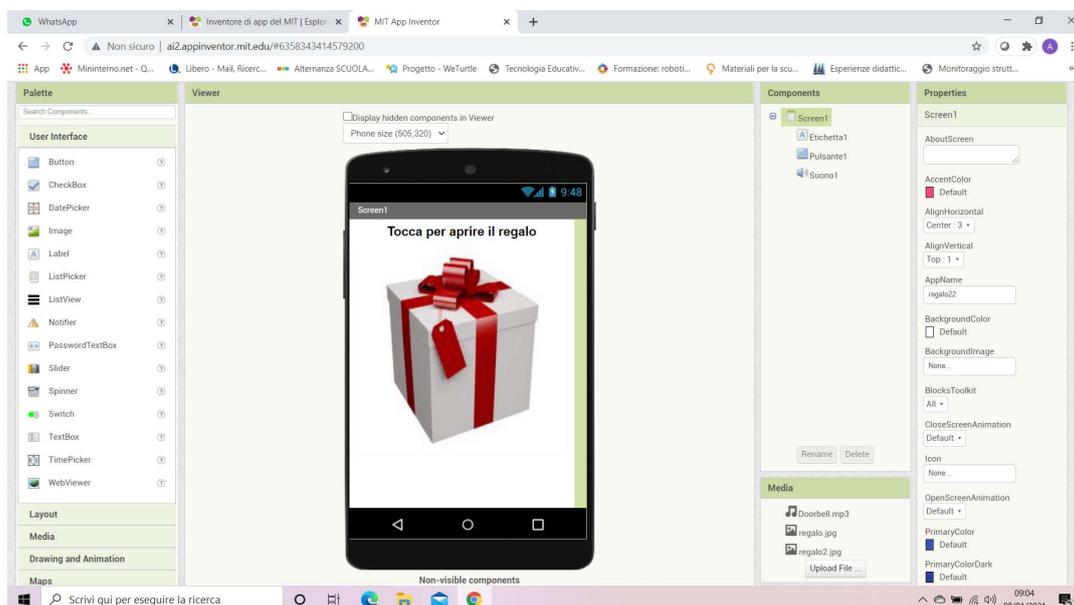
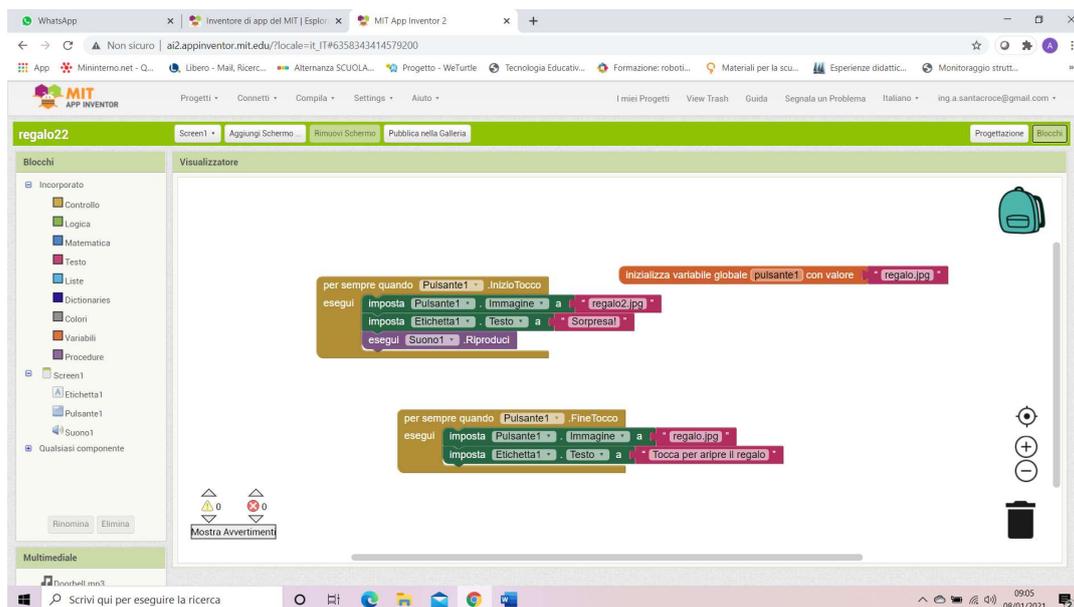


