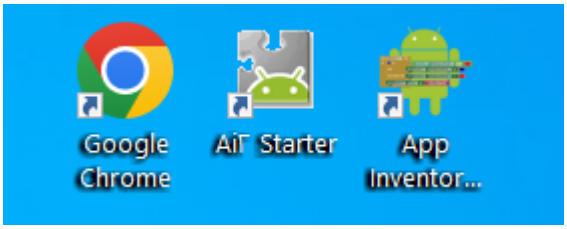
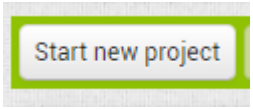
ورقة عمل الوحدة الثالثة تطبيقات الهواتف الذكية

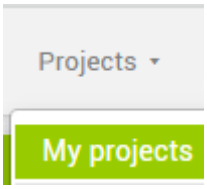
MIT App Inventor

١- فتح برنامج أب انفنتور من خلال الايقونات التالية على سطح المكتب (على حسب خطوات المعلمة لك)



٢- انشاء مشروع جديد من خلال الأمر 

وتسميته باسم project واسم فصلك



ملا حظة / في حالة فتح أي مشروع تلقائي يتم اغلاقه قبل البدء من خلال الامر

٣- التعرف على الواجهة الرئيسية بالرجوع للكتاب المدرسي والمساعد الذاتي

٤- إضافة أدوات البرمجة وتغيير بعض الخصائص لها

٥- إضافة شاشة أخرى Screen لتطبيق والتحكم في خصائصها

٦- الانتقال إلى البرمجة باللبنات والتعرف عليها وكتابة بعض الأوامر البرمجية

٧- فتح برنامج أب انفنتور

٨- انشاء مشروع باسم Healthy Food واسم فصلك

٩- تصميم الواجهات الخاصة بالتطبيق

ملاحظة / جميع الصور المستخدمة موجودة في مجلد على سطح المكتب بعنوان (صور اب انفنتور)

١٠ – ضبط خصائص الأدوات والشاشات

١١- كتابة الأوامر البرمجية (اللبنات)

١٢- تنفيذ البرنامج واختبار صحة الأوامر

الرجوع إلى المساعد الذاتي لتدريبات
تطبيقات الهواتف الذكية

إعداد وتصميم / أ_ سامية المنتشري ☺