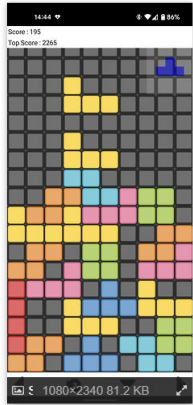


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

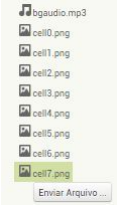
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

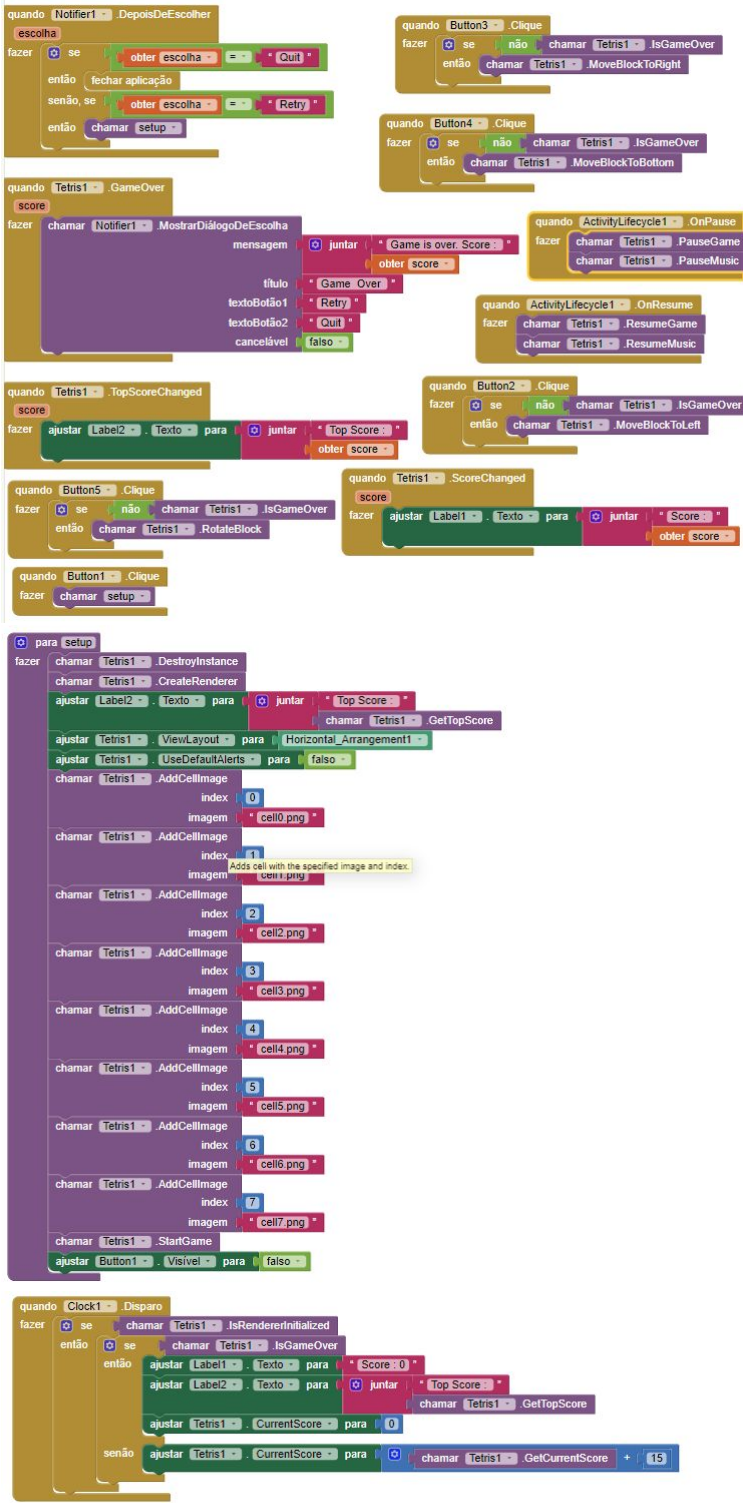


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



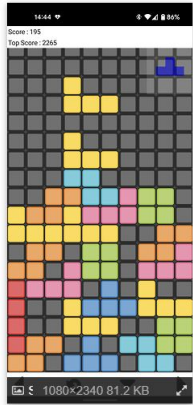


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

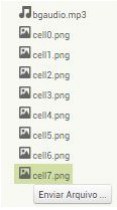
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

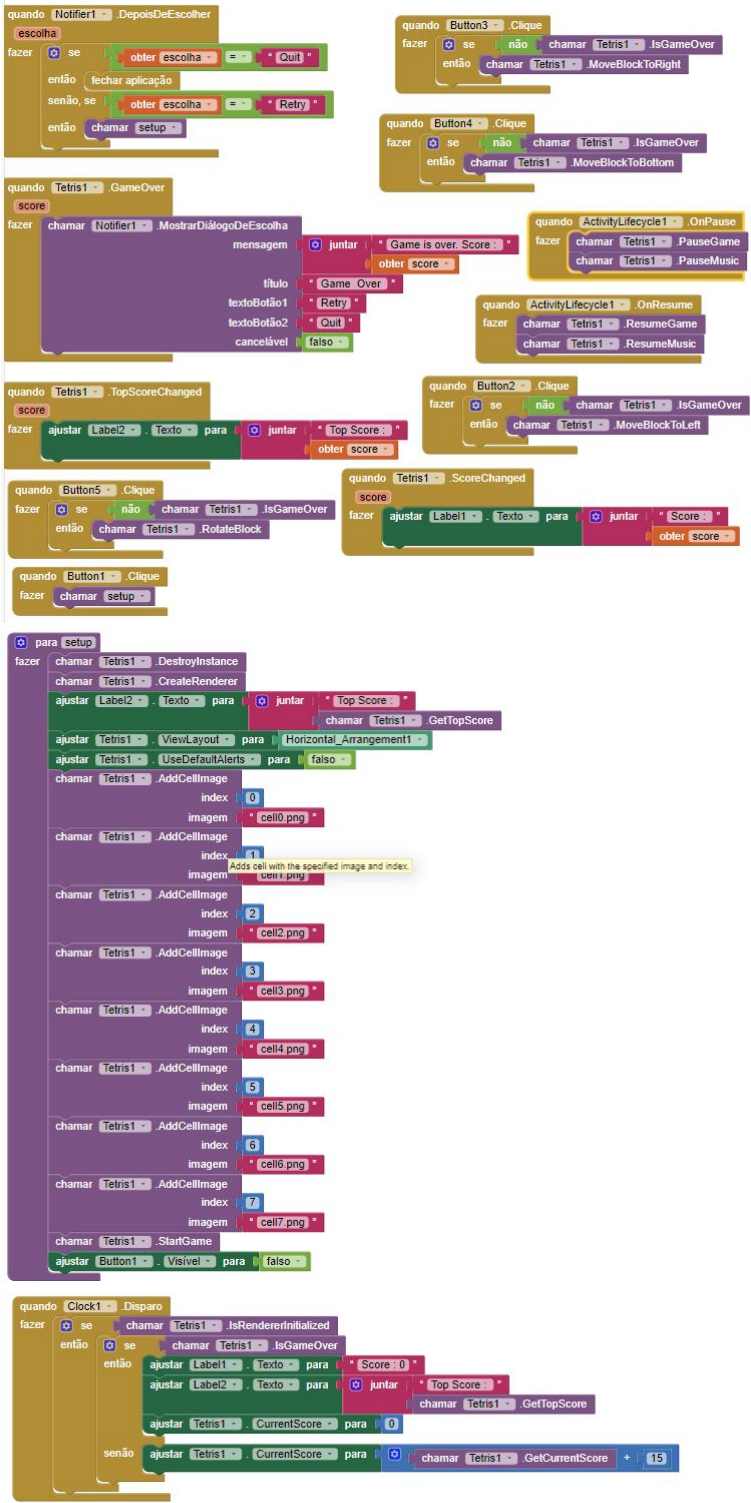


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



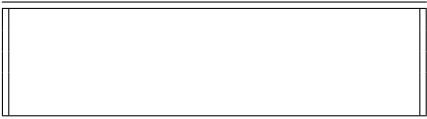
Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

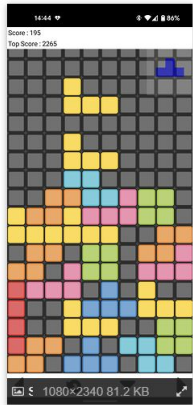


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos correspondentes na área de trabalho

e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

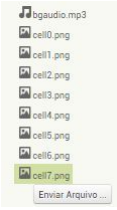
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

