

# Inhalt

<b>Einführung</b>	<b>6</b>
Hallo, App-Programmierer der Zukunft! . . . . .	6
Über den MIT App Inventor 2 . . . . .	6
Über dieses Buch. . . . .	7
Über dich . . . . .	8
Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden . . . . .	8
 <b>Kapitel 1: Smartphone-Apps</b>	 <b>9</b>
Was ist ein Smartphone? . . . . .	10
Was ist der Unterschied zu einem Tablet? . . . . .	11
Und was ist eine Smartwatch? . . . . .	11
Unterschiede zu Computern und Laptops . . . . .	12
Apps – die kleinen Mini-Programme . . . . .	13
Woher bekommst du Apps? . . . . .	14
Was hat es mit dem kleinen Roboter und dem Apfel auf sich? . . . . .	15
Was haben Betriebssysteme mit Süßigkeiten zu tun? . . . . .	16
 <b>Kapitel 2: Deine erste App</b>	 <b>17</b>
Code merken oder Account anlegen . . . . .	17
Ein Google-Konto erstellen. . . . .	20
Daten für ein Google-Konto eingeben . . . . .	21
Im App Inventor anmelden. . . . .	25
Jetzt geht es wirklich loooooos! . . . . .	26
Der erste Eindruck – das Design . . . . .	27
Ein Button für die App. . . . .	30
Eine Textbox für die App . . . . .	32
Aussehen ist nicht alles – die Funktionalität. . . . .	33
Schritt für Schritt zum Test-Ziel. . . . .	40
Option 1: Die App auf dem eigenen Smartphone testen . . . . .	40
Option 2: Die App mit dem Emulator testen . . . . .	43
Übers Ziel hinaus – noch mehr Möglichkeiten . . . . .	45

<b>Kapitle 3: Einsteiger-Apps</b>	<b>46</b>
Das mähende Schaf . . . . .	47
App mit Bild . . . . .	49
App mit Ton . . . . .	53
Die Funktionalität für das Schaf . . . . .	56
Dein eigenes Malprogramm . . . . .	58
Buttons neben- und untereinander . . . . .	60
Die Funktionalität für das Malprogramm . . . . .	63
 <b>Kapitel 4: Apps für Fortgeschrittene</b>	 <b>72</b>
Maulwurf-Jagd . . . . .	73
Suche die Komponenten zusammen . . . . .	74
Bring den Maulwurf in Bewegung . . . . .	78
Fang den Maulwurf . . . . .	80
Spiele, so oft du willst . . . . .	81
Pinguin-Lagesteuerung . . . . .	82
Suche die Komponenten zusammen . . . . .	82
Der Orientierungssensor steuert den Pinguin . . . . .	84
Der Pinguin läuft über das ganze Spielfeld . . . . .	86
Den Pinguin mit Buttons steuern . . . . .	88
Jetzt sind deine Spielideen gefragt . . . . .	90
 <b>Kapitle 5: App-Ideen für Profis</b>	 <b>92</b>
Mit verschiedenen Levels arbeiten . . . . .	92
Mehrere Screens kombinieren . . . . .	93
Screens einbauen . . . . .	94
Verlinken . . . . .	95
Durchblick im Supermarkt – Barcodes scannen . . . . .	96
Die Komponenten . . . . .	97
Die Funktionalität . . . . .	97
Mit dem Smartphone reden: Die Sprachsteuerung . . . . .	98
TextToSpeech . . . . .	99
SpeechRecognizer . . . . .	100
Apps mit Sprachsteuerung . . . . .	101

Wo bin ich? – GPS-Ortung . . . . .	103
Anzeige des Längen- und Breitengrades . . . . .	104
Die Ortungs-App . . . . .	105
Sicher ist sicher - Passwort-Sperre . . . . .	106
Login-Bildschirm gestalten. . . . .	107
Geheimnis verstecken. . . . .	108

## **Kapitel 6: Apps entwickeln** **111**

Alles startet mit einer Idee. . . . .	111
Planung ist die halbe App . . . . .	112
Design macht den Unterschied . . . . .	112
Umsetzen und Schritt für Schritt testen . . . . .	114
Die fertige App auf dem Smartphone installieren . . . . .	114

## **Kapitel 7: Und die Profis?** **118**

## **Kapitel 8: Auf Wiedersehen...** **120**

## **Zum Wiederfinden** **121**

## **Über den Autoren** **124**