shows the App Inventor interface for a project named 'Quizz\_Covid'. The top bar includes 'Screen1', 'Adicionar Tela ...', 'Remover Tela', and 'Publicar na Galeria'. The left sidebar, titled 'Blocos', contains a tree view with categories like 'Internos', 'Controle', 'Lógica', 'Matemática', 'Texto', 'Listas', 'Dictionaries', 'Cores', 'Variáveis', and 'Procedimentos'. Under 'Internos', there is a sub-category 'Screen1' containing 'Legenda1', 'OrganizaçãoHorizontal1', 'Botão1', and 'Imagem1'. The right sidebar, titled 'Visualizador', displays a list of event-driven blocks for 'Botão1'. The first block, 'quando Botão1 .Clique', is highlighted with a red rectangular box. Below it are blocks for '.RecebeuFoco', '.CliqueLongo', '.PerdeuFoco', '.ToqueParaBaixo', and '.ToqueParaCima'. Each block has a 'fazer' slot with a placeholder line.

A close-up view of the 'quando Botão1 .Clique' block. The block is yellow and has a 'fazer' slot with a placeholder line.

## 10 - IR EM CONTROLE > ESCOLHER ABRIR OUTRA TELA . NOME DA TELA

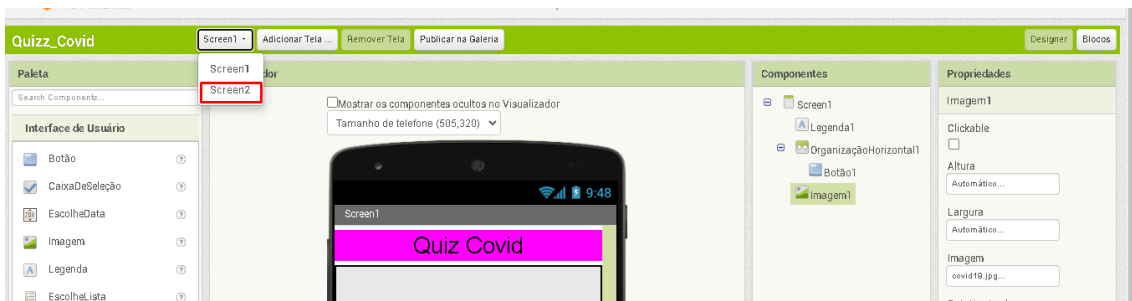
The image shows the Xcode interface with the 'Blocos' (Blocks) panel on the left and the 'Visualizador' (Inspector) panel on the right. The 'Blocos' panel is expanded to show 'Internos' (Internal) blocks, with 'Controle' (Control) selected. The 'Visualizador' panel shows a sequence of blocks: a 'do' block, an 'enquanto testar' (while testing) block, a 'fazer' (do) block, a 'quando Botão1 .Clique' (when Botão1 .Click) block, a 'fazer' (do) block, a 'se então senão' (if then else) block, a 'fazer resultado' (do result) block, an 'avaliar, mas ignorar resultado' (evaluate, but ignore result) block, an 'abrir outra tela nomeDaTela' (open another screen nomeDaTela) block, and an 'abrir outra tela com valor inicial nomeDaTela valorInicial' (open another screen with initial value nomeDaTela valorInicial) block. A 'Mostrar Avisos' (Show Warnings) button is visible at the bottom of the visualizer.

```
quando Botão1 .Clique  
fazer abrir outra tela nomeDaTela
```

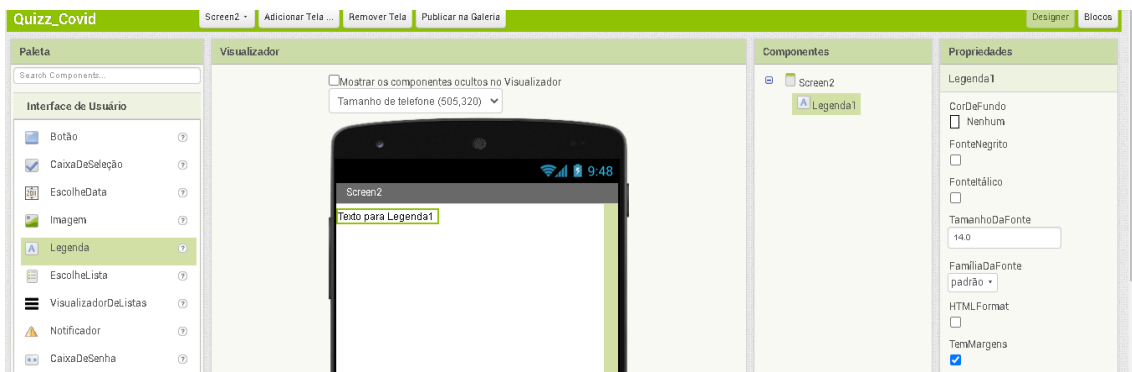
## 11 – IR EM TEXTO > ESCOLHER PRIMEIRA PEÇA > EM SEGUIDA COLOCA O NOME DA PRÓXIMA TELA