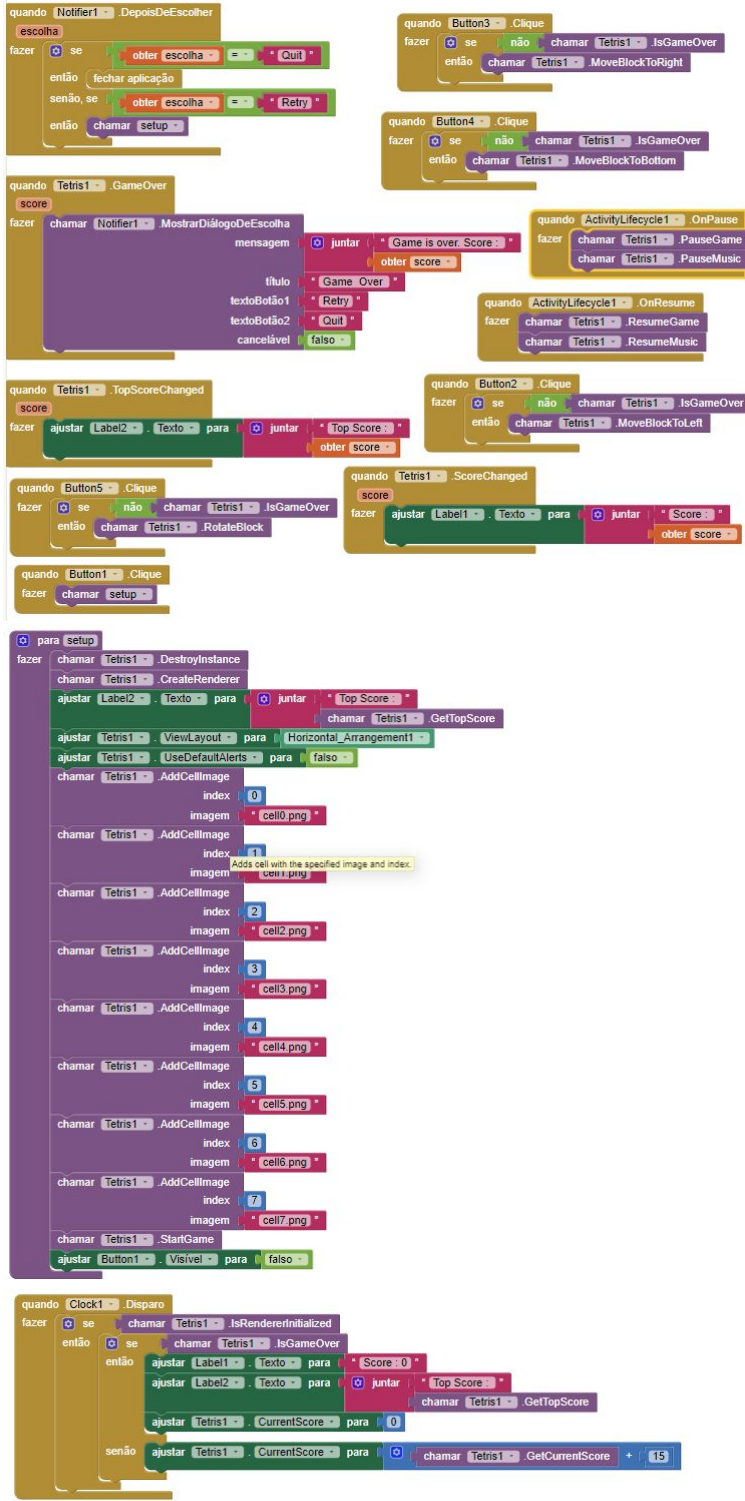


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



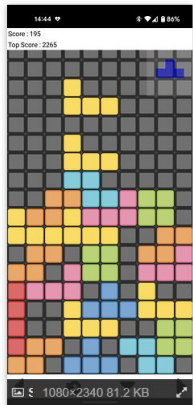


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

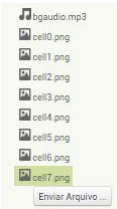
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

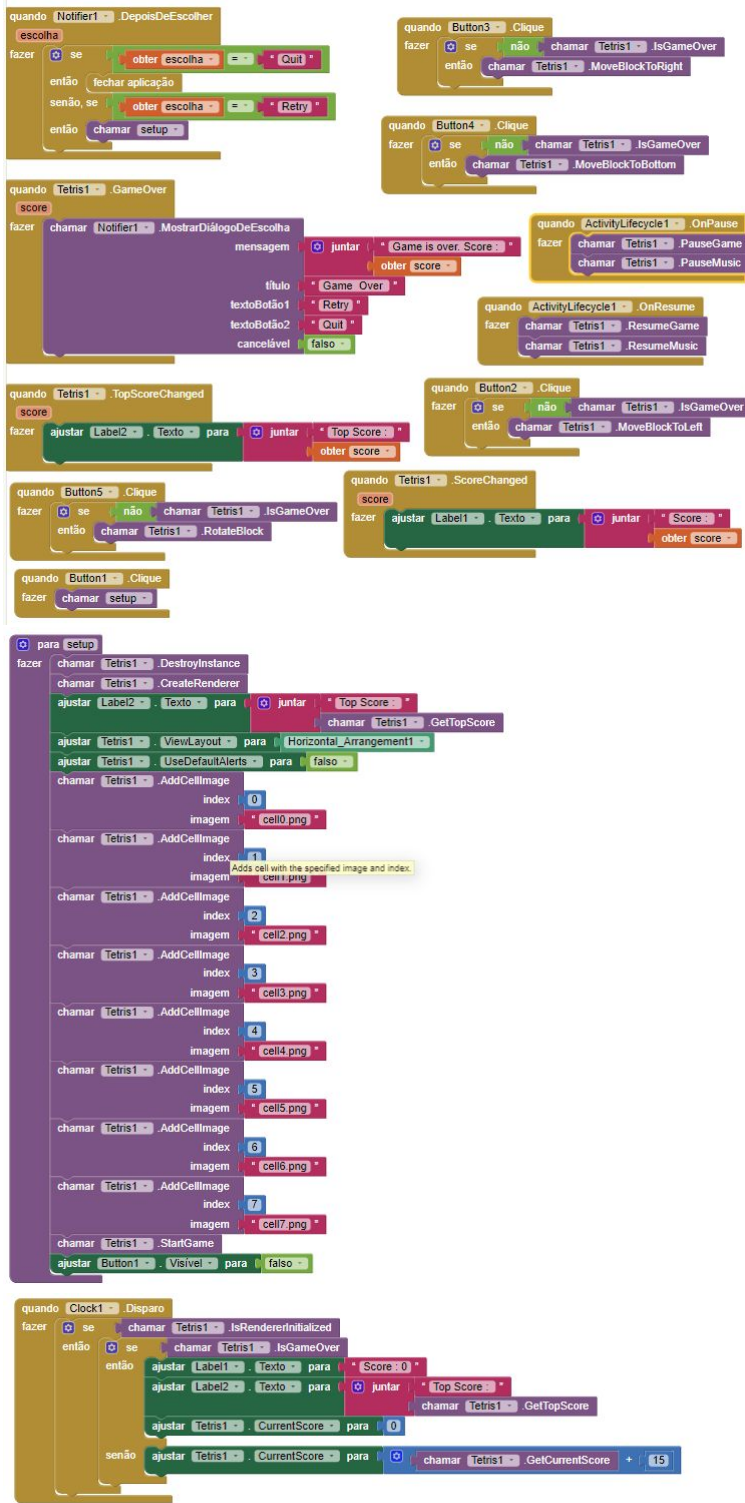


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

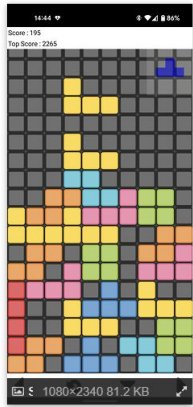


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos correspondentes na área de trabalho

e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

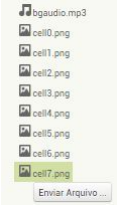
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

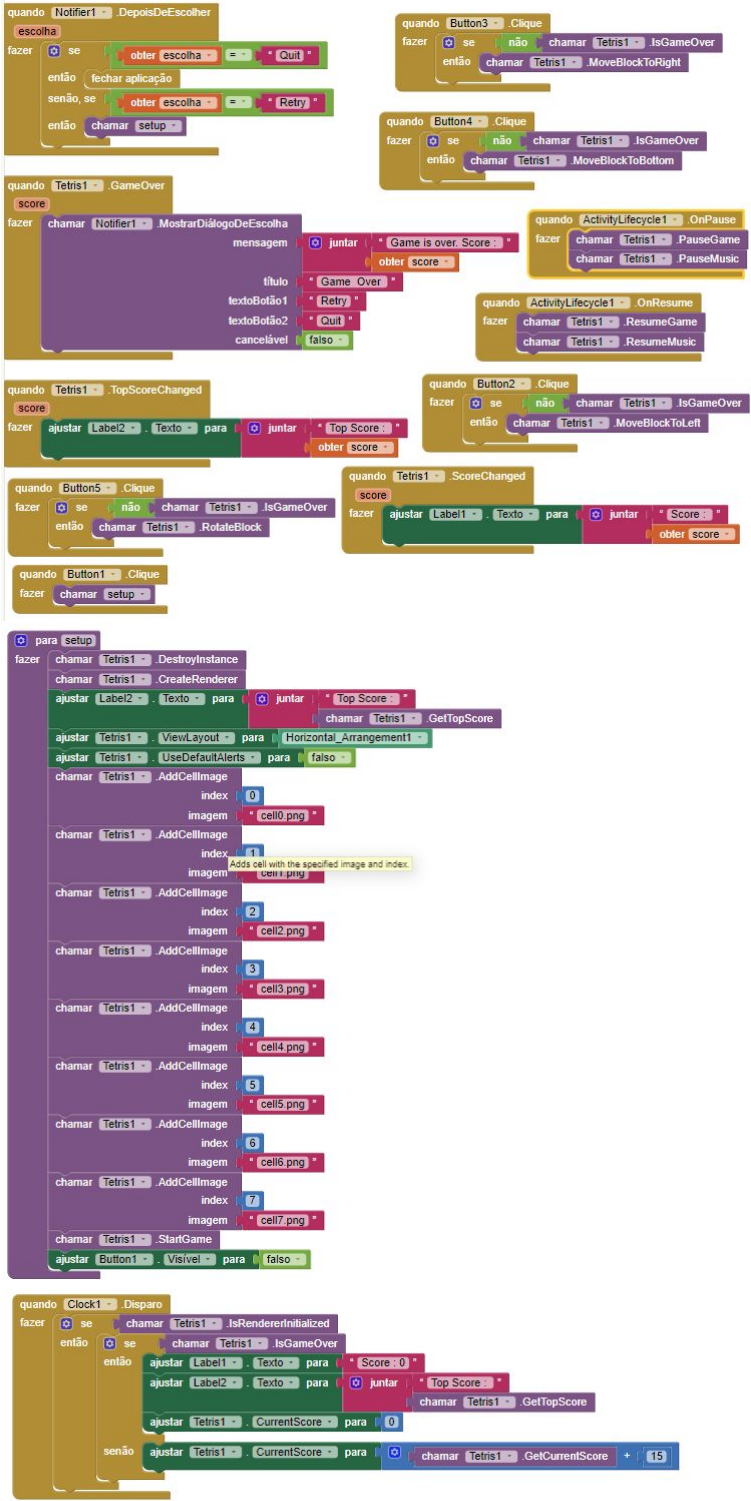


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



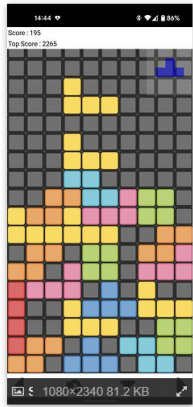


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos correspondentes na área de trabalho

e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

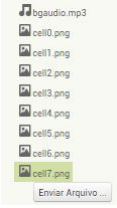
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

