

## Sorpresa

Ambiente Progettazione. Caricare le immagini sul server di MIT APP Inventor: etichetta, pulsante, suono.



Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni inizio tocco e fine tocco (blocco pulsante).

| WhatsApp                 | x 💱 Inventore di app del MIT   Esplor: x 💱 MIT App Inventor 2 x +   | - 0                                     |
|--------------------------|---|---|
| → C ▲ Non sicuro         | ai2.appinventor.mit.edu/?locale=it_IT#6358343414579200  | * • * 🔕                                 |
| App 🔆 Mininterno.net - Q | 😃, Libero - Mail, Ricerc 🚥 Alternanza SCUOLA 🧌 Progetto - WeTurtle 🚷 Tecnologia Educativ 🔅 Formazione: roboti ♀ Materiali per la scu 🟭 Esperienze did | attic 🔇 Monitoraggio strutt             |
|                          | Progetti • Connetti • Compila • Settings • Aluto • I mici Progetti View Trash Guida Segnala un Problema   | Italiano + ing.a.santacroce@gmail.com + |
| galo22                   | Screen1 • Aggiungi Schermo Rimuovi Schermo Pubblica nella Galleria  | Progettazione Blocch                    |
| locchi                   | Visualizzatore  |   |
| B Incorporato            |   | •                                       |
| Controllo                |   |   |
| Logica                   |   |   |
| Matematica               |   |   |
| Testo                    |   |   |
| Liste                    | per sempre quando [Puisante1 ] .inizioTocco   | regalo.jpg                              |
| Dictionaries             | esegui imposta (Pulsante1 · ). (mmagine · ) a ( regalo2.jpg )   |   |
| Colori                   | imposta [Etichetta1 • ] . Testo • ] a   • Sorpresal •   |   |
| Variabili                | esegui Suono1Riproduci  |   |
| Procedure                |   |   |
| Screen1                  |   |   |
| Etichetta1               |   |   |
| Pulsante1                | per sempre quando Puisante1 FineTocco   | $\odot$                                 |
| Suono1                   | esegui imposta (Pulsante1 - , immagine - ) a ti regalo.jpg -  | Æ                                       |
| quaisiasi componente     | imposta Etichetta1 • . Testo • a 1 • Tocca per aripre il regalo) •  | ¥ l                                     |
|                          |   | e                                       |
|                          |   | _                                       |
| Rinomina Elimina         | Mostra Avvertimenti   |   |
| ultimediale              |   |   |
| Doorbell mp3             |   |   |
| O Scrivi qui per eseg    | uire la ricerca O 🗗 💽 🐂 🗢 👩 📠   | へ 🔿 🛥 🧖 (du)) 09:05                     |

L'applicazione funzionerà come segue. Toccando lo schermo si aprirà il regalo. L'immagine passerà da regalo.jpg a regalo2.jpg. Una volta tolto l'indice dallo schermo (quando termina il tocco) l'immagine tornerà al valore inizializzato (regalo.jpg).



## Topolino e Parerino 1

Ambiente Progettazione. Caricare le immagini sul server di MIT APP Inventor: etichetta, pulsante, suono.



Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni inizio tocco e fine tocco (blocco pulsante).

| 🕒 WhatsApp   | 🗙   😤 Inventore di app del MIT   Esplor: 🗙 🔮 MIT App Inventor 2 🗙 🕇  | - 0                             | ×          |
|--|--|---------------------------------|------------|
| $\leftrightarrow$ $\rightarrow$ C $\land$ Non sicuro   a | ai2.appinventor.mit.edu/?locale=it_IT#6560254373789696   | 🖈 O 🛊 📣                         | 1          |
| 🗰 App 🛛 🔆 Mininterno.net - Q                             | 🌒 Libero - Mail, Ricerc 🚥 Alternanza SCUOLA 🧌 Progetto - WeTurtle 🔗 Tecnologia Educativ 💠 Formazione: roboti ♀ Materiali per la scu 👖 Esperienze didattic  | Monitoraggio strutt             | 33         |
|  | Progetti • Connetti • Compila • Settings • Aiuto • I miei Progetti View Trash Guida Segnala un Problema Italiano • tra   | iningandengineering@gmail.com + | *          |
| esempio_1  | Screen1 • Aggiungi Schermo Rimuovi Schermo Pubblica nella Galleria   | Progettazione Blocch            |            |
| Blocchi  | Visualizzatore   |                                 |            |
| Incorporato  |  | •                               |            |
| Controllo  |  |                                 |            |
| Logica   |  |                                 |            |
| Matematica   | per sempre quando [Pulsante1 - InizioTocco   | <u> </u>                        |            |
| Testo  | esegui imposta (Pulsante1 · . (Immagine · ) a ( · paperino.jpg ·   |                                 |            |
| Liste  | imposta Label2 • . Testo • a 1 • Sono Paperino •   |                                 |            |
| Dictionaries   | esegui Sound1  |                                 |            |
| Colori   |  |                                 |            |
| Variabili  |  |                                 |            |
| Procedure  |  |                                 |            |
| Screen1  | per sempre quando Pulsante1 - , FineTocco  | $\odot$                         |            |
| Label1   | esegui imposta Pulsante1 . [mmagine ] a topolino.jpg   | A                               |            |
| Pulsante1  | imposta (Label2 ) . (Testo ) a ( Sono Topolino )   |                                 |            |
| Label2   |  | Θ                               |            |
| <ul> <li>♥ Qualsiasi componente</li> </ul>               | Mostra Avvertiment   |                                 |            |
| Rinomina Elimina   |  |                                 |            |
| fischio_uomo.mp3   | paperino_01.jpg ^ image_thumb_abcjfif ^ image_thumb_abcjfi | Mostra tutto                    | ×          |
| Scrivi qui per eseguir                                   | ire la ricerca O 🗄 💽 🗟 💿 🥥 🍓 🦉   | へ 🔿 🐂 🦟 (小) 10:28<br>08/01/2021 | <b>R</b> 2 |

L'applicazione funzionerà come segue. Toccando lo schermo apparirà paperino. L'immagine passerà da topolino.jpg a paperino.jpg. Una volta tolto l'indice dallo schermo (quando termina il tocco) l'immagine tornerà al valore inizializzato (topolino.jpg).



## Topolino e Parerino 2

Ambiente Progettazione. Caricare le immagini sul server di MIT APP Inventor: etichetta, accelerometro, suono.



Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni accelerometro scosso (blocco accelerometro).

| S WhatsApp → C ▲ Non sicuro     | c c horizontaria di app del MIT   Esplor: x c MIT App Inventor 2 x +  |                                       |
|---------------------------------|---|---------------------------------------|
| 🕴 App  🔆 Mininterno.net - Q     | 🌒 Libero - Mail, Ricerc 🚥 Alternanza SCUOLA 🧌 Progetto - WeTurtle 🔗 Tecnologia Educativ 💠 Formazione: roboti ♀ Materiali per la scu 🏭 Esperienze didattic 🤤   | Monitoraggio strutt                   |
|                                 | Progetti • Connetti • Compila • Settings • Aluto • I miei Progetti View Trash Guida Segnala un Problema Italiano • train  | ningandengineering@gmail.com *        |
| esempio_1                       | Screen1 • Aggiungi Schermo Rimuovi Schermo Pubblica nella Galleria  | Progettazione                         |
| Blocchi                         | Visualizzatore  |                                       |
| <ul> <li>Incorporato</li> </ul> |   | •                                     |
| Controllo                       |   |                                       |
| Logica                          |   |                                       |
| Matematica                      | per sempre quando Accelerometro1 • Scosso inizializza variabile globale (immagine1) con valore 🕻 • (topolino) •   |                                       |
| Testo                           | esegui imposta immaginei • . Immagine • a • paperino.ipg •  |                                       |
| Liste                           | esegui Soundi + .Riproduci  |                                       |
| Dictionaries                    |   | 1                                     |
| Colori                          |   |                                       |
| Variabili                       |   |                                       |
| Procedure                       |   |                                       |
| Screen1                         |   | $\odot$                               |
| Label1                          |   | Ó                                     |
| Immagine1                       |   | $(\pm)$                               |
| A Label2                        |   | Θ                                     |
| Sound1                          |   | -                                     |
| Accelerometro1                  |   | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 |
| Qualsiasi componente            | Mostra Avvertiment  |                                       |
|                                 |   |                                       |
| Rinomina                        |   |                                       |
| ] fischio_uomo.mp3 ^            | paperino_01,jpg ^ image_thumb_abcjfif ^ | Mostra tutto                          |
| Scrivi qui per esegui           | e la ricerca 🛛 O 🛱 💽 📄 💿 🥥 🎼 🥵 🔤  | 🔿 🖮 (c d)) 10:42                      |

L'applicazione funzionerà come segue. Scuotendo lo smartphone apparirà paperino. L'immagine passerà da topolino.jpg a paperino.jpg. L'immagine rimarrà su paperino.jpg senza tornare all'immagine iniziale anche scuotendolo smartphone.



## Topolino e Parerino 3

Ambiente Progettazione. Caricare le immagini sul server di MIT APP Inventor: etichetta, accelerometro, suono.



Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni accelerometro scosso (blocco accelerometro), selezione (se .....allora, altrimenti se ....allora)

| S WhatsApp  | x 🛛 😍 Inventore di app del MIT   Esplor x 😵 MIT App Inventor 2 x +  | - o ×                                   |
|---|---|---|
| $\leftarrow \rightarrow C$ A Non sicuro   | ai2.appinventor.mit.edu/?locale=it_1T#6560254373789696  | o \star 🔕 :                             |
| 👯 App   🌺 Mininterno.net - Q  | 🌒, Libero - Mail, Ricerc 🚥 Alternanza SCUOLA 🧌 Progetto - WeTurtle 🔇 Tecnologia Educativ 🏠 Formazione: roboti 💡 Materiali per la scu 🏭 Esperienze didattic 🔇 Monitoraggio | strutt »                                |
|   | Progetti • Connetti • Compila • Settings • Aluto • I miel Progetti View Trash Guida Segnala un Problema Italiano • trainingandengineeri                                   | ng@gmail.com *                          |
| esempio_1   | Screen   Aggiungi Schermo   Rimuovi Schermo  Pubblica nella Galleria  Prog  | ettazione Blocchi                       |
| Blocchi   | Visualizzatore  |   |
| <ul> <li>Incorporato</li> <li>Controllo</li> <li>Logica</li> <li>Matematica</li> <li>Testo</li> <li>Liste</li> <li>Oictionaries</li> <li>Oictionaries</li> <li>Colori</li> <li>Variabili</li> <li>Procedure</li> <li>Screen1</li> <li>Label1</li> <li>Inbel1</li> <li>Screen1</li> <li>Label2</li> <li>Sound1</li> <li>Accelerometro 1</li> <li>Qualsiasi componente</li> </ul> | <pre>intzializza variabile globale immagine1 con valore if igopolino;p; i<br/>esegui</pre>  | <ul> <li> <ul> <li></li></ul></li></ul> |
| Elilina   |   |   |
| fischio_uomo.mp3 ^  | paperino_01,jpg     finage_thumb_abc,jff  | Mostra tutto X                          |
| Scrivi qui per esegui   | ire la ricerca O 🗄 😧 🗟 💿 🥥 🤹 🤹  | ) 11:14                                 |

L'applicazione funzionerà come segue. Scuotendo lo smartphone apparirà paperino. L'immagine passerà da topolino.jpg a paperino.jpg. Scuotendo ulteriormente lo smartphone l'immagine ritornerà al valore iniziale (topolino.jpg).