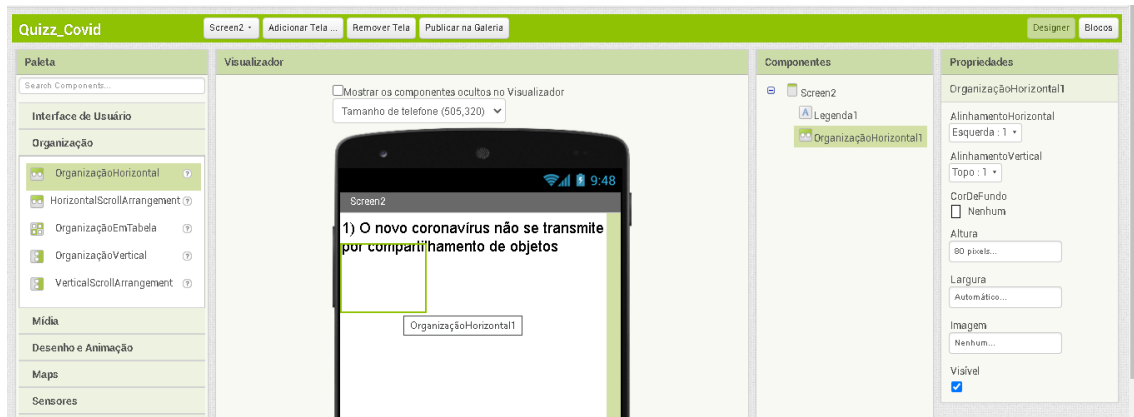
## 12 – IR PARA DESIGNER > ESCOLHER SCREEN2



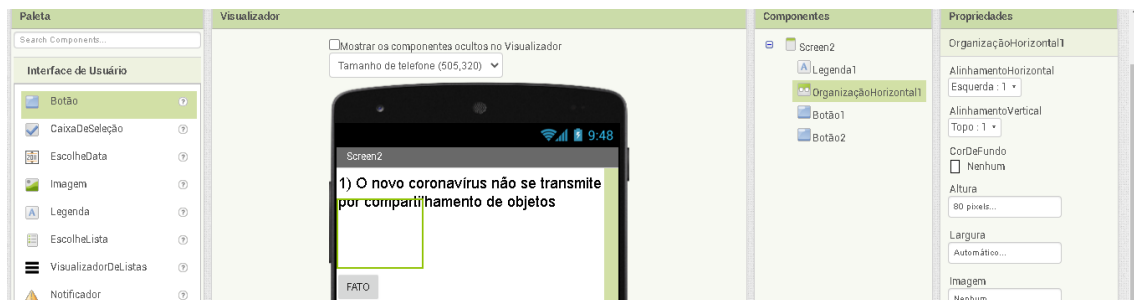
## 13 – COLOCAR LEGENDA 1. IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > LEGENDA 1



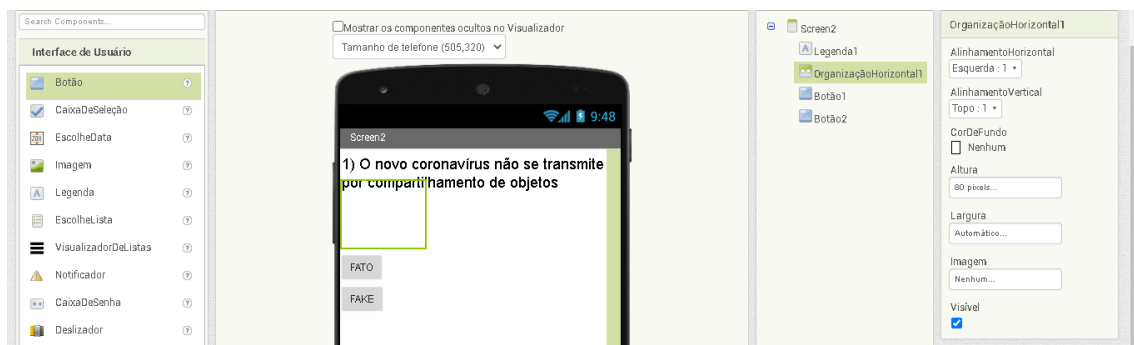
## 14 - COLOCAR ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL. IR EM ORGANIZAÇÃO > ESCOLHER ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL