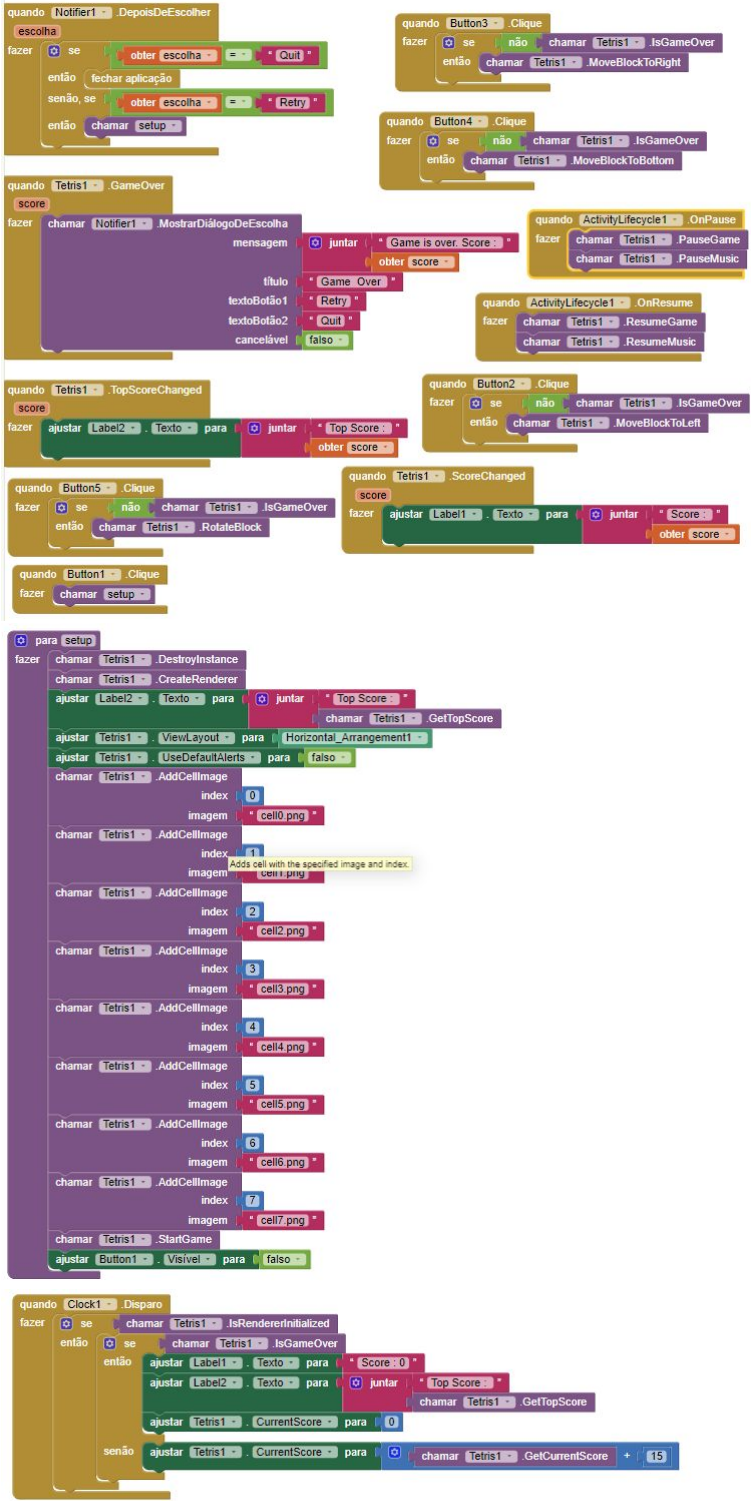


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

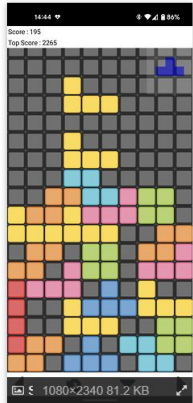


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

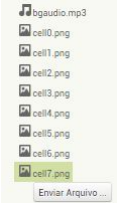
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

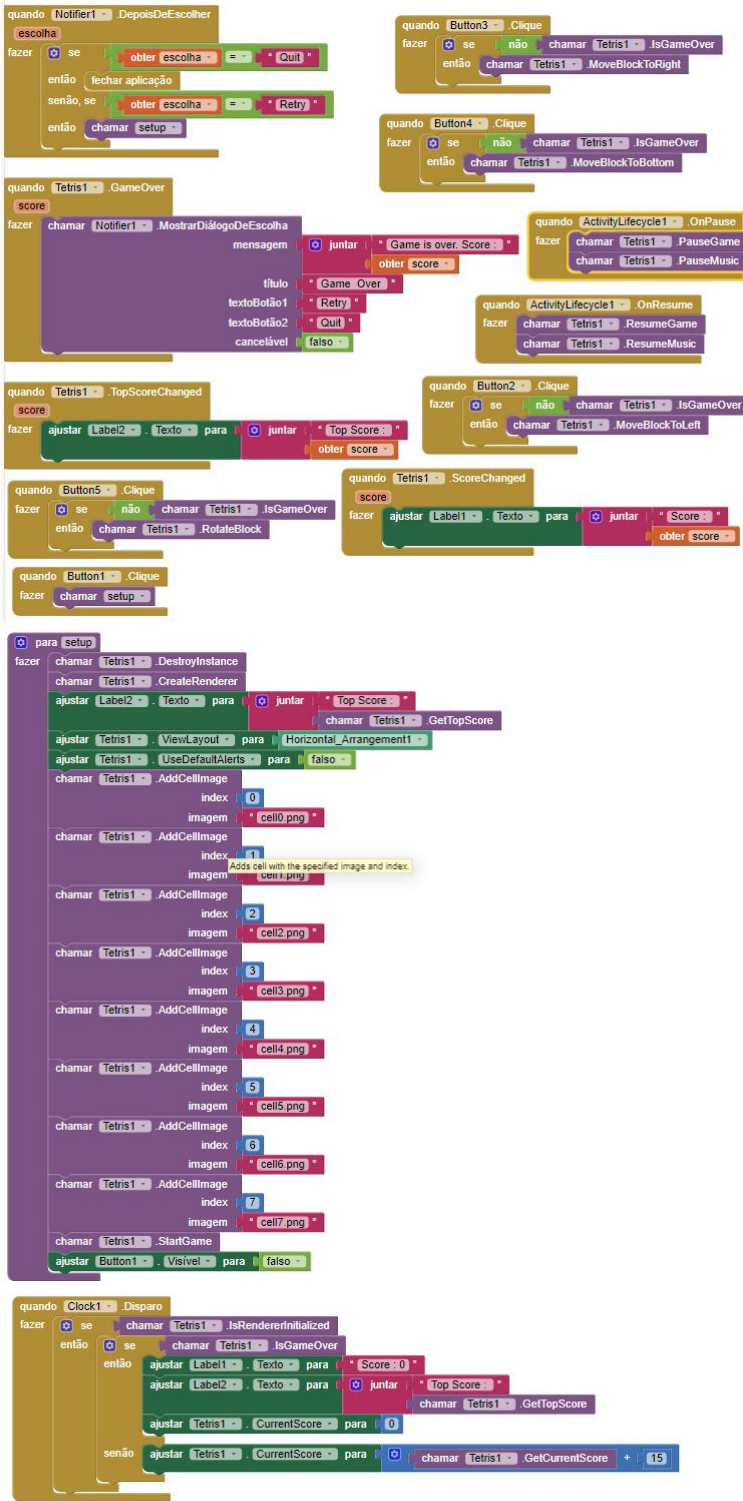


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



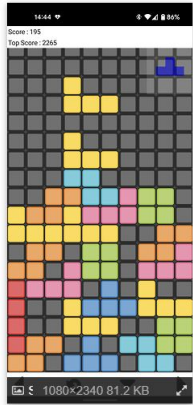


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor.

Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

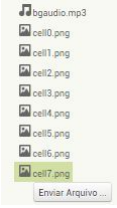
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

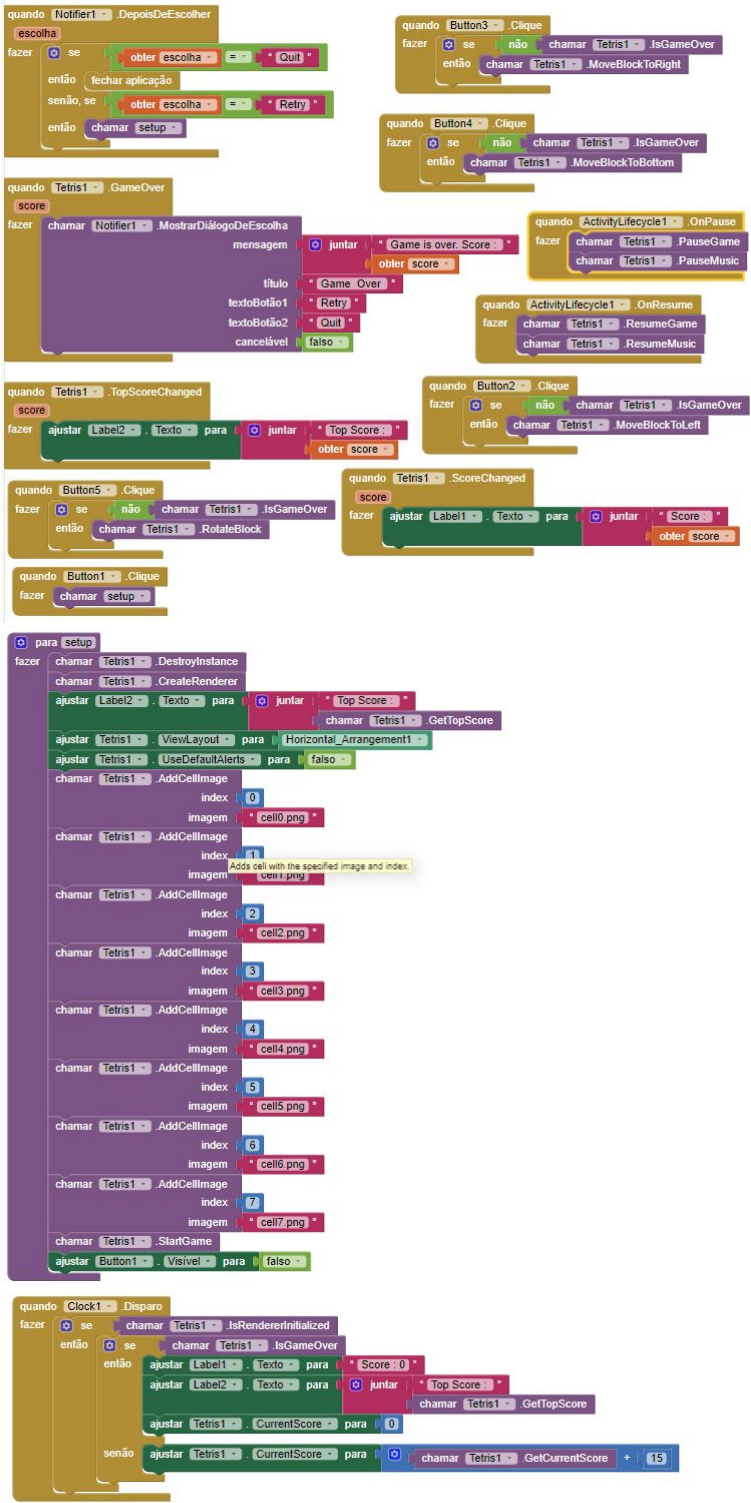


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

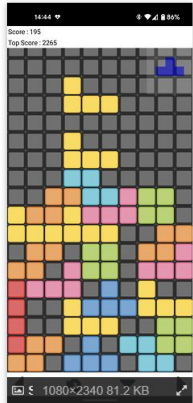


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

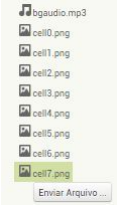
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

