

Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recrivar 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:

卷之四



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 com-

um único lugar para encontrar e com-
partilhar extensões.
Repositórios de extensões: Alguns si-
tes e plataformas oferecem repositó-
rios com uma grande variedade de ex-
tensões prontas para uso.

Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

Vamos usar a extensão cri-

valores usá-las extensas-
ada para implementar o jogo te-
tris, que está disponível em no pen-
drive do professor com o nome de
tetriss(23). aix Para usá-la, baixe a

tetris(25).ax. Para usa-la, basta a ultima versao do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

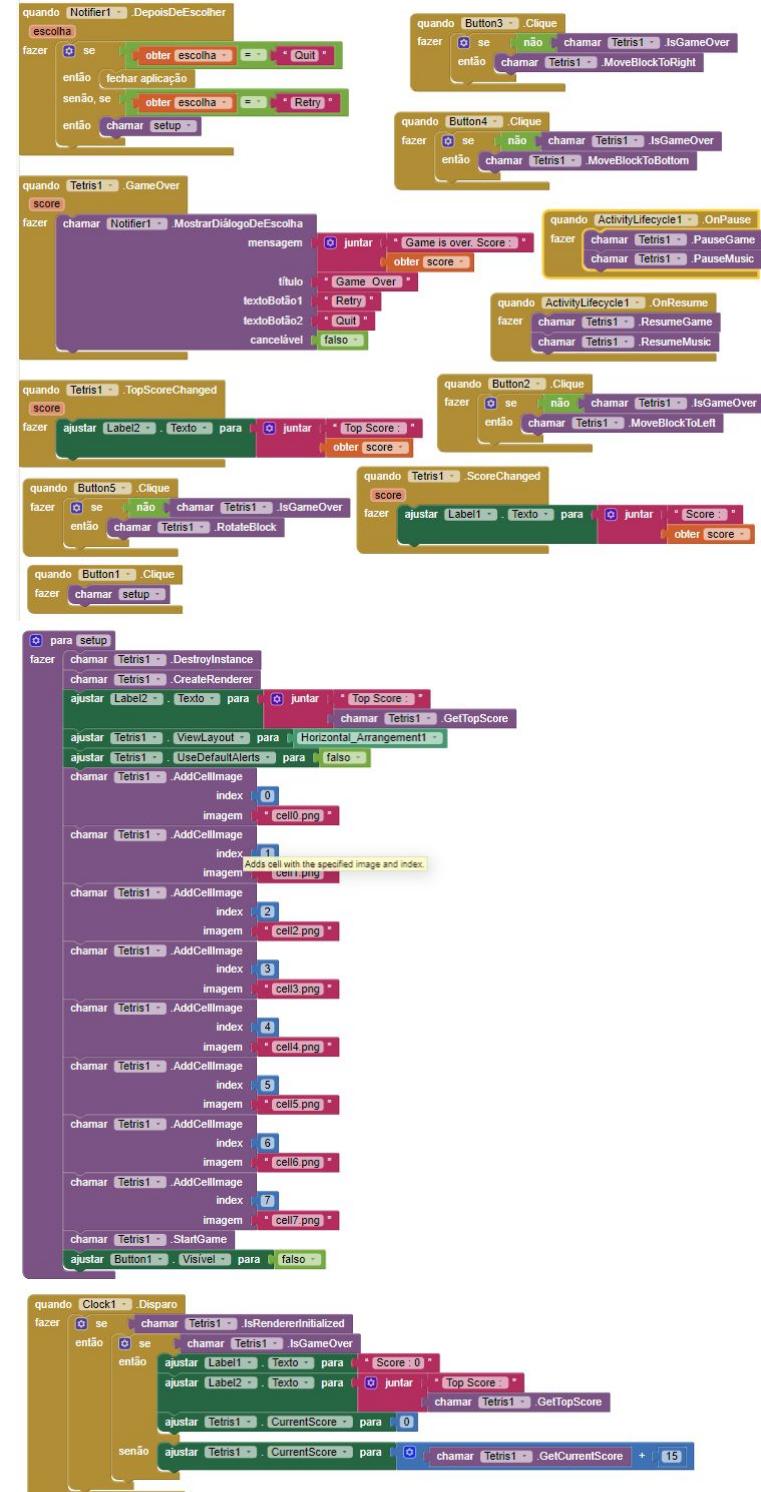
Você também vai precisar a extensão `ActivityLifecycle1` que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:



Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



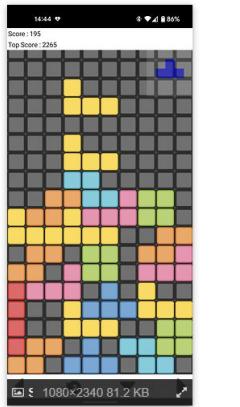
408 75565

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.

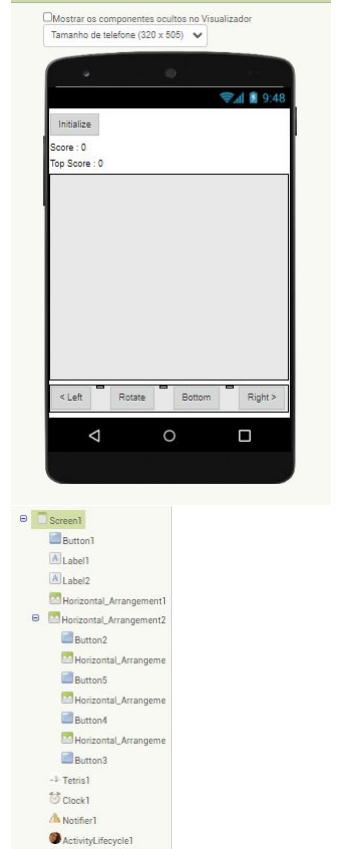
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