## 15 – COLOCAR BOTÃO1 . IR EM INTERFACE DE USUÁRIO > BOTÃO 1

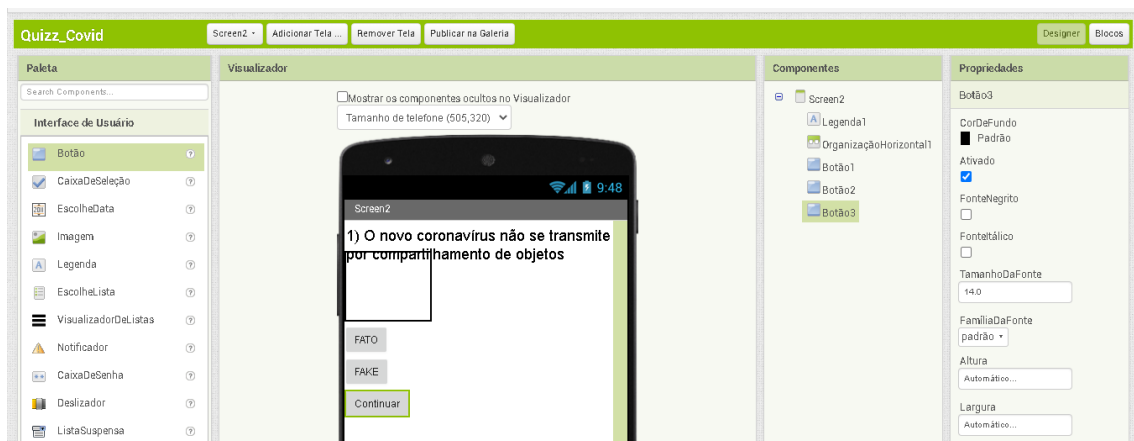


## 16 – COLOCAR BOTÃO2 . IR EM INTERFACE DE USUÁRIO > BOTÃO 2

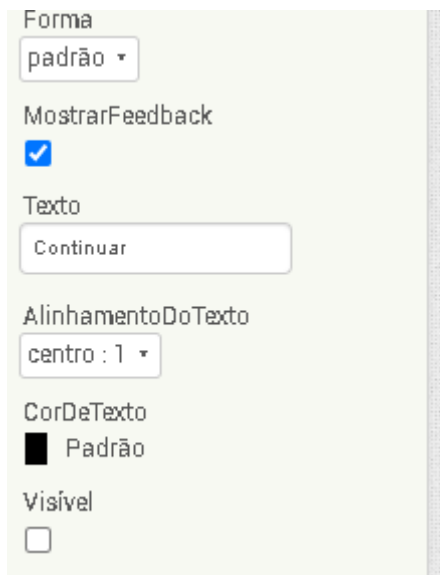




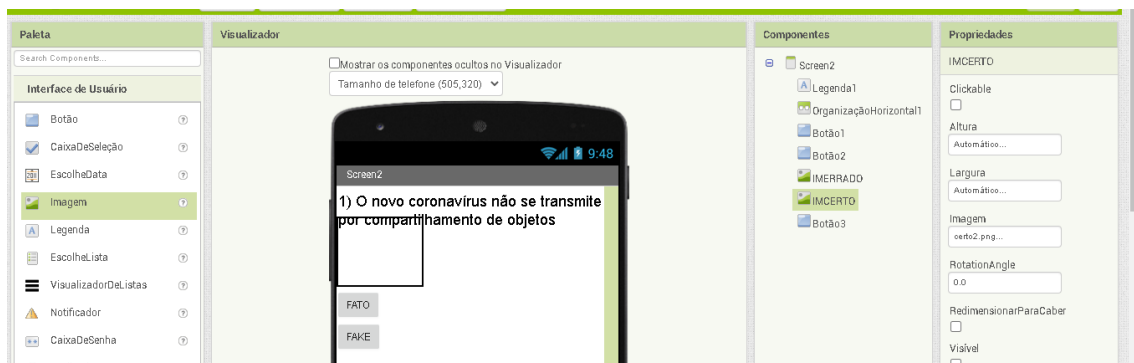
## 17 – COLOCAR BOTÃO3. IR EM INTERFACE DE USUÁRIO > BOTÃO 3



## 18 – EDITAR PROPRIEDADES PARA DEIXAR INVISÍVEL



## 19 – ADICIONAR IMAGEM. IR EM INTERFACE DE USUÁRIO > IMAGEM



## 20 – DEIXAR AS IMAGENS INVISÍVEIS



## 21 – DEPOIS DE COLOCAR TODOS OS COMPONENTES DE DESIGNER, VÁ PARA BLOCOS.

### 22 - IR EM BOTÃO FAKE > ESCOLHER QUANDO BOTÃO FAKE . CLIQUE

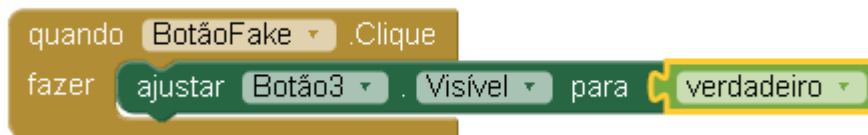


## 23 - IR EM BOTÃO3 > ESCOLHER AJUSTAR BOTÃO3 . VISIVEL

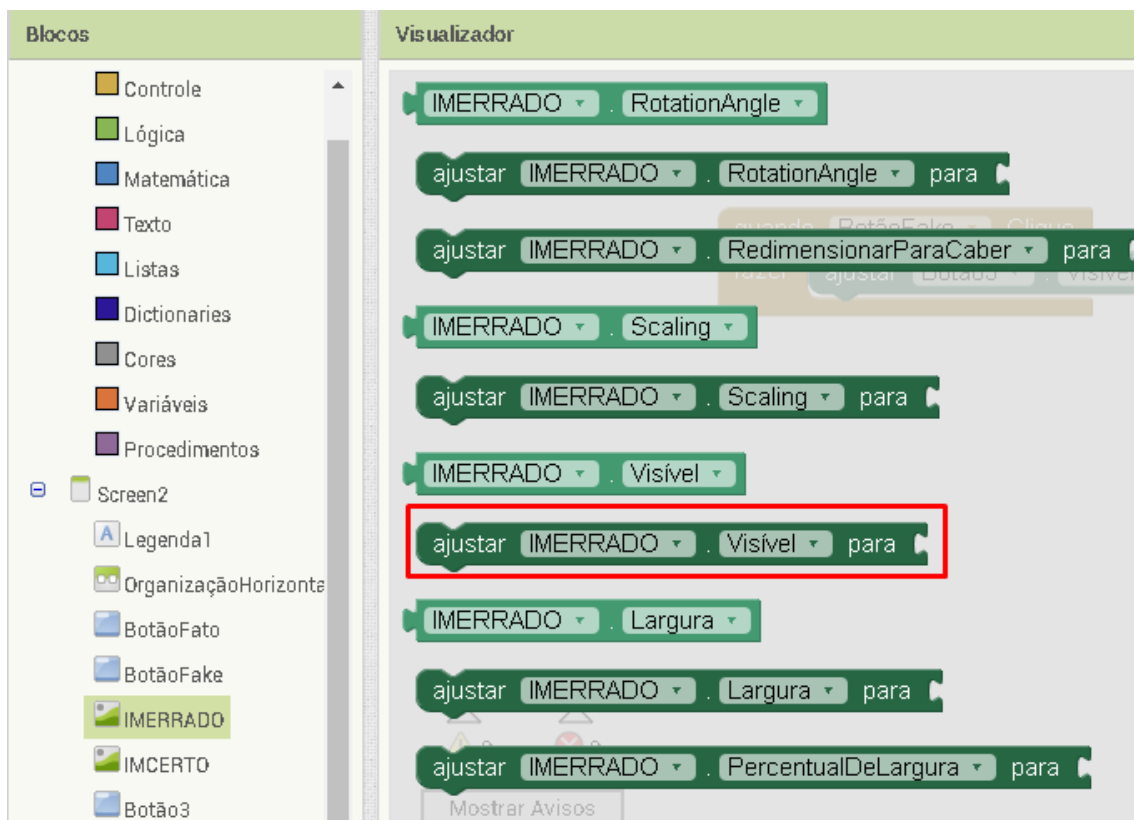
The image shows the Scratch 'Visualizador' (Inspector) panel. On the left, the 'Blocos' (Blocks) palette is visible, with 'Botão3' selected under the 'Controle' category. The main area shows the 'Visualizador' for 'Botão3', displaying a stack of blocks. The block 'ajustar Botão3 . Visível' is highlighted with a red rectangle. Other blocks in the stack include 'ajustar Botão3 . MostrarFeedback para', 'Botão3 . Texto', 'ajustar Botão3 . Texto para', 'Botão3 . CorDeTexto', 'ajustar Botão3 . CorDeTexto para', 'Botão3 . Visível', 'ajustar Botão3 . Visível para', 'Botão3 . Largura', 'ajustar Botão3 . Largura para', 'ajustar Botão3 . PercentualDeLargura para', and 'Botão3 . Mostrar Avisos'.

The image shows a close-up of a Scratch code block. The block starts with 'quando BotãoFake . Clique' followed by 'fazer' and 'ajustar Botão3 . Visível para'. The 'ajustar Botão3 . Visível para' block is highlighted with a yellow border and has a red 'X' icon next to it, indicating an error or a warning.