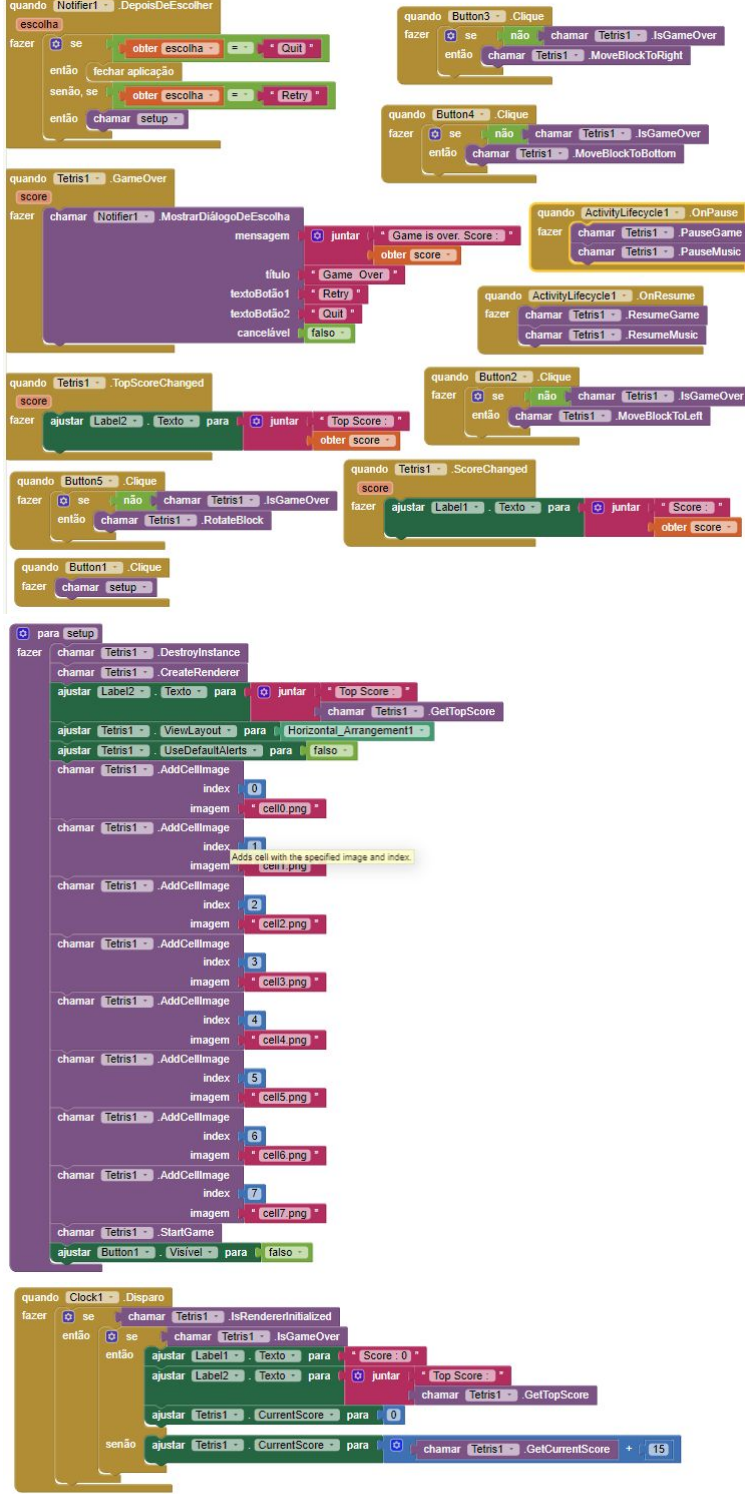


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



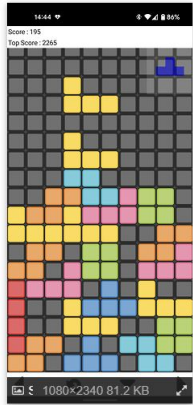


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

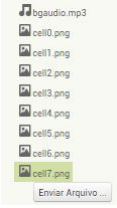
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

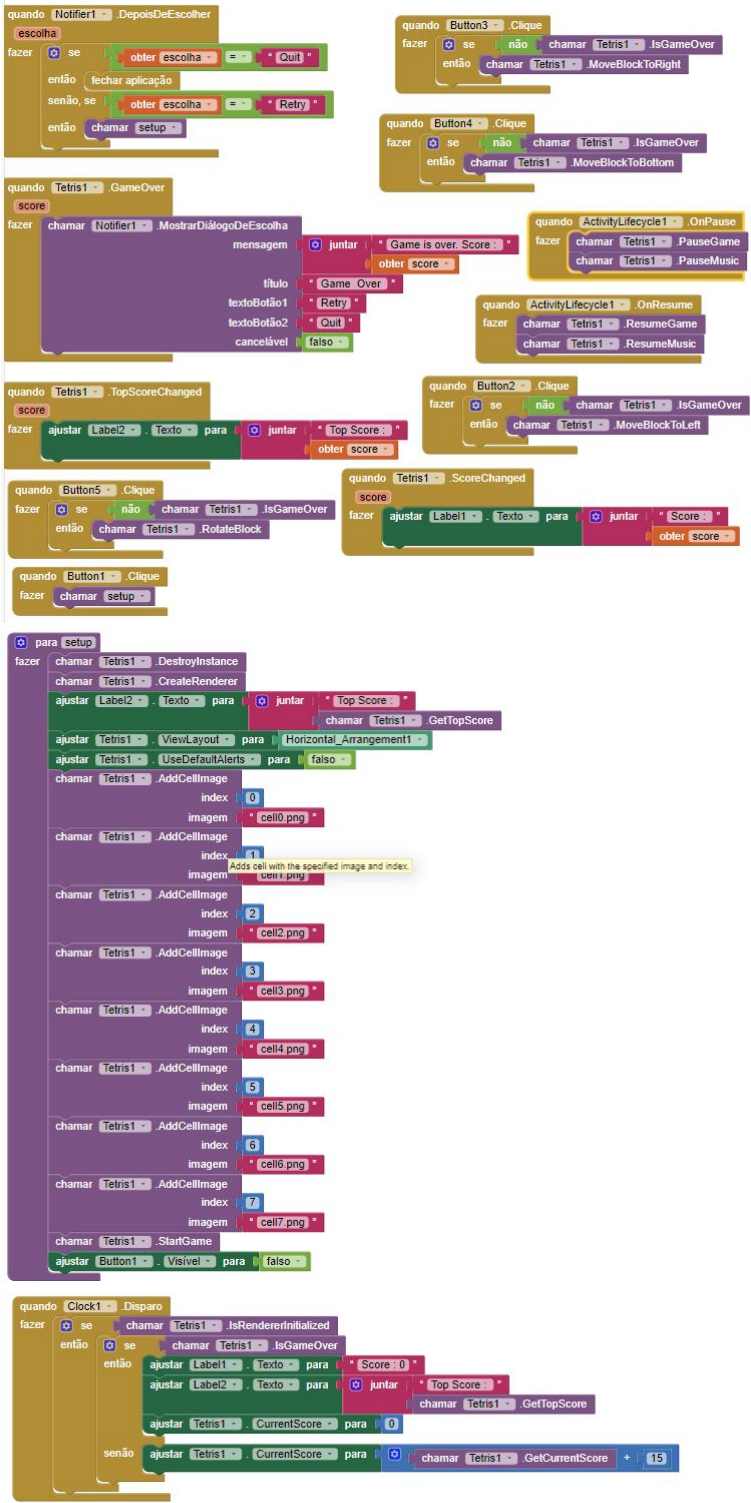


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



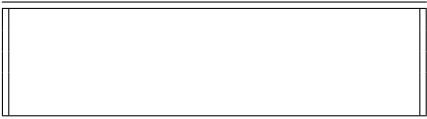
Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

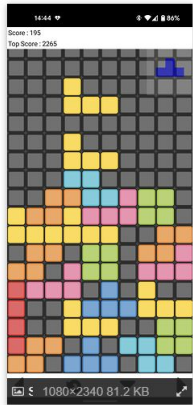


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos correspondentes na área de trabalho

e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

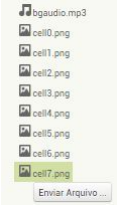
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