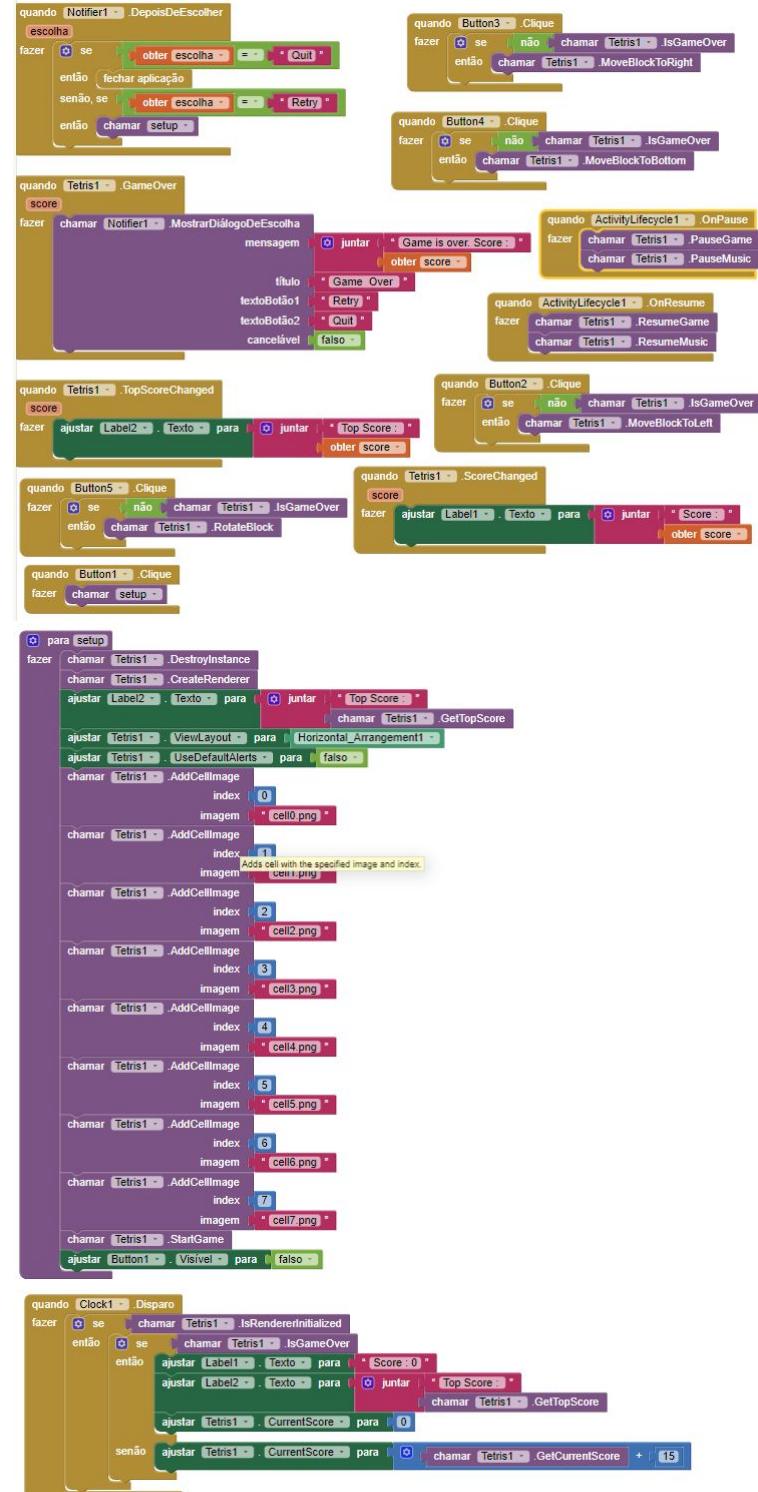


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



Blocos

Basta incluir estes blocos

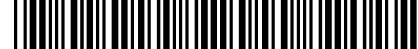


Finalmente, basta compilar e executar o jogo. Não esqueça de mostrar para o professor

Avaliação



408-75572 -

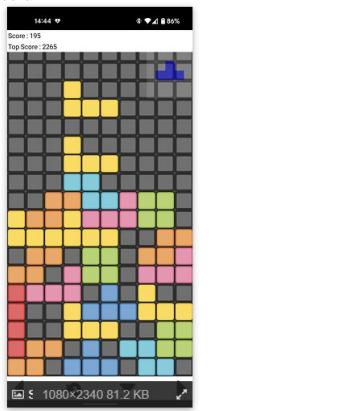


Tetris

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.

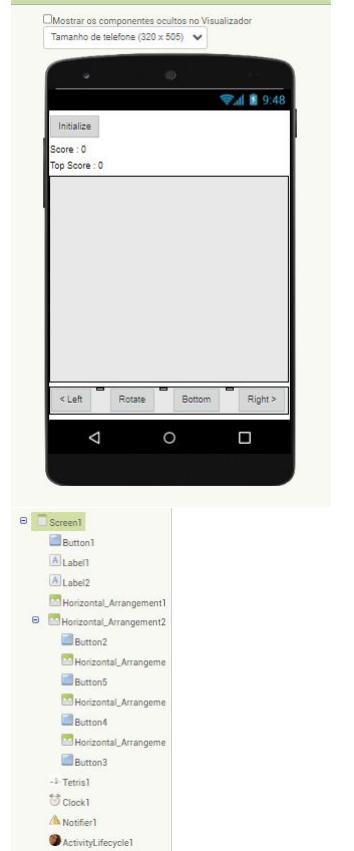
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