Sorpresa

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



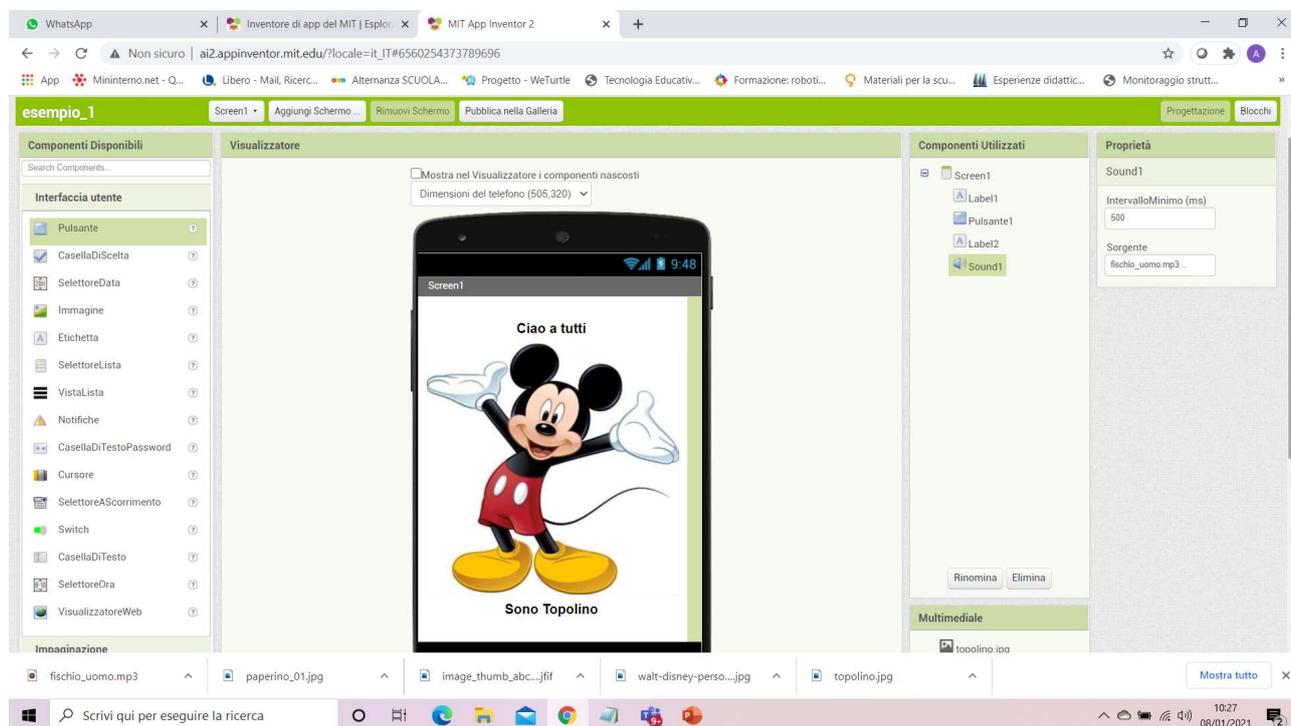
Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni inizio tocco e fine tocco (blocco pulsante).