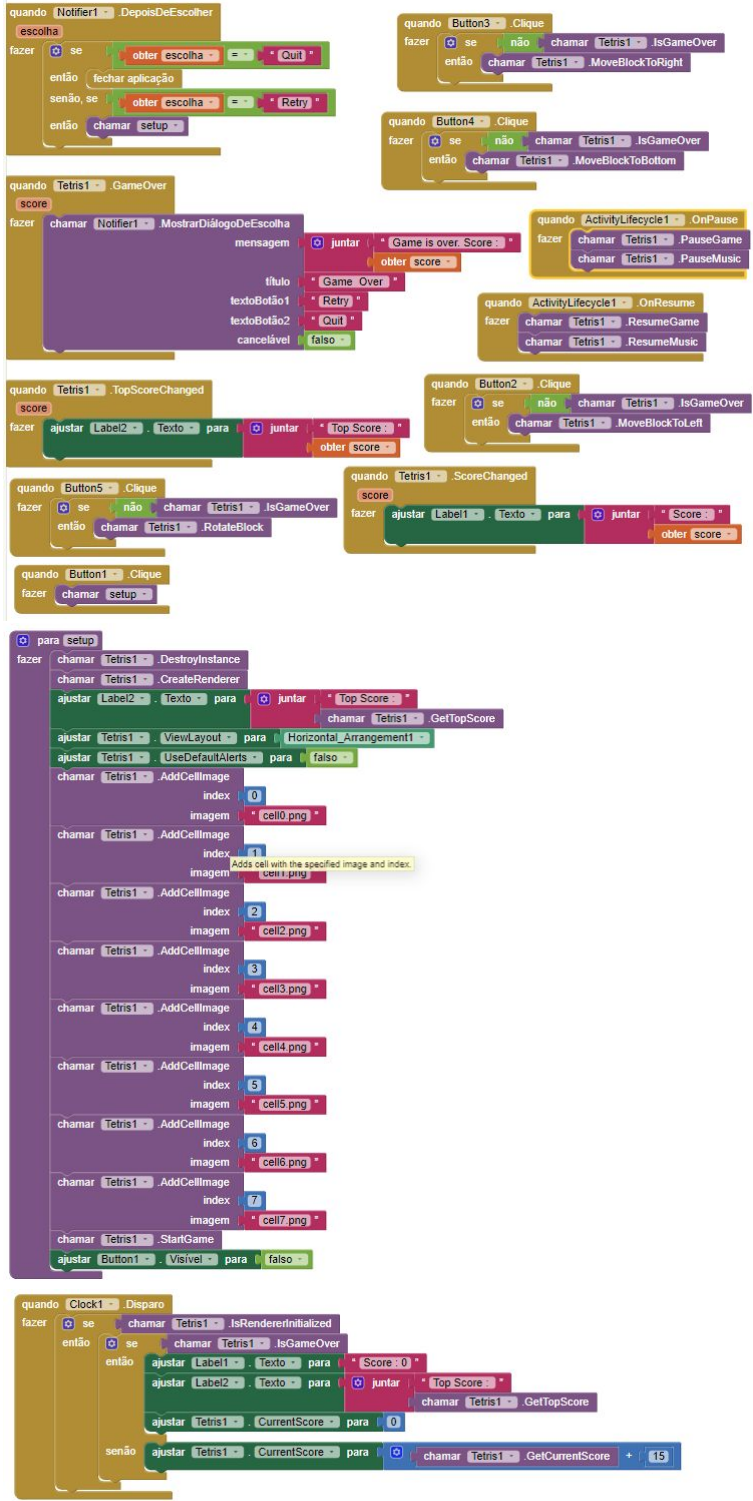


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



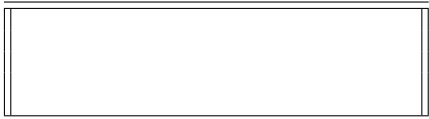
Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



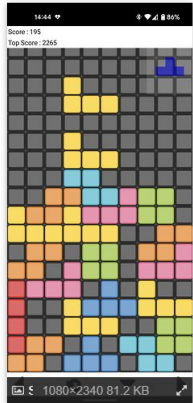


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

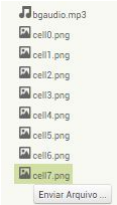
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

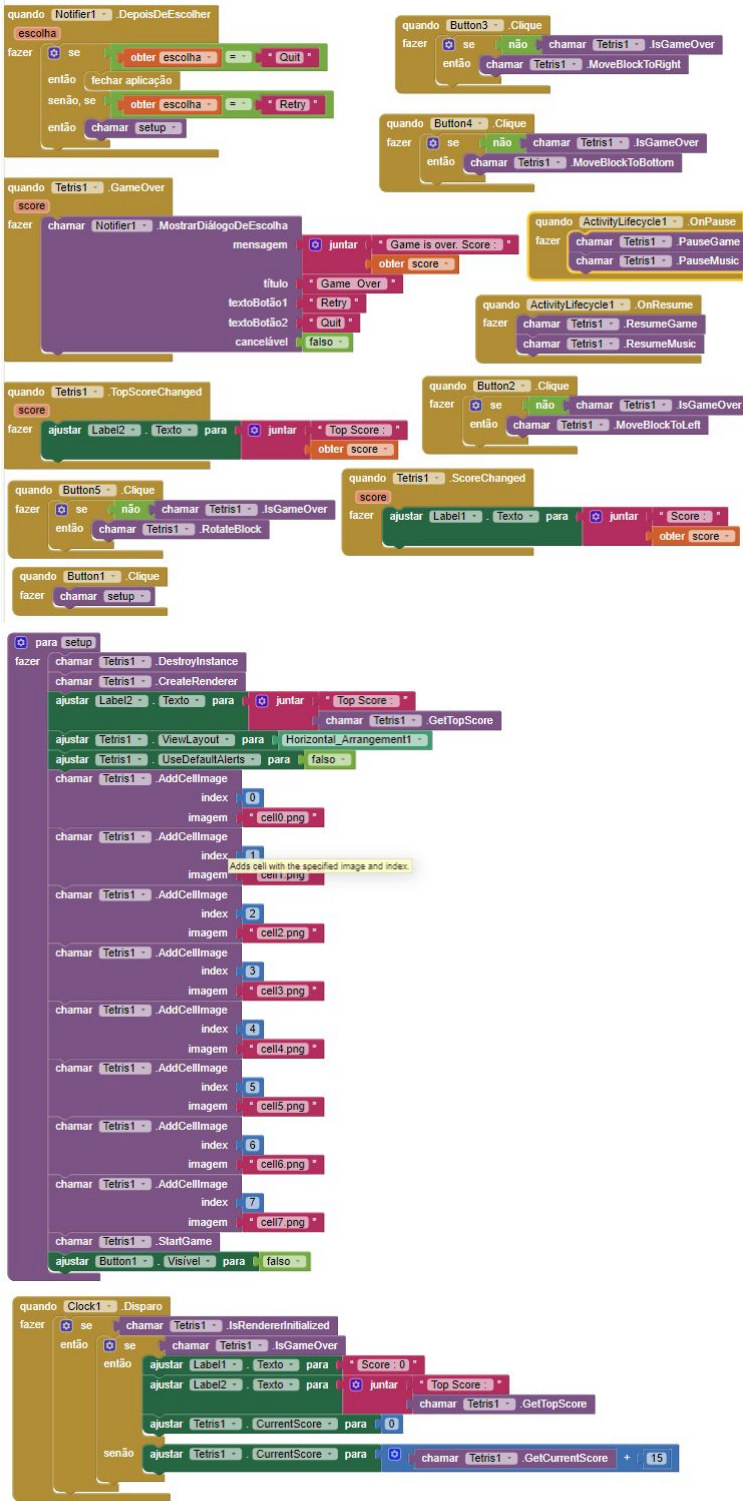


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

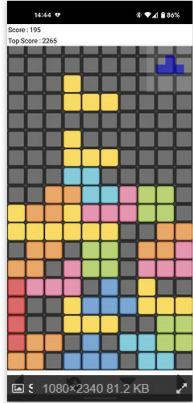


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

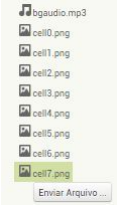
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

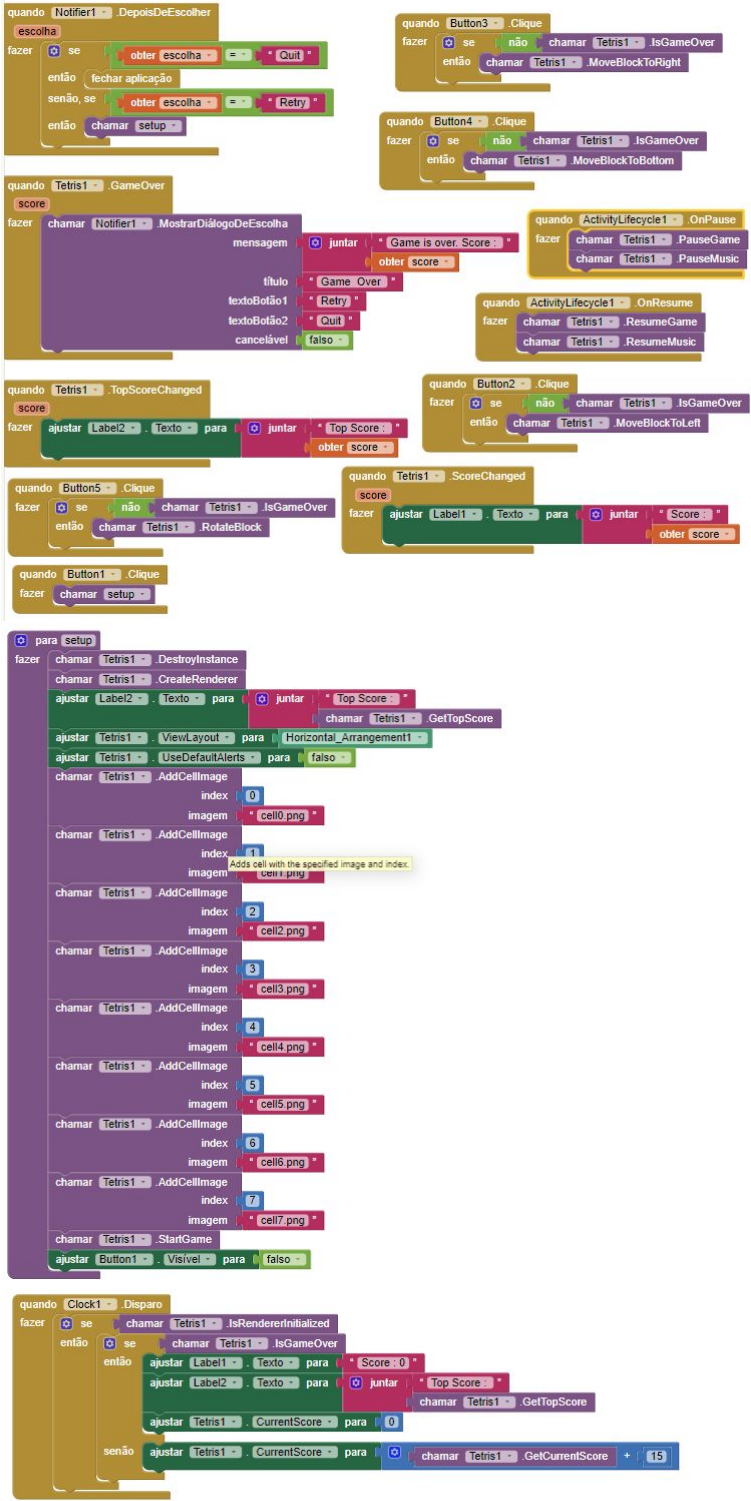


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



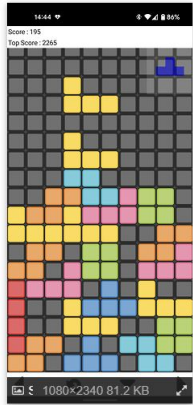


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

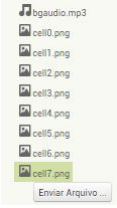
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