## 24 - IR EM LÓGICA E ESCOLHER PRIMEIRO BLOCO VERDADEIRO



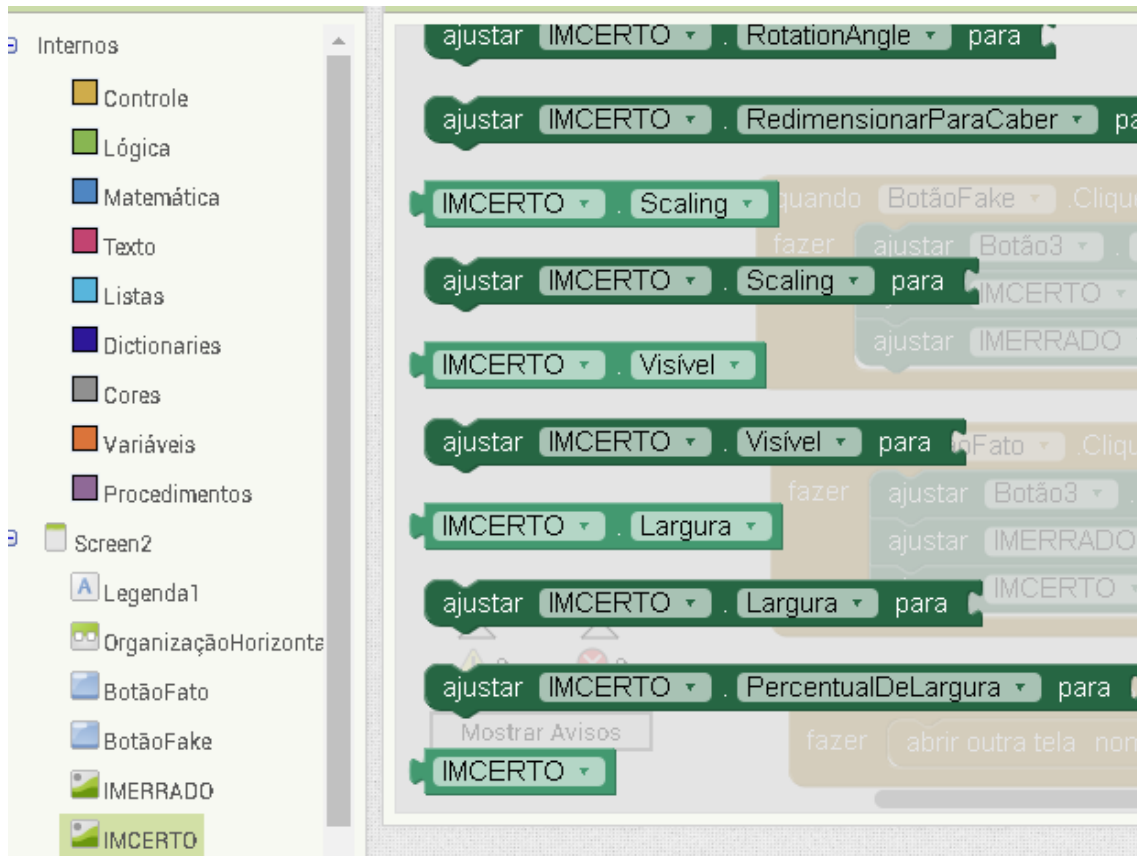
## 25 - IR EM IMERRADO > ESCOLHER AJUSTAR IMERRADO . VISIVEL



## 26 - IR EM LÓGICA E ESCOLHER BLOCO FALSO



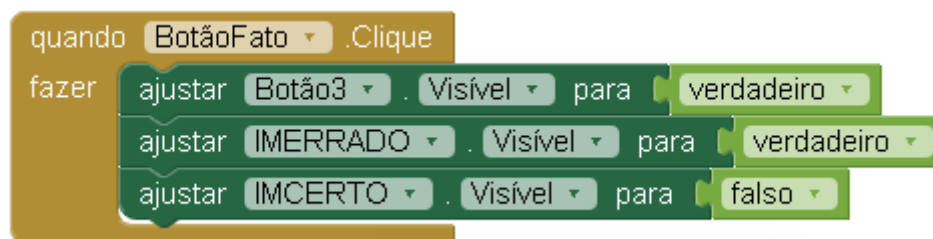
## 27 - IR EM IMCERTO > ESCOLHER AJUSTAR IMCERTO . VISIVEL



## 28 - IR EM LÓGICA E ESCOLHER BLOCO VERDADEIRO



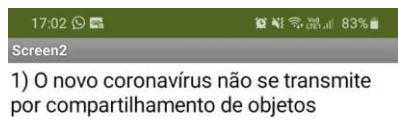
## 29 – APÓS ISSO COPIAR O BLOCO DO BOTÃO FAKE E EDITAR PARA BOTÃO FATO



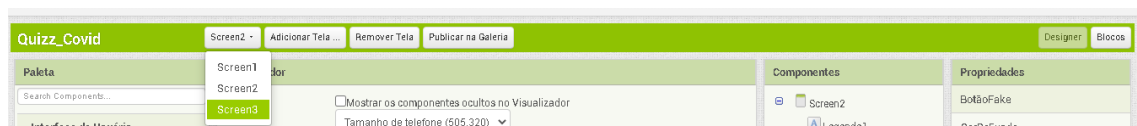
## 30 – AGORA CONFIGURANDO O BOTÃO 3 PARA CONTINUAR PARA A PRÓXIMA TELA



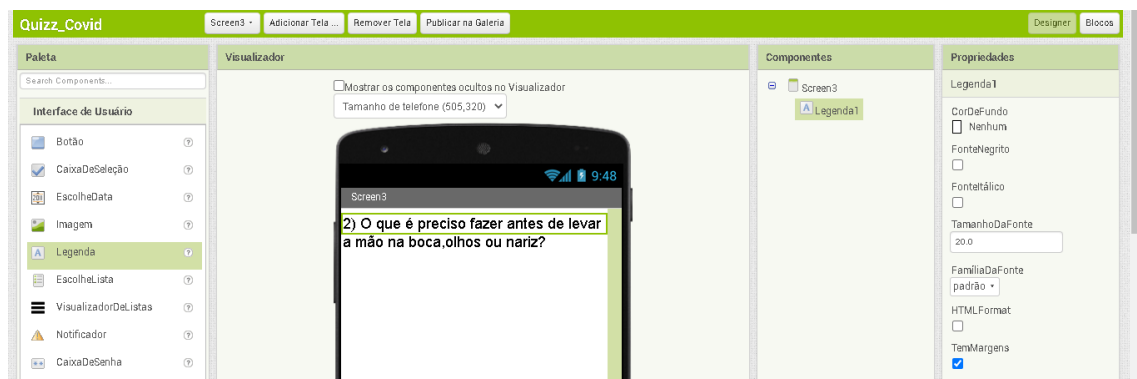
### 31 – TESTE O APLICATIVO PARA VER SE ESTÁ TUDO FUNCIONANDO



### 32 – IR PARA DESIGNER > ESCOLHER SCREEN3

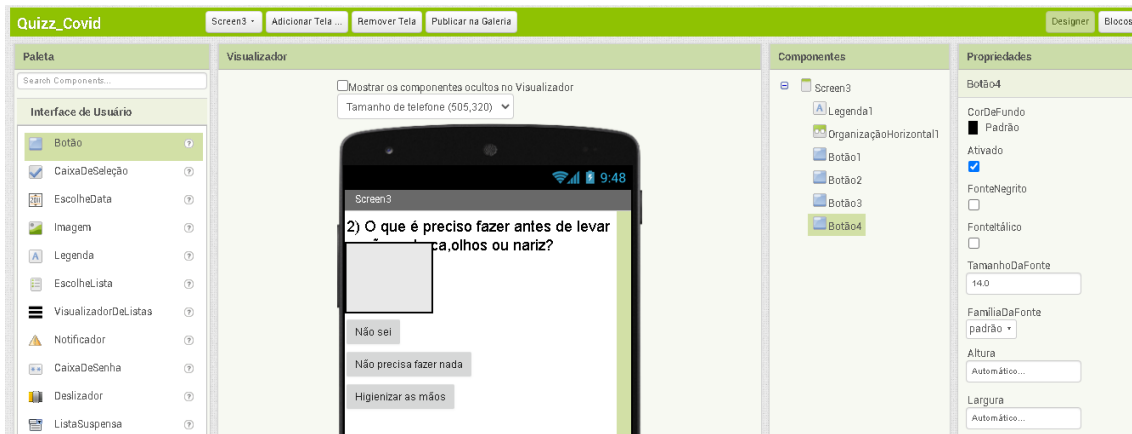


### 33 – REPITA OS PASSOS PARA ADICIONAR A LEGENDA.



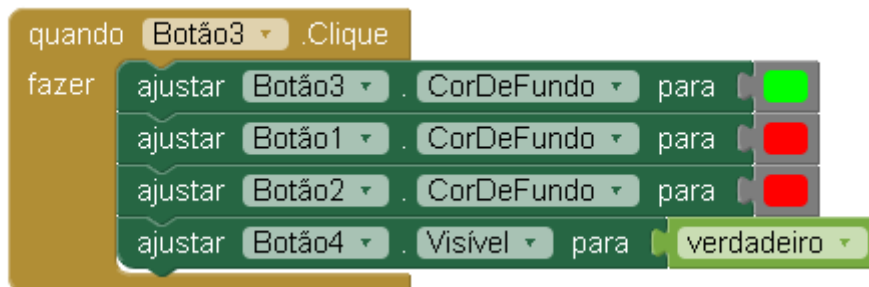
**34 – REPITA OS PASSOS PARA ADICIONAR A ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL**