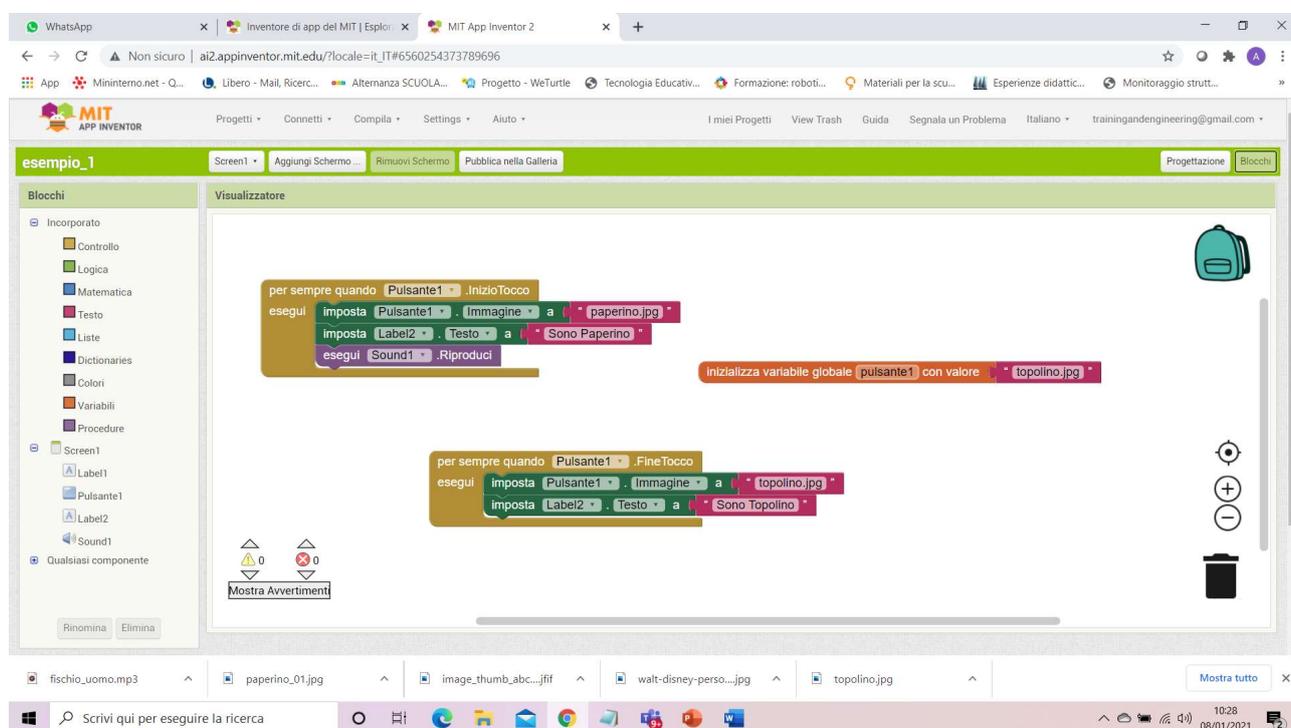
L'applicazione funzionerà come segue. Toccando lo schermo si aprirà il regalo. L'immagine passerà da regalo.jpg a regalo2.jpg. Una volta tolto l'indice dallo schermo (quando termina il tocco) l'immagine tornerà al valore inizializzato (regalo.jpg).