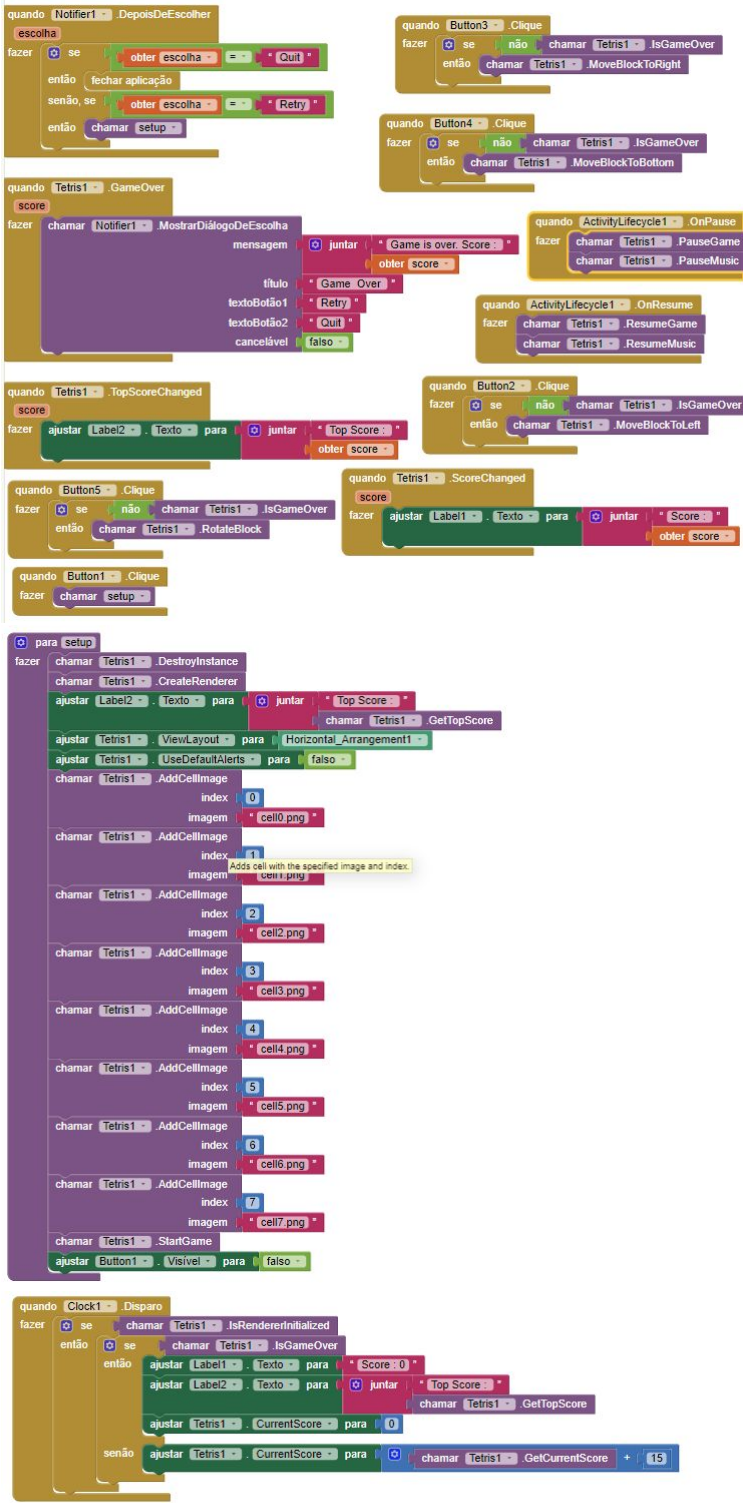


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

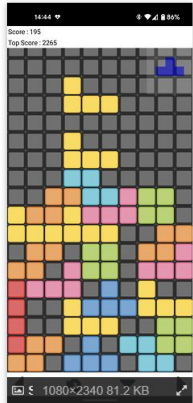


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

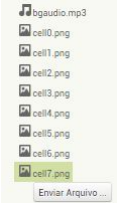
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

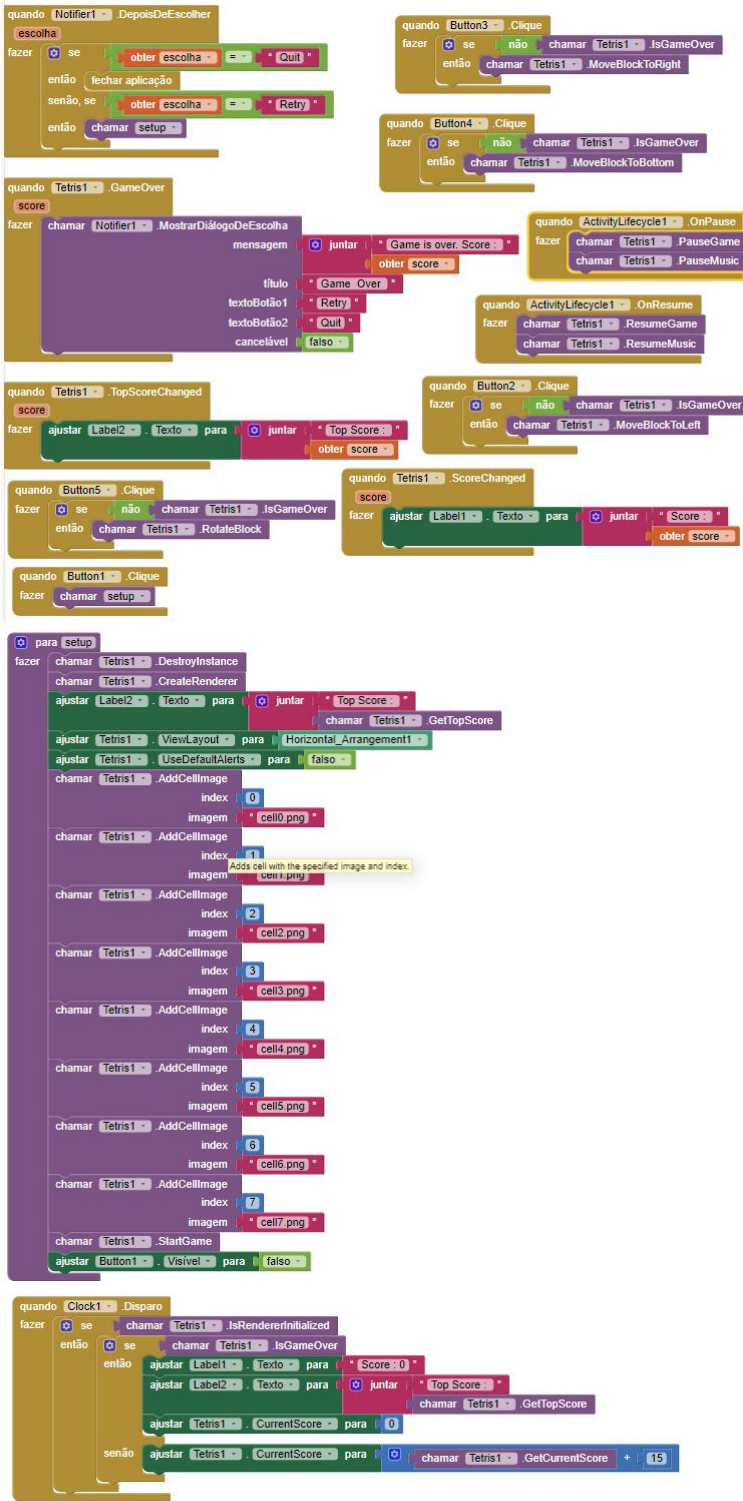


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



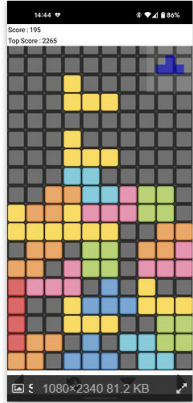


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

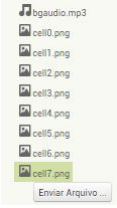
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