**35 - IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER BOTÃO. ADICIONAR 3 PARA ESSA PERGUNTA**



**36 - IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > ESCOLHER BOTÃO. ADICIONAR O BOTÃO CONTINUAR COM AS MESMAS CARACTERÍSTICA DA TELA ANTERIOR.**

**37 - COLOCAR QUANDO CLICAR NO BOTÃO3( QUE É A RESPOSTA CORRETA) FAZER O AJUSTE DE COR DE FUNDO E TORNAR O BOTÃO 4 VISÍVEL**



**38 – COPIAR O BLOCO DO BOTÃO 3 PARA O BOTÃO 1 E 2.**

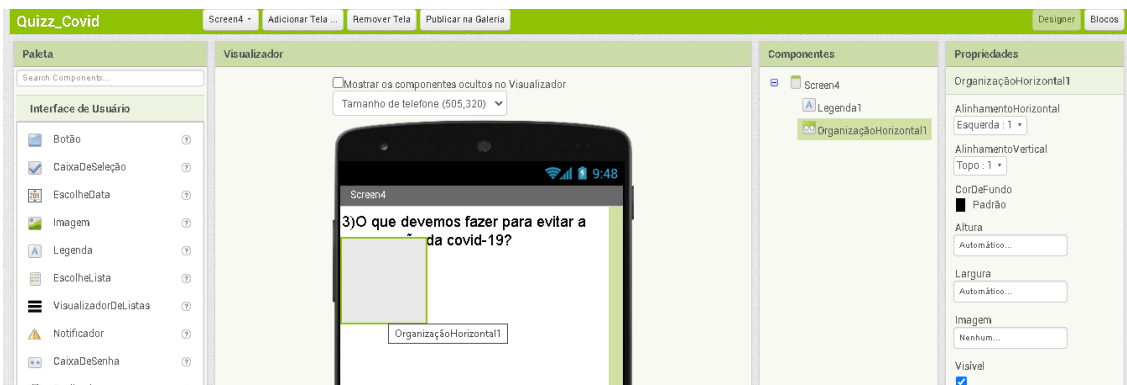
**39 – PARA O BOTÃO 4 FAZER O CÓDIGO DE PRÓXIMA TELA**



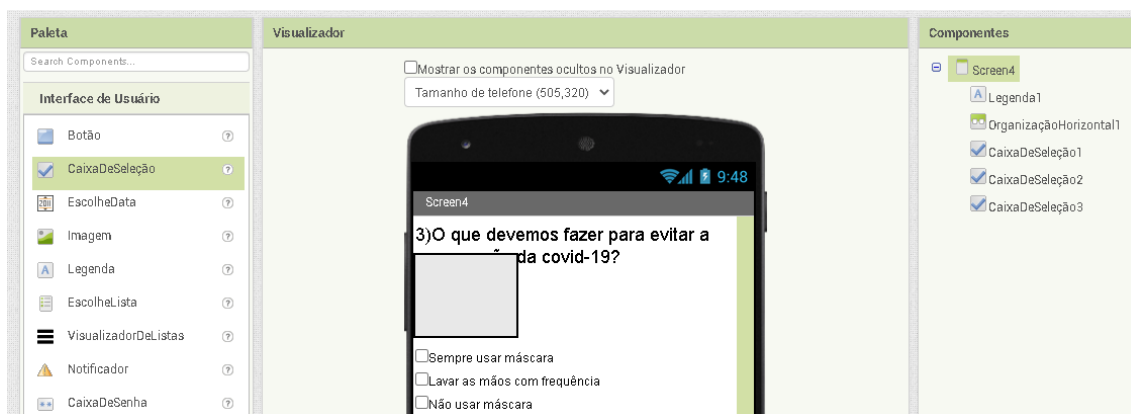
**40 – TESTE O APLICATIVO PARA VER SE FICOU CORRETO.**



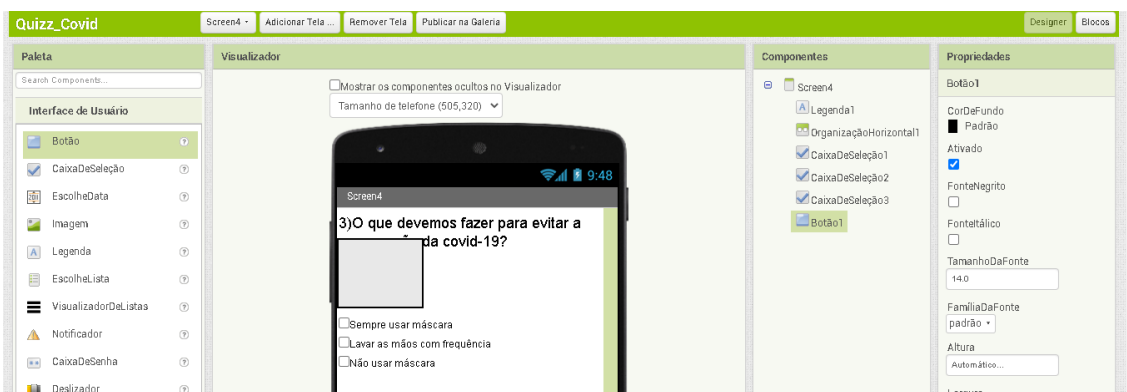
## 41 – REPETIR OS PASSOS PARA COLOCAÇÃO DA LEGENDA E DA ORGANIZAÇÃO HORIZONTAL.



## 42 – IR EM INTERFACE DO USUÁRIO > CAIXA DE SELEÇÃO. COLOCAR TRÊS PARA ESSE EXERCÍCIO



## 43 – ADICIONAR O BOTÃO CONTINUAR.



## 44 - APÓS A FINALIZAÇÃO DO DESIGNER VÁ PARA BLOCOS.

**45 - SELECIONAR CAIXA DE SELEÇÃO 1 E ESCOLHER QUANDO CAIXA DE SELEÇÃO ALTERADO**

```
quando CaixaDeSeleção1 Alterado
fazer
```

**46 - ESCOLHO O COMANDO DE AJUSTAR A COR DE FUNDO SEMELHANTE A TELA ANTERIOR**

```
quando CaixaDeSeleção1 Alterado
fazer ajustar CaixaDeSeleção1 CorDeFundo para
```

**47 – EM SEGUIDA ADICIONE O BOTÃO 1 DE CONTINUAR**

```
quando CaixaDeSeleção1 Alterado
fazer ajustar CaixaDeSeleção1 CorDeFundo para
ajustar Botão1 Visível para verdadeiro
```

**48 – REPETIR ESSE PROCEDIMENTO PARA AS OUTRAS CAIXAS DE SELEÇÃO**

```
quando CaixaDeSeleção1 Alterado
fazer ajustar CaixaDeSeleção1 CorDeFundo para
ajustar Botão1 Visível para verdadeiro

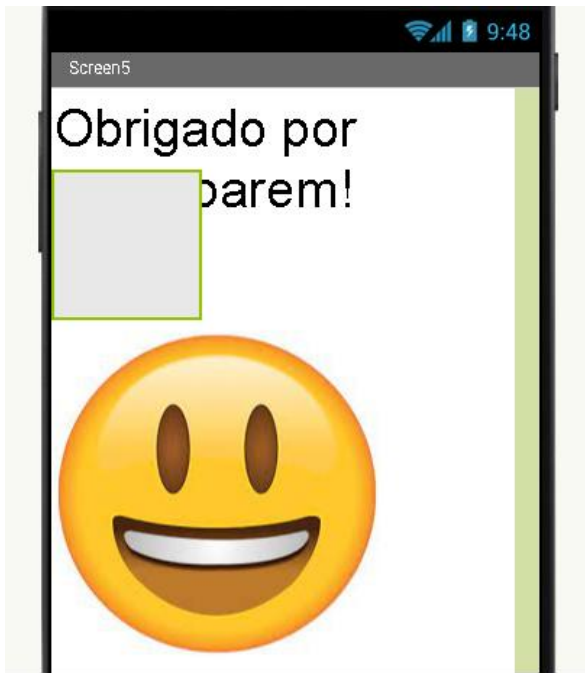
quando CaixaDeSeleção2 Alterado
fazer ajustar CaixaDeSeleção1 CorDeFundo para
ajustar Botão1 Visível para verdadeiro

quando CaixaDeSeleção3 Alterado
fazer ajustar CaixaDeSeleção1 CorDeFundo para
ajustar Botão1 Visível para verdadeiro

quando Botão1 Clique
fazer abrir outra tela nomeDaTela "Screen6"
```

**49 – FAZER A TELA FINAL**

**50 – ADICIONAR A LEGENDA E UMA IMAGEM QUE VOCÊ QUEIRA**



**51 – TESTE O APLICATIVO**