Topolino e Paperino 1

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



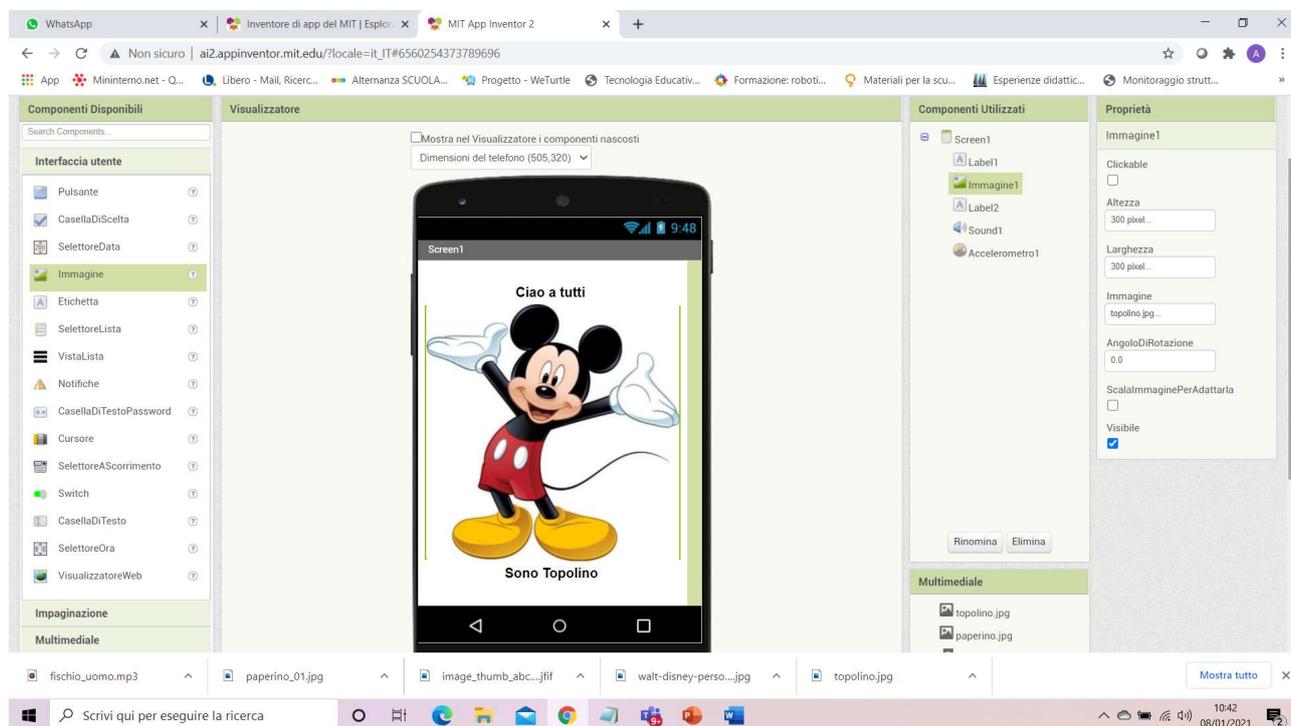
Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni inizio tocco e fine tocco (blocco pulsante).



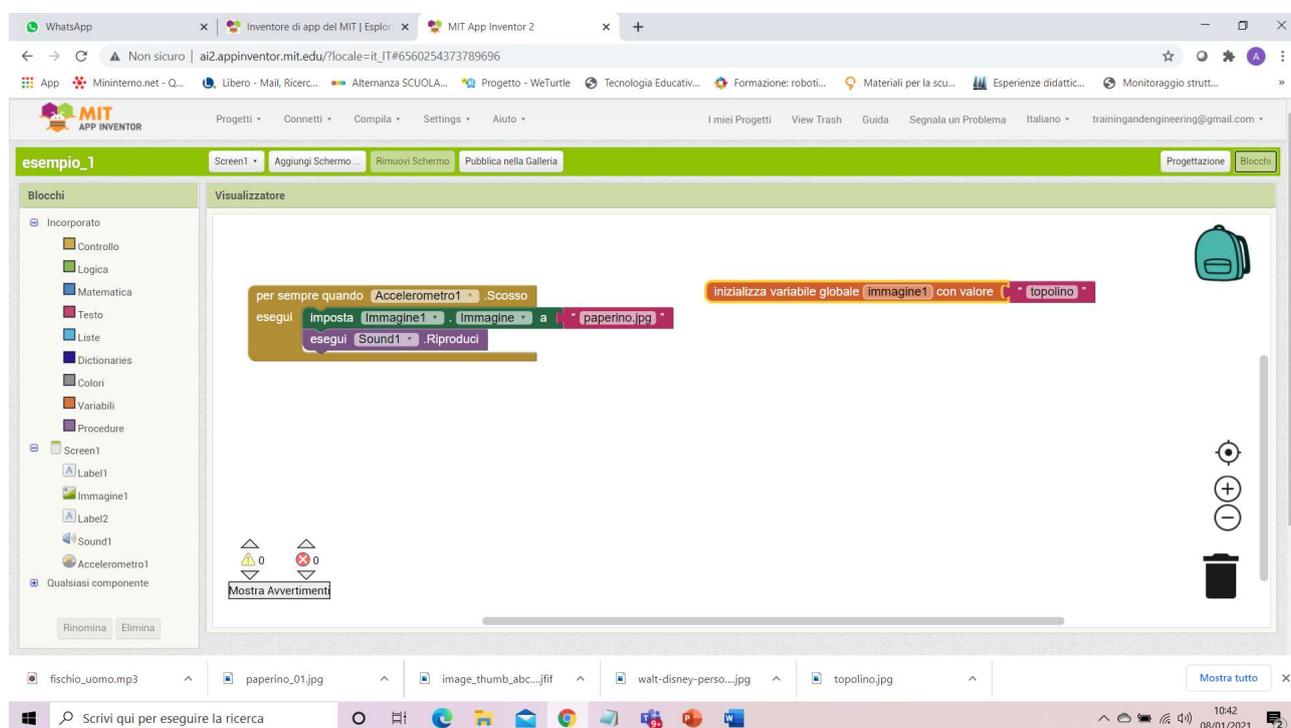
L'applicazione funzionerà come segue. Toccando lo schermo apparirà paperino. L'immagine passerà da topolino.jpg a paperino.jpg. Una volta tolto l'indice dallo schermo (quando termina il tocco) l'immagine tornerà al valore inizializzato (topolino.jpg).

Topolino e Paperino 2

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



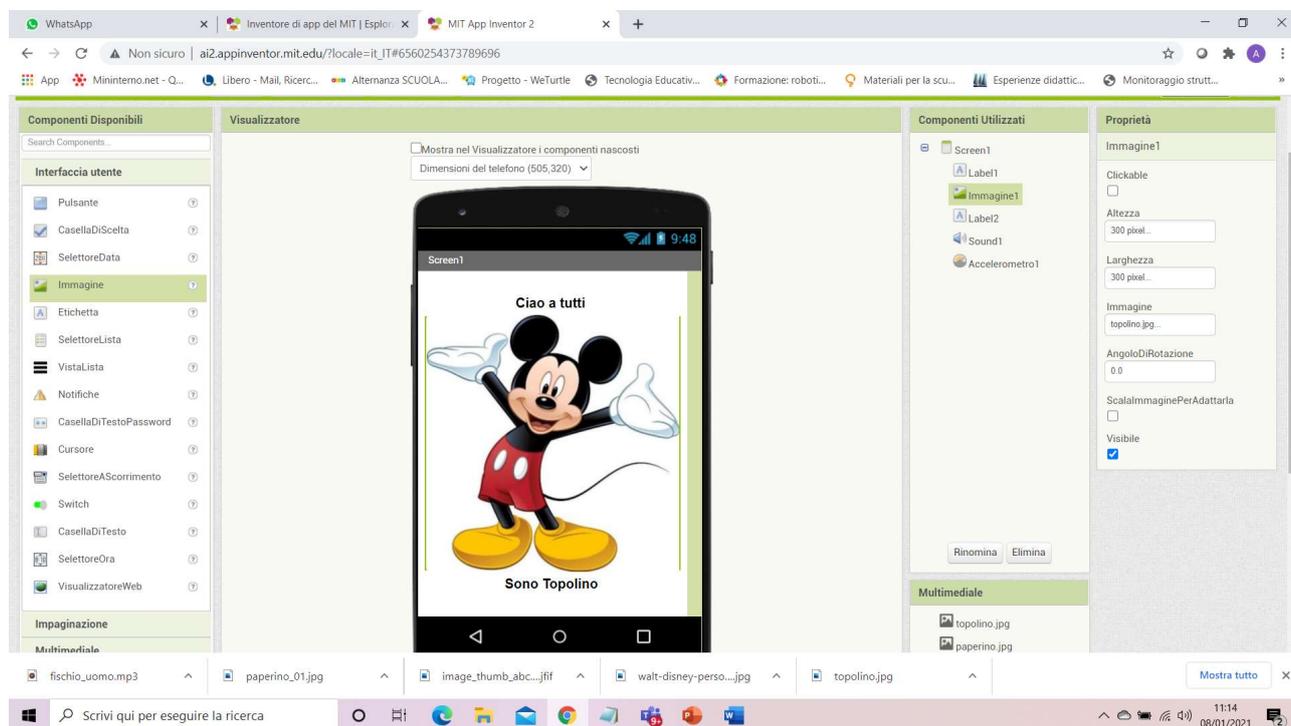
Ambiente Blocchi. Inizializzazione della variabile. Situazioni accelerometro scosso (blocco accelerometro).



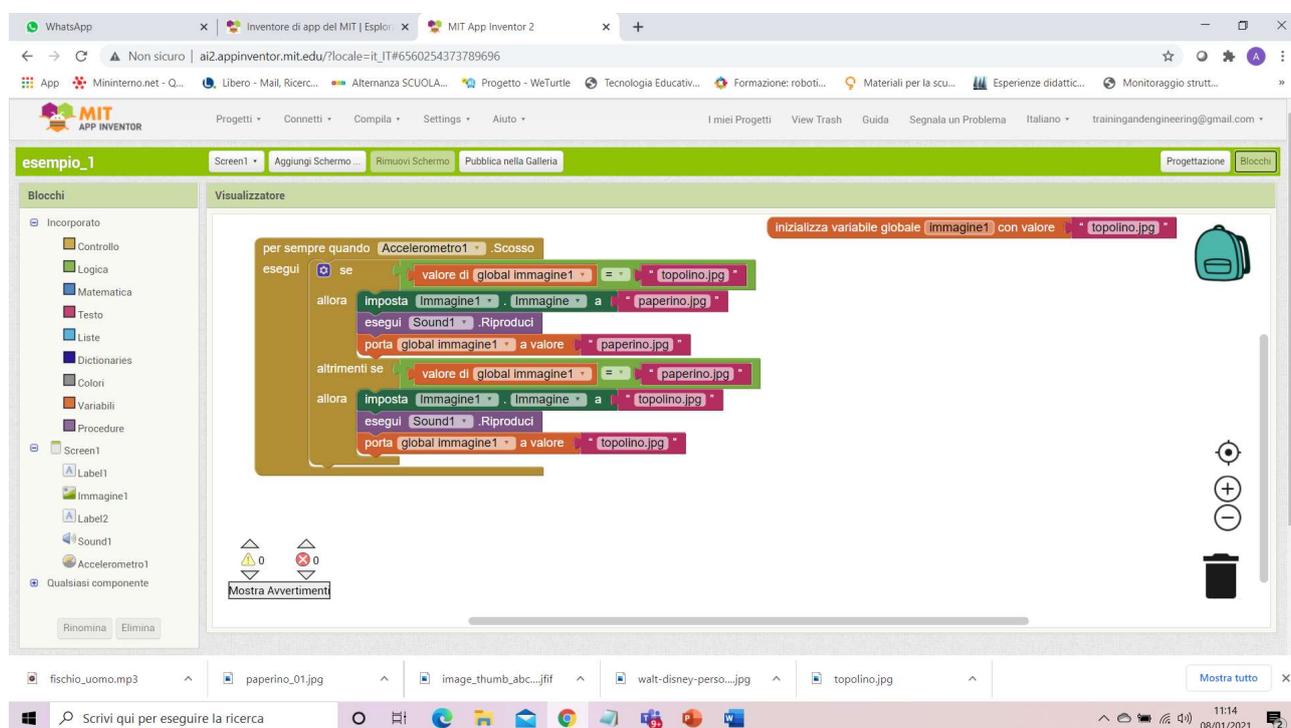
L'applicazione funzionerà come segue. Scuotendo lo smartphone apparirà Paperino. L'immagine passerà da topolino.jpg a paperino.jpg. L'immagine rimarrà su paperino.jpg senza tornare all'immagine iniziale anche scuotendolo smartphone.

Topolino e Paperino 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 (seallora, altrimenti seallora)



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).