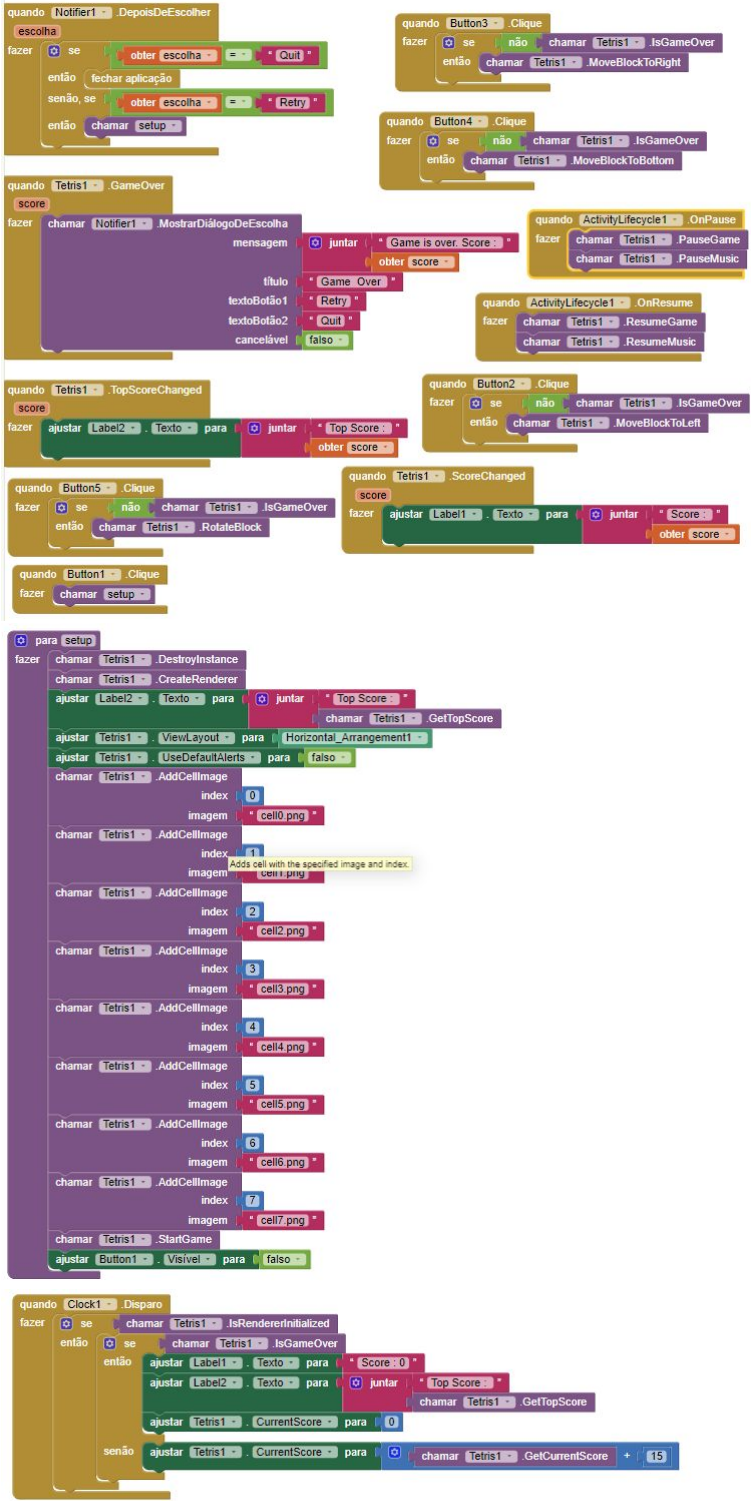


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

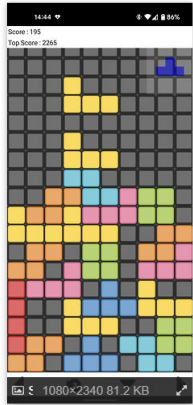


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

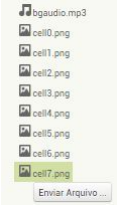
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

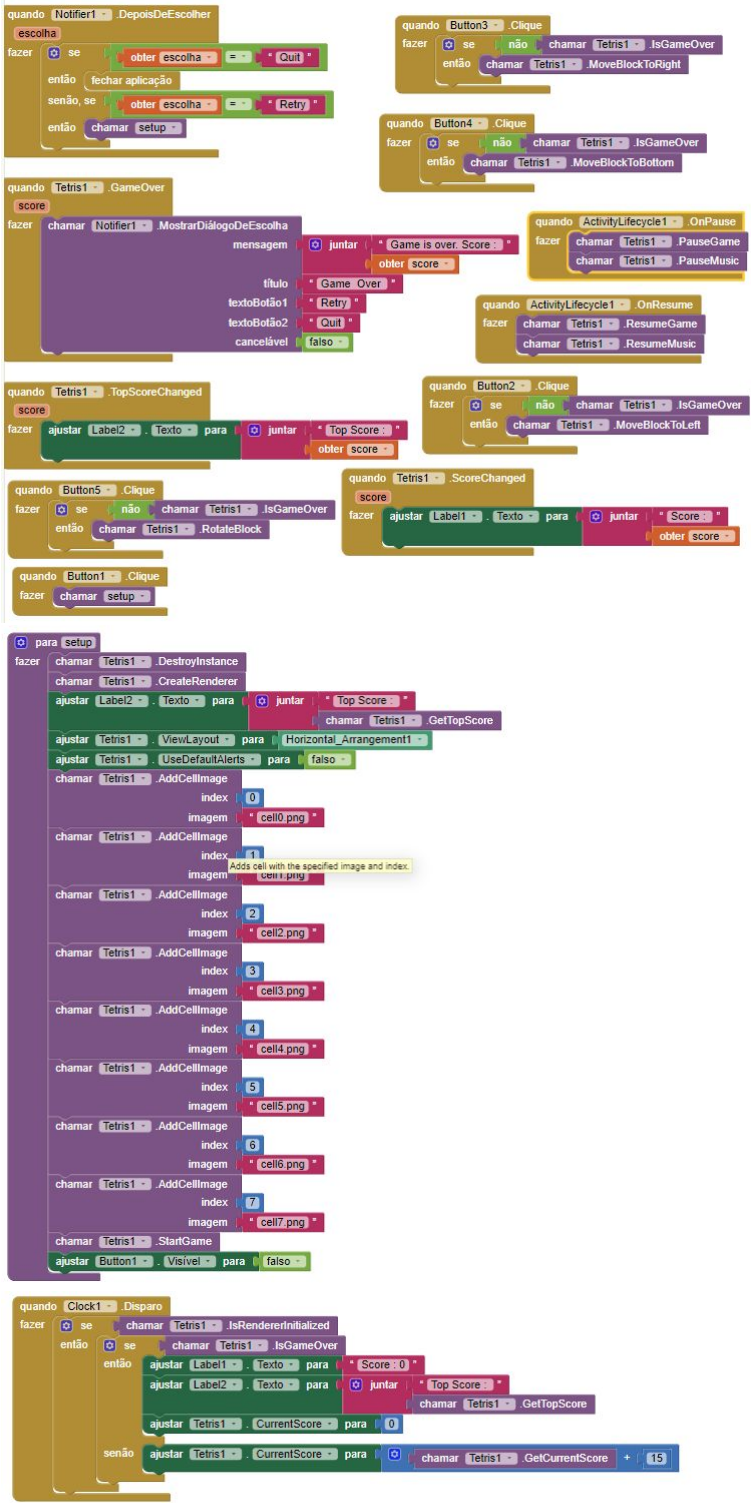


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



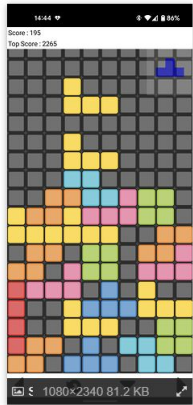


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos correspondentes na área de trabalho

e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

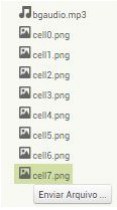
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

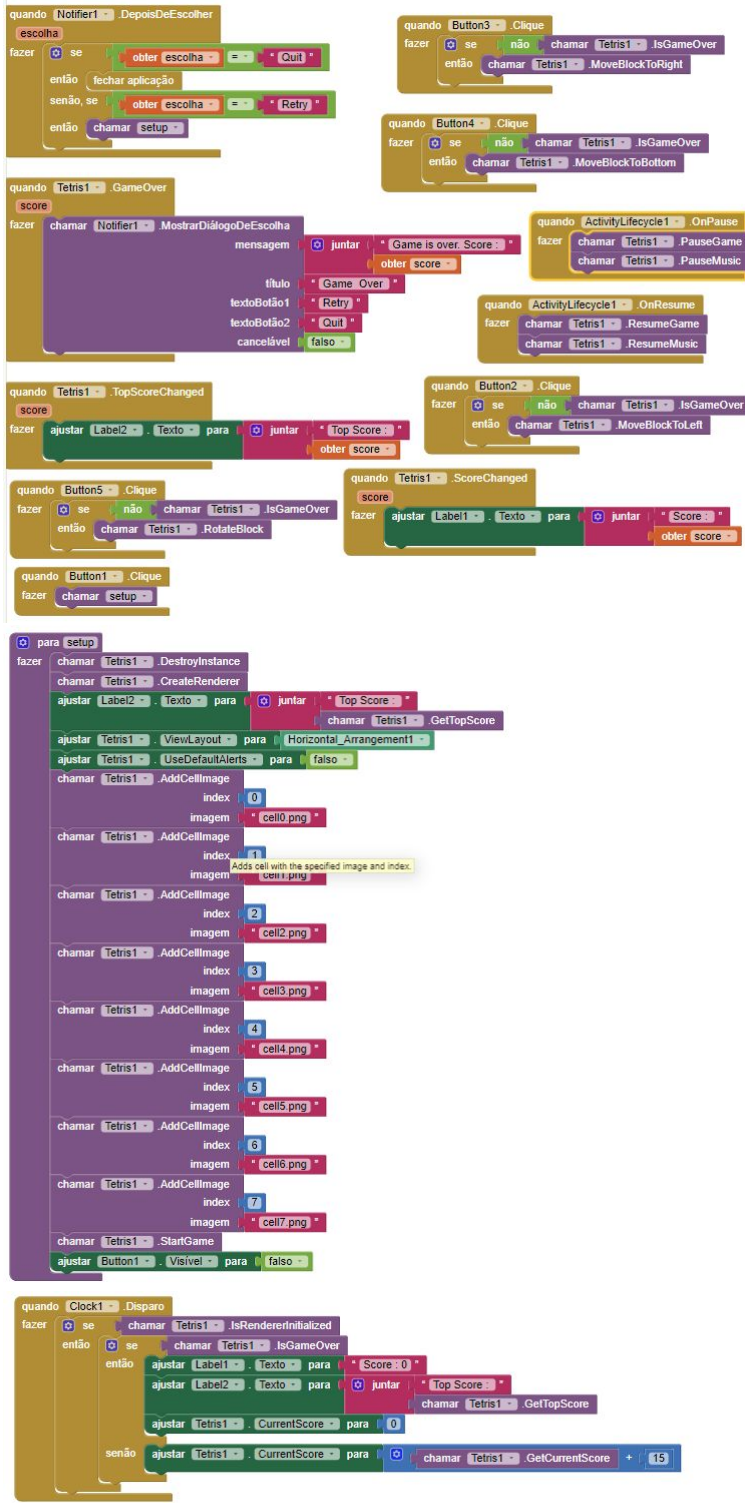


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



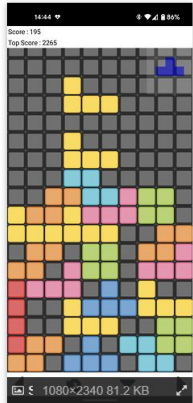
408-75734 -

Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

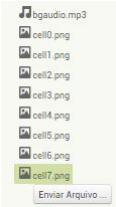
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

