

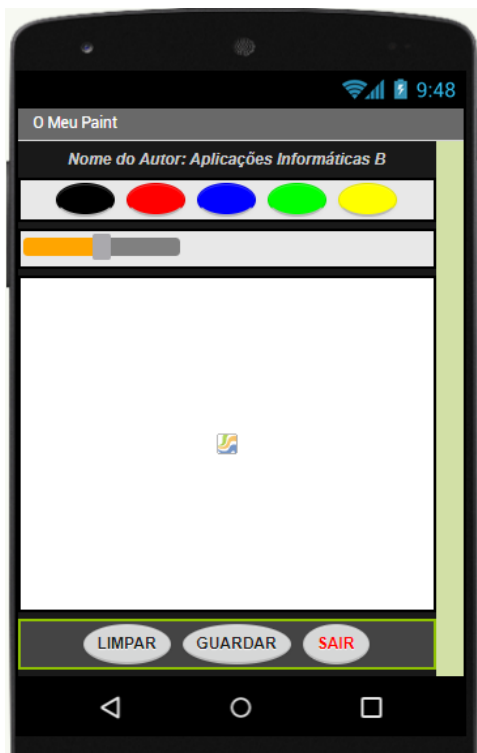
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - APP Inventor

Ficha de Trabalho – O Meu Paint

1. Nesta APP vamos a desenvolver uma ferramenta para desenhar com o dedo. Ao tocares com o dedo sobre a área da APP irá aparecer um ponto, e se deslizarmos o dedo sobre a área, o efeito será similar ao que faria um lápis.

A cor predefinida será o preto, mas existe a possibilidade de mudar a cor bem como a espessura da linha. A qualquer momento o desenho poderá ser guardado e existirá um botão para apagar tudo.

Vais precisar de uma imagem que será utilizada como ícone da APP.



1. Cria um novo projeto e altera as propriedades da Screen:

- Nome da APP: O Meu Paint;
- Ícone: imagem “icone.png”
- Título: O Meu Paint
- Cor de fundo: Preto

2. Começa por colocar uma legenda na parte superior, onde ficará o nome do autor (o teu nome), com as seguintes propriedades:

- Negrito e itálico
- Largura: Preencher principal
- Texto: Nome do autor
- Alinhamento do Texto: centro
- Cor do Texto: cinza claro

3. Coloca uma Organização horizontal com as seguintes propriedades:

- Alinhamento Horizontal: Centro
- Alinhamento Vertical: Topo
- Cor de fundo: Cinza claro
- Largura: Preencher principal

<p>4. Coloca cinco botões dentro da Organização horizontal anterior com as seguintes propriedades:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cor de fundo: Preto ; Vermelho ; Verde ; Azul ; Amarelo• Largura: 45 pixéis• Forma: oval• Nome: Bt_preto ; Bt_verm ; Bt_verde ; Bt_az ; Bt_am• Texto: sem nenhum texto	<p>5. Coloca uma outra Organização horizontal, depois da Organização horizontal anterior:</p> <ul style="list-style-type: none">• Alinhamento Horizontal: Centro• Alinhamento Vertical: Topo• Cor de fundo: Cinza claro• Largura: Preencher principal
<p>6. Coloca um deslizador dentro da Organização horizontal anterior com as seguintes propriedades:</p> <ul style="list-style-type: none">• Largura: Preencher principal• Valor máximo: 10• Valor mínimo: 0• Posição do indicador: 5	<p>7. Coloca o componente Pintura, localizado em “Desenho e animação”, devendo ficar por debaixo da Organização horizontal anterior:</p> <ul style="list-style-type: none">• Altura: Preencher principal• Largura: Preencher principal• Largura da linha: 5

8. Coloca uma Organização Horizontal a seguir ao componente anterior:

9. Coloca um botão na Organização horizontal anterior com as seguintes propriedades:

- Alinhamento Horizontal: Centro
- Alinhamento Vertical: Topo
- Cor de fundo: Cinza escuro
- Largura: Preencher principal
- Altura: 40 pixéis

10. Coloca um botão na Organização horizontal anterior com as seguintes propriedades:

- Colocar **Negrito**
- Forma: oval
- Texto: GUARDAR
- Nome: Bt_guardar

12. Inserir uma legenda junto ao botão sair:

- Texto: deixar em branco
- Desmarcar a opção “Visível”
- Nome: NomeFicheiro

- Colocar **Negrito**
- Forma: oval
- Texto: LIMPAR
- Nome: Bt_Limpar

11. Coloca um botão na Organização horizontal anterior com as seguintes propriedades:

- Colocar **Negrito**
- Forma: oval
- Texto: SAIR
- Cor do Texto: Vermelho
- Nome: Bt_sair

Quanto ao código, para cada botão de cor, adicionar:

```

quando bt_preto .Clique
fazer ajustar Pintura1 . CorDePintura para [preto]

quando bt_verm .Clique
fazer ajustar Pintura1 . CorDePintura para [vermelho]

```

```

quando Pintura1 .Tocou
  x y tocouAlgumSprite
fazer chamar Pintura1 .DesenharCirculo
  xCentro obter x
  yCentro obter y
  raio 10
  fill verdadeiro

```

```

quando Pintura1 .Arrastado
  xInicial yInicial xAnterior yAnterior xAtual yAtual algumSpriteArrastado
fazer chamar Pintura1 .DesenharLinha
  x1 obter xAnterior
  y1 obter yAnterior
  x2 obter xAtual
  y2 obter yAtual

```

```

quando bt_limpar .Clique
fazer chamar Pintura1 .Apagar

```

```

quando Deslizador1 .PosiçãoAlterada
  posiçãoDoIndicador
fazer ajustar Pintura1 . LarguraDaLinha para obter posiçãoDoIndicador

```

```

quando bt_guardar .Clique
fazer ajustar NomeFicheiro . Texto para chamar Pintura1 .Guardar

```

```

quando bt_sair .Clique
fazer fechar aplicação

```