

PROGETTO : APP INVENTOR

ANNO SCOLASTICO 2015-2016

CLASSE INTERESSATA: 2B LICEO CLASSICO "AGOSTINO NIFO"

Il progetto verrà realizzato durante in orario didattico nelle ore di Matematica (un'ora ogni due settimane) a partire dal mese di Novembre 2015 sino a Maggio 2016 per un totale di 20 ore. Per la realizzazione del progetto verrà utilizzato il laboratorio di informatica.

Il progetto

App Inventor è un semplice ambiente di sviluppo basato su piattaforma Java per coloro i quali non hanno basi di programmazione (il codice è sostituito dal Blocks Editor sviluppato dal MIT); con questo strumento si possono scrivere applicazioni, per uso esclusivamente personale, tramite una interfaccia grafica. App Inventor faceva parte di Google Labs, luogo virtuale ove gli ingegneri di Google sviluppano le nuove applicazioni sperimentali, ma il 10 agosto 2011 Google ha comunicato che App Inventor sarebbe stato chiuso, cosa che è avvenuta il 31 dicembre 2011. La scelta è probabilmente dovuta o al mancato successo dello stesso oppure a causa di una denuncia da parte di Oracle per violazione dei diritti della piattaforma Java, che Oracle detiene, su cui è sviluppato App Inventor. Il sistema è stato però preso in carico dal MIT Center for Mobile Learning che ora lo supporta con il nome "App Inventor Edu".

Obiettivi e finalità

Il corso si pone come obiettivo, la conoscenza dell'ambiente di sviluppo AppInventor e di tutti i suoi componenti per la realizzazione di una semplice applicazione.

Contenuti

Introduzione

Introduzione alle applicazioni su dispositivi mobili ANDROID

Ambiente di sviluppo AppInventor

Account google per la piattaforma <http://appinventor.mit.edu> (Massachusetts Institute of Technology)

Installazione software Installazione AppInventor Setup v 1.1 (Emulatore del dispositivo ANDROID)

Installazione Java v. 7

Ambiente di sviluppo

Creazione nuovo progetto

Design

Palette (controlli): Basic – Media – Animation – Social – Sensor – Screen Arrangement

Screen

Componenti dello screen

Proprietà

Blocks Editor

Emulatore android per testare applicativo

Package per phone

QR Code

Metodologia di lavoro

Lezioni frontali mediante l'utilizzo di un videoproiettore e lavagna interattiva

Spazi e strumenti

Laboratorio di informatica – PC – Videoproiettore – Connessione ad Internet

(<http://appinventor.mit.edu>)

Verifica e valutazione

Alla fine del progetto, lo studente dovrà presentare la realizzazione della propria applicazione android.

Alla Fine del percorso agli alunni verrà consegnato il certificato personale con le indicazioni delle competenze acquisite.

Il Docente di Matematica

Prof. Antonio Volpicelli