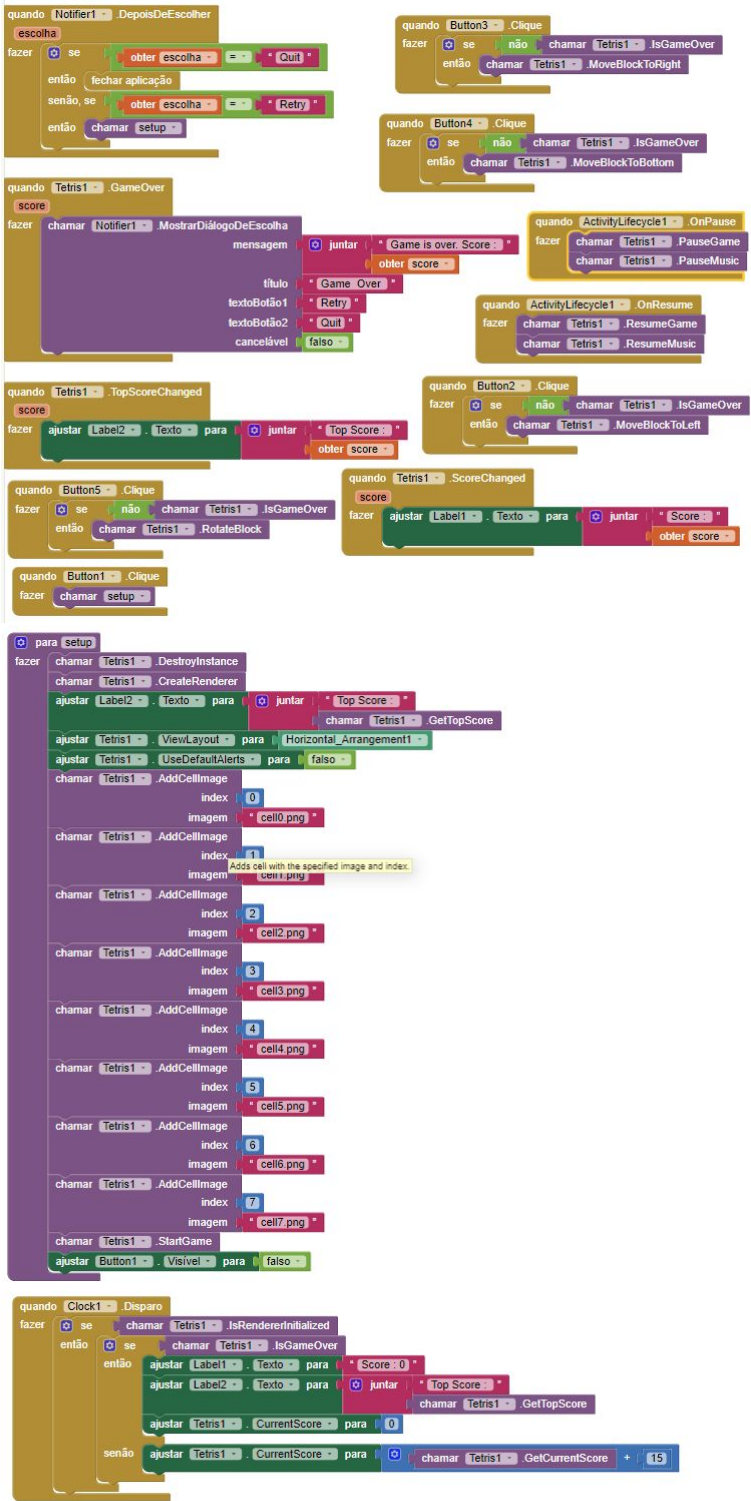


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



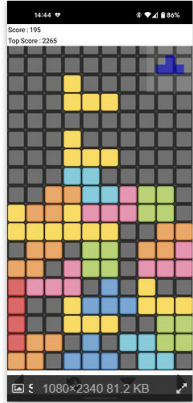


Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recriar um jogo de quebra-cabeça favorito de sua infância e, enquanto trabalhava nisso, imaginou um jogo em que peças de diferentes formas cairiam em um campo de jogo e o jogador teria que girá-las para preencher linhas. Pajitnov decidiu usar peças com quatro quadrados (tetraminos) e chamou o jogo de Tetris, uma combinação de "tetra"(que significa "quatro") e seu esporte favorito, "tênis".

O jogo rapidamente se tornou popular na União Soviética e, em 1988, foi lançado no Japão para o Nintendo Famicom. Em 1989, o jogo foi lançado para o Game Boy, e se tornou um enorme sucesso, vendendo mais de 35 milhões de cópias.

Desde então, o Tetris foi lançado para praticamente todos os consoles e computadores, tornando-se um dos jogos mais populares e reconhecidos de todos os tempos Eis um visual da tela:



Usando uma extensão

A novidade neste exercício é o uso de uma extensão do App Inventor. Extensões no App Inventor são como peças de quebra-cabeça adicionais que você pode usar para expandir as funcionalidades básicas da plataforma. Elas permitem que você adicione recursos mais avançados aos seus aplicativos, como: Interação com hardware: Controlar sensores, motores, luzes e outros dispositivos conectados ao seu smartphone ou tablet. Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais. Funcionalidades personalizadas: Criar componentes personalizados para atender às necessidades específicas do seu aplicativo.

Como funcionam as extensões: As extensões são blocos de código escritos em outras linguagens de programação, como Java ou JavaScript, que são encapsulados e disponibilizados para serem usados no App Inventor. Ao adicionar uma extensão ao seu projeto, você pode arrastar e soltar os blocos

correspondentes na área de trabalho e conectá-los aos outros blocos da sua aplicação.

Onde encontrar extensões: Comunidade do App Inventor: A comunidade online do App Inventor é um ótimo lugar para encontrar e compartilhar extensões. Repositórios de extensões: Alguns sites e plataformas oferecem repositórios com uma grande variedade de extensões prontas para uso. Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pendrive do professor com o nome de tetris(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

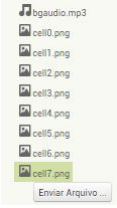
Você também vai precisar a extensão ActivityLifecycle1 que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:

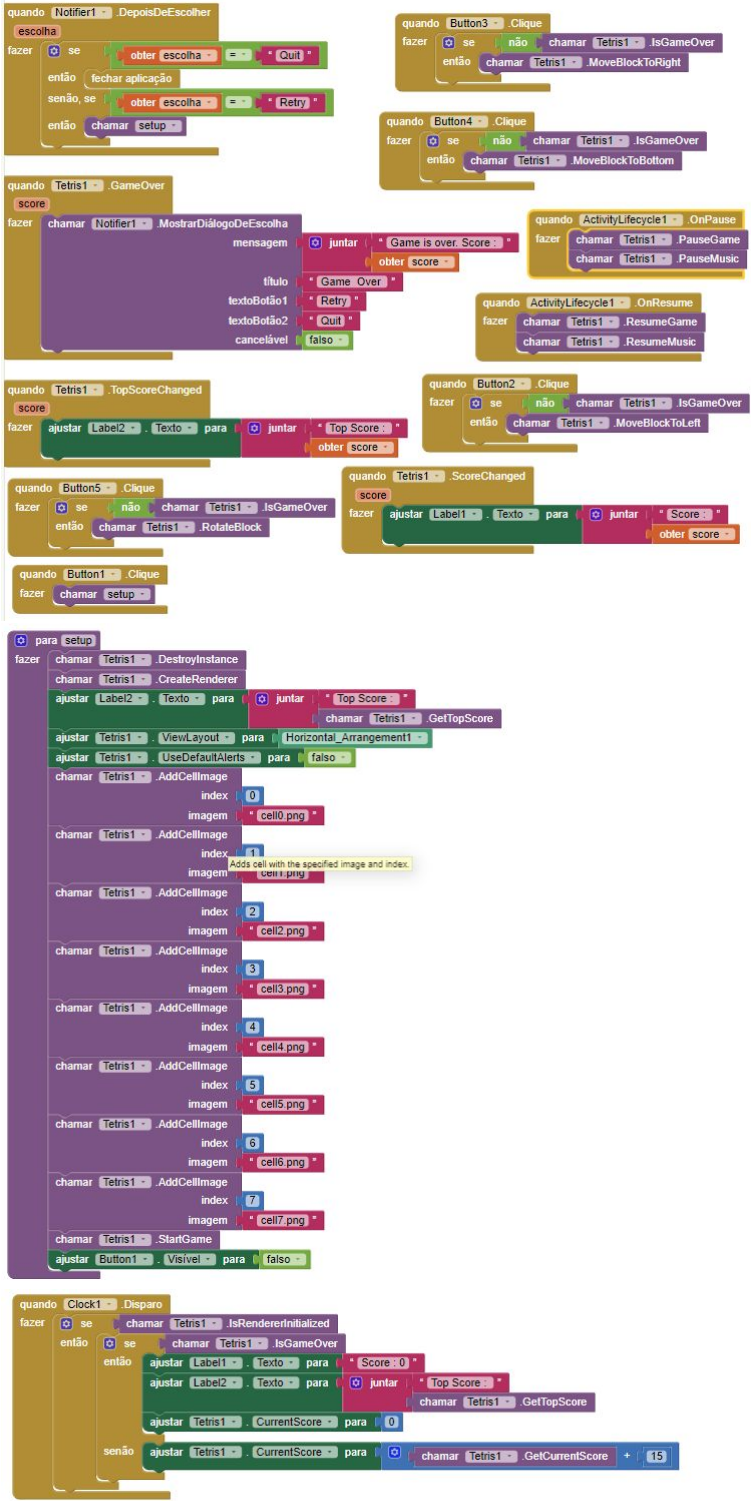


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que você precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistia em um erro, que só foi corrigido ao tirar o tick em enabled das propriedades do som.



Blocos

Basta incluir estes blocos



Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação