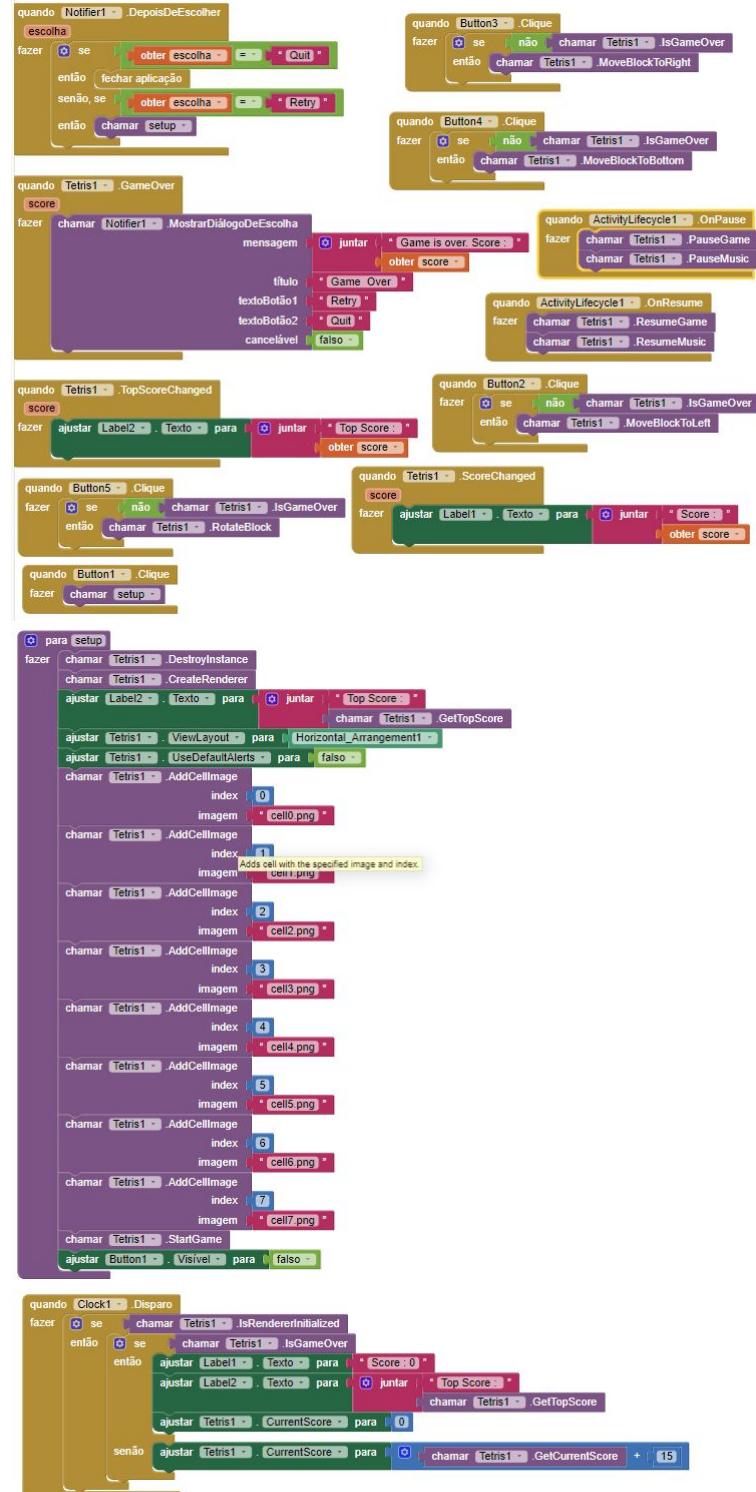


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistiu 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



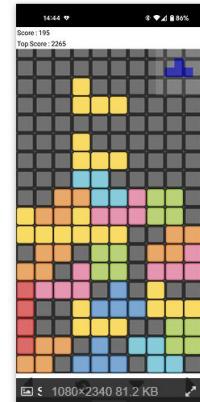
408-75589 -

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, "átiles".

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.

*From the *Journal of the American Statistical Association*.*

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:

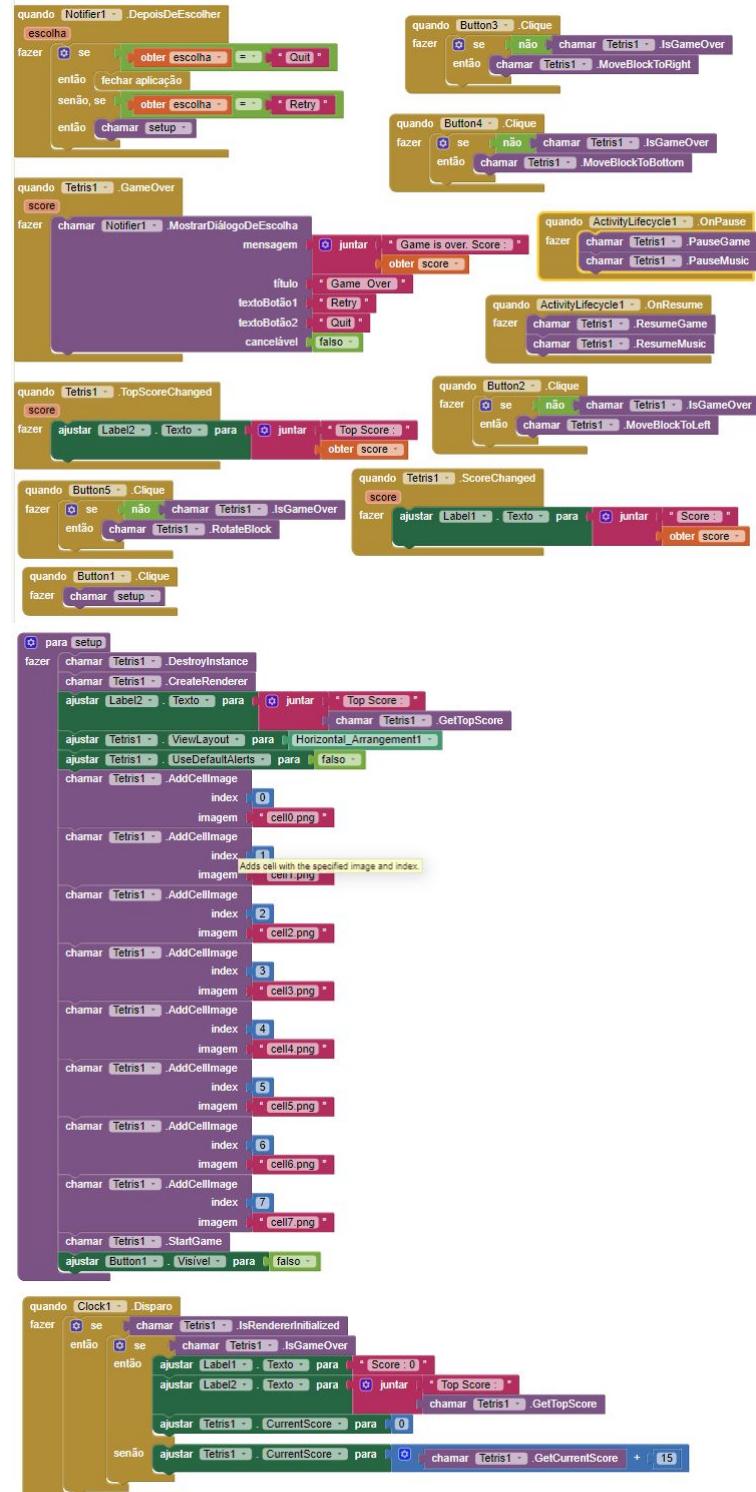


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as 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.

- bgaudio.mp3
- cell0.png
- cell1.png
- cell2.png
- cell3.png
- cell4.png
- cell5.png
- cell6.png
- cell7.png

Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



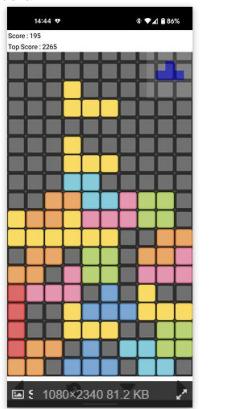
408 75506

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.

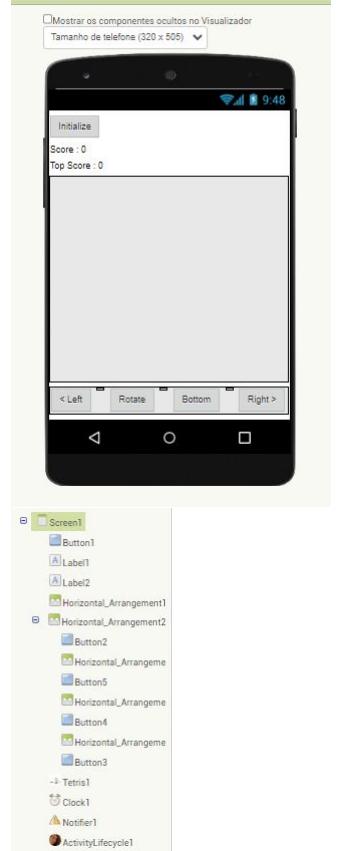
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

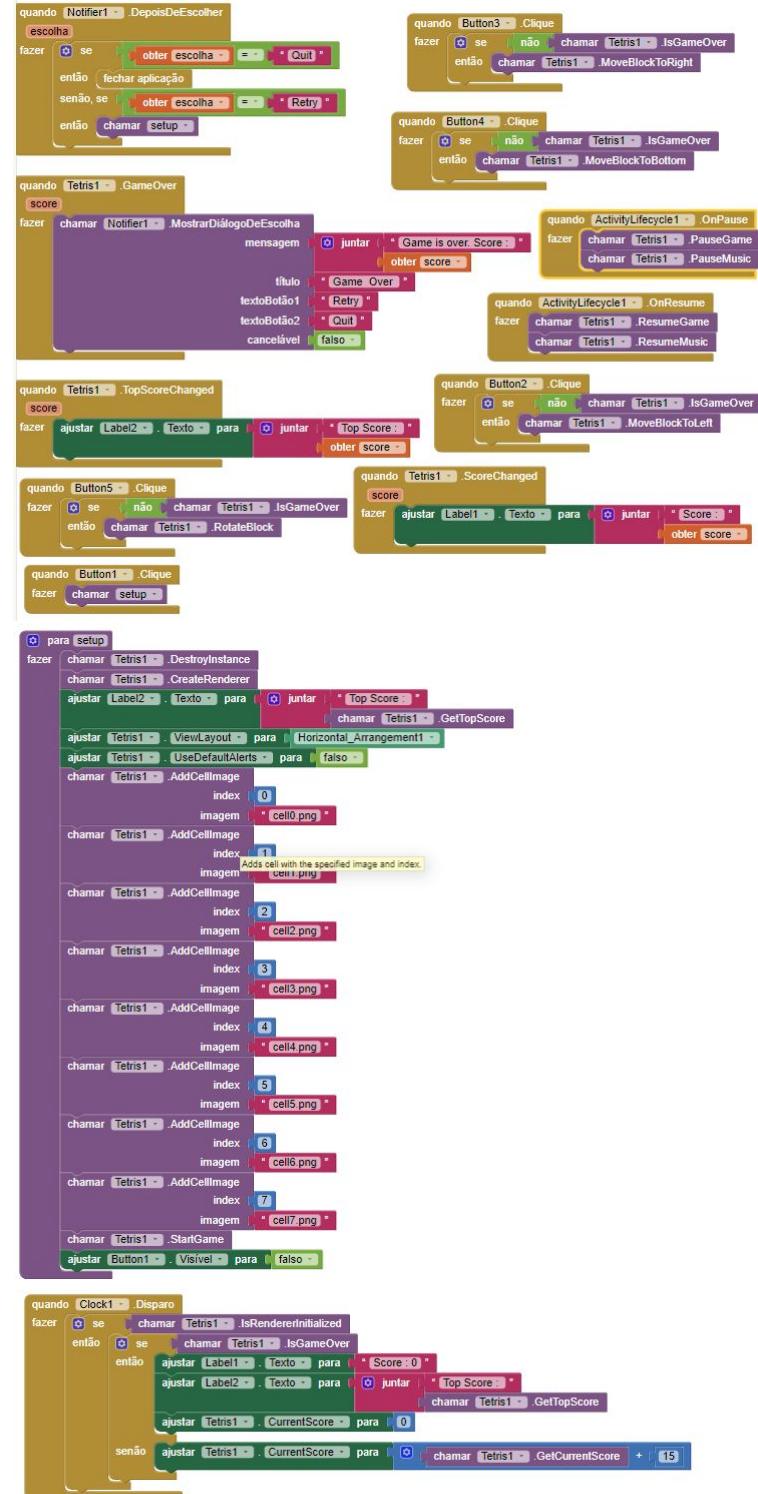


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistiu 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



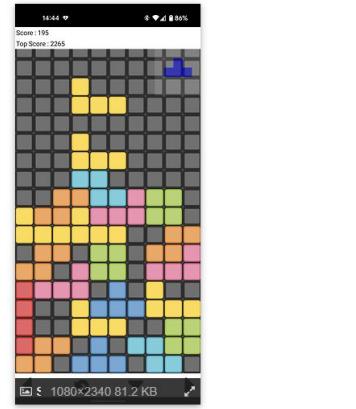
408-75608 -

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:

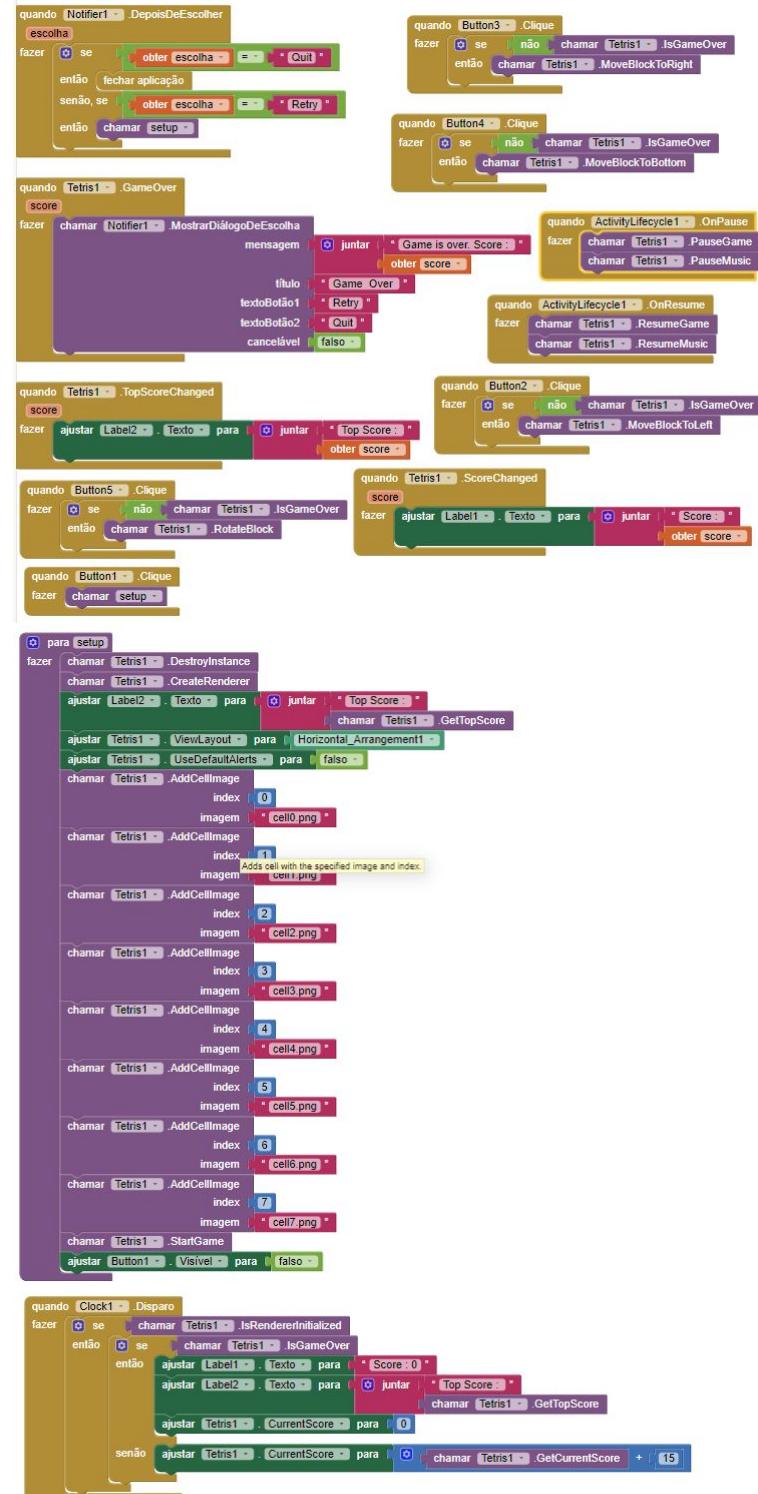


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



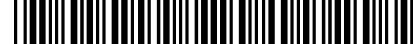
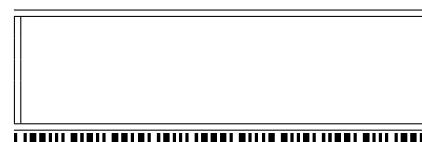
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



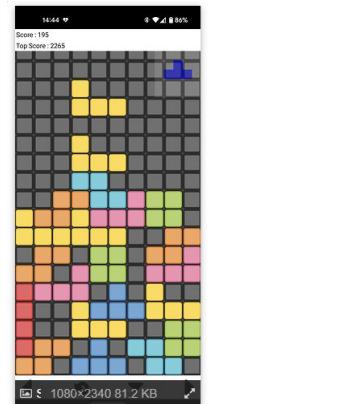
408-75615 -

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.

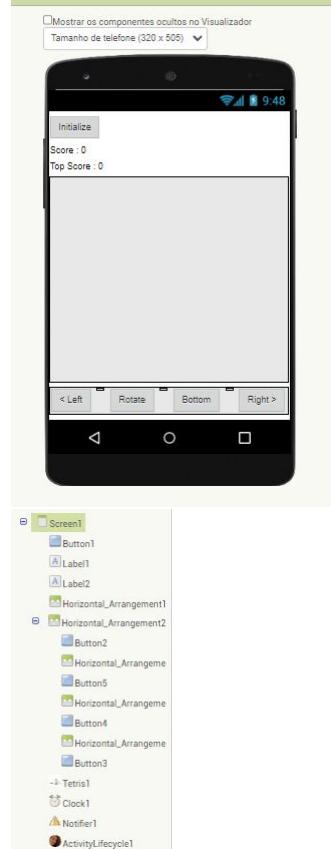
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

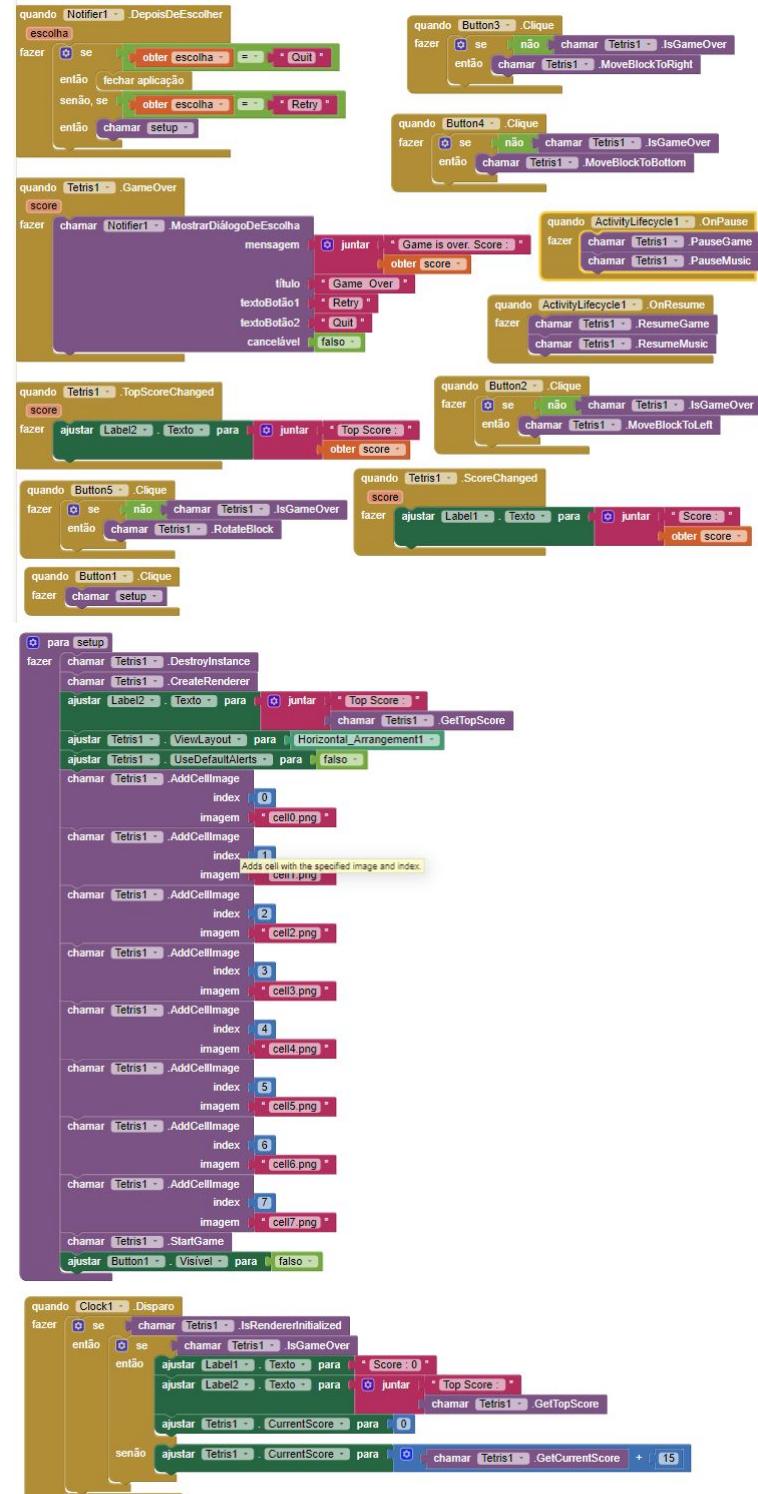


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



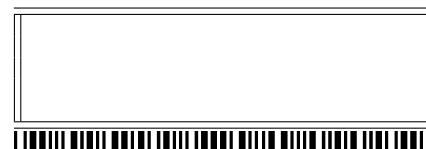
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



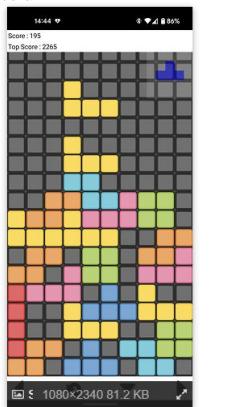
CEP-UFPR-UTFPR-PUC/Pr-UP
 Sistemas de Informação 09/09/2024
 - 09:51:57.7
 Matemática aplicada Prof Dr P
 Kantek (pkantek@gmail.com)
 VIVXj72a V: 1.02
 75639 JOAO LUCA FERNANDES
 DE OLIVE
 24JOG408 - 8 _____ / _____ /

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 conectarlos 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.

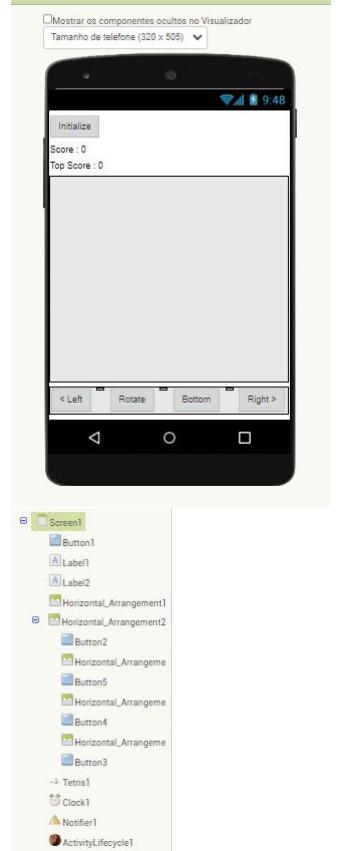
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

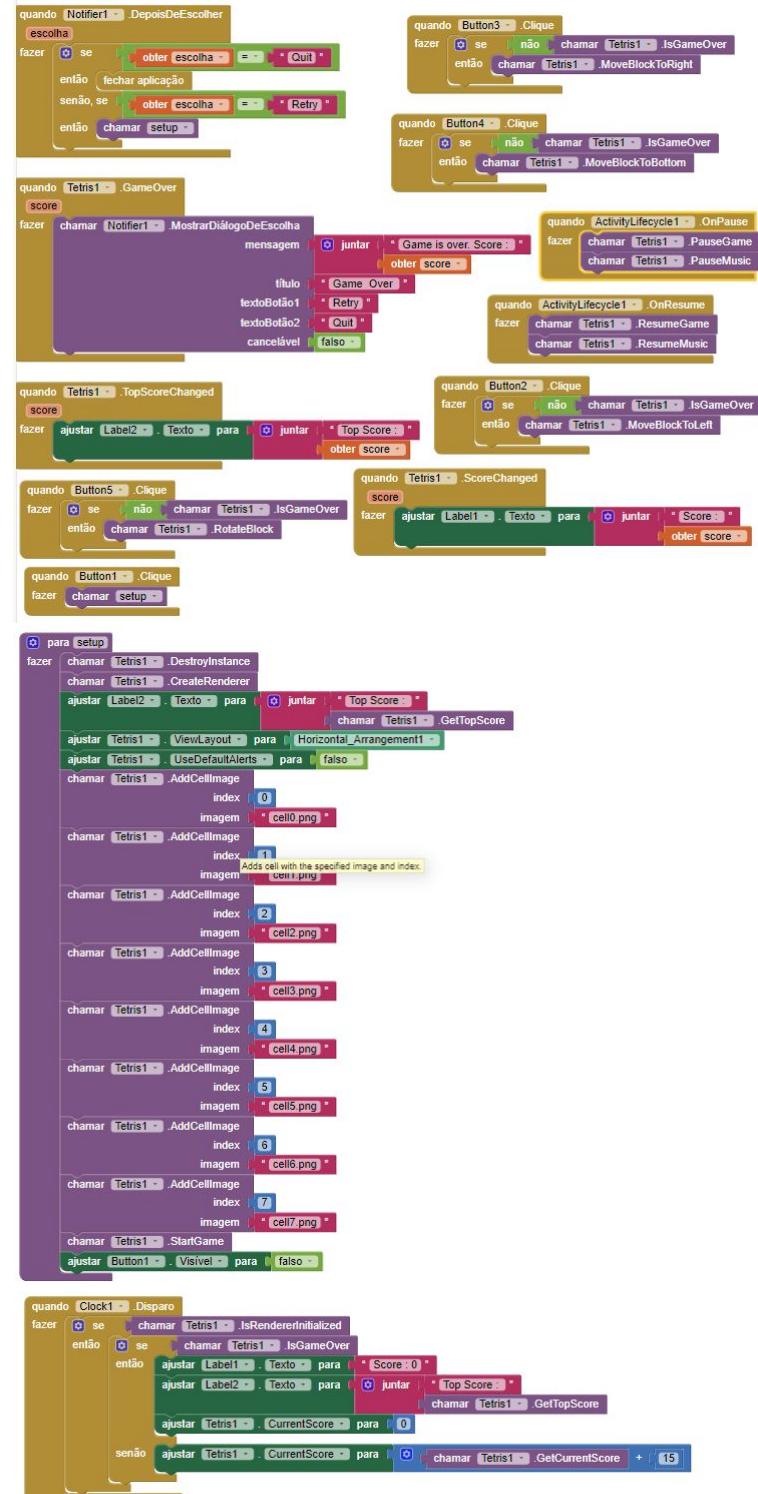


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



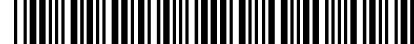
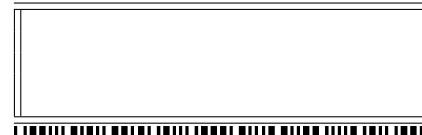
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75639 -

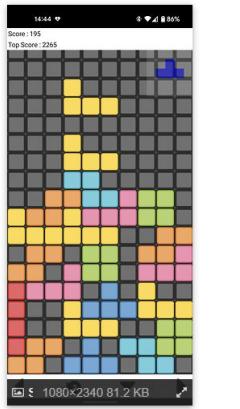
CEP-UFPR-UTFPR-PUC/Pr-UP
 Sistemas de Informação 09/09/2024
 - 09:51:57.7
 Matemática aplicada Prof Dr P
 Kantek (pkantek@gmail.com)
 VIVXj72a V: 1.02
 75646 JOAO PEDRO DE BRITO
 DUARTE
 24JOG408 - 9 _____ / _____ /

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:

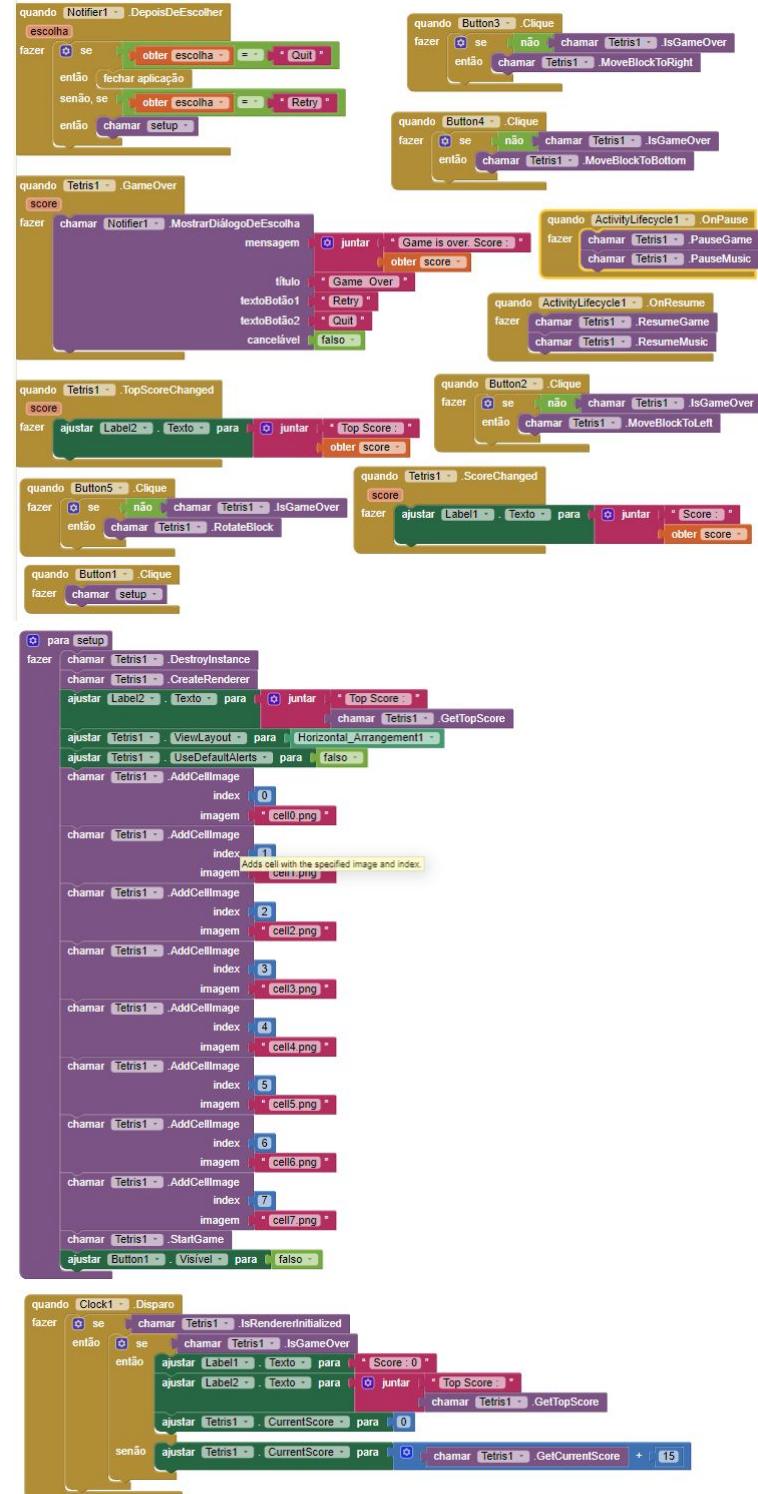


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as imