

APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

ASSUNTO	Navegando entre telas
FORMATO	Individual, duplas, ou pequenos grupos
TEMPO DE PREPARAÇÃO	1 hora
DURAÇÃO DA ATIVIDADE	1h30
NÍVEL DE DIFICULDADE	Fácil

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Continuar a familiarização com o ambiente do AppInventor
- Trabalhar na implementação de um novo aplicativo
- Conhecer a funcionalidade de transmissão de valores de uma tela para outra e armazenamento de valores

MATERIAIS NECESSÁRIOS

Sala de informática com computadores conectados à Internet

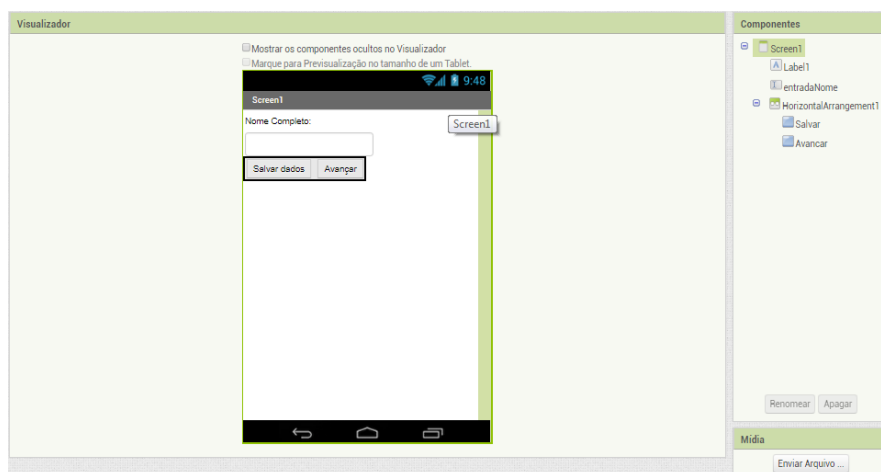
APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Preparação:

- Garanta que os computadores utilizados tenham acesso à internet.
- Estude a implementação da interface e da programação do aplicativo através da plataforma do Code IoT.

Condução da atividade:

- Divida a turma em duplas ou trios conforme o número de computadores disponíveis na sua escola.
- Pergunte a turma o que são dados, pedindo exemplos. Suplemente com as informações necessárias e corretas.
- Pergunte aos alunos que tipos dados nós poderíamos armazenar e transmitir de uma tela para a outra num aplicativo, escrevendo as ideias na lousa.
- Peça para os alunos acessarem o site do **App Inventor** no link <http://appinventor.mit.edu/explore/>
- Peça para eles clicarem em **“Create apps”**, depois em **“Start New Project”**, nomeando o projeto de **“Transmissão de Dados – Nome do Aluno”**.
- Oriente os alunos sobre quais componentes de interface serão necessários para a implementação do app:
 - Um componente de legenda de texto **“Nome Completo”**;
 - Uma caixa de texto chamada entradaNome;
 - Dois botões: um para **“Salvar”** os dados e outro para **“Avançar”** que passa para a próxima tela.
- Oriente os alunos sobre como organizar os componentes na tela:



- Oriente sobre o componente **“banco de dados”** e sobre sua implementação no app. Caso necessário, essa orientação e informação estão na nossa plataforma Code IoT.
- Oriente os alunos a respeito da criação de uma nova tela, na opção **“Adicionar tela...”**
- Indique aos alunos sobre os componentes da segunda tela e como ajustá-los:
 - uma legenda com o texto **“Valor armazenado:”**;
 - outra legenda sem texto (vazio) que irá receber o valor que o usuário digitar na tela anterior;
 - um botão **“Voltar”** que, quando clicado, irá voltar para a tela anterior;
 - e o banco de dados TinyBD.

APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

- Agora, solicite que os alunos entrem na aba de programação, clicando em “**Blocks**”.
- Ensine aos alunos as funções dos diferentes blocos necessários para implementação de cada tela do app e os oriente sobre a montagem desses blocos.
- Agora peça para os alunos testarem o aplicativo com o emulador, o programa aiStarter. Manter a janela dele aberta.
- Como os alunos já fizeram esse processo na aula anterior, encoraje-os a fazê-lo sem orientação.
- Peça que os alunos que conseguirem ajudarem os que não conseguirem.

Discussão e reflexão:

Após a finalização da atividade, discuta com seus alunos os conceitos abordados nesta aula. Veja exemplos de algumas questões que podem ser usadas para iniciar a discussão.

- Que outros dados poderíamos armazenar num aplicativo?
- Será que poderíamos criar um aplicativo com três telas? E quatro?
- Seria possível transmitir as informações entre eles?
- Qual foi a parte mais difícil da atividade?
- E a mais fácil?

Dica e atividade extra:

- Se houver tempo, uma atividade interessante que pode ser feita antes do desenvolvimento do aplicativo é um ‘telefone sem fio’. Nesse caso, os alunos teriam que passar um ‘dado’ um para o outro. No final, pergunte aos alunos qual a diferença entre ‘transmitir um dado’ através do telefone sem fio e transmitir um dado através de um aplicativo.
- Se quiser, peça aos alunos que compartilhem os aplicativos com você. Dessa forma, é possível verificar quais alunos e/ou grupos tiveram mais dificuldades e em que parte do desenvolvimento essas dificuldades aconteceram.
- Se houver tempo, peça que os alunos tentem desenvolver um aplicativo transmita outros dados. Os alunos podem escolher o que transmitir, e essa atividade pode ser submetida como lição de casa. O objetivo não é que eles criem um aplicativo perfeito, mas que explorem as possibilidades que foram aprendidas até agora, utilizem a criatividade, e que você possa através dessas atividades fazer um diagnóstico da recepção e entendimento da turma a respeito dos conteúdos.

Créditos:

Ohanna Jade do Amaral (LSITec/USP)

Irene Ficheman (LSITec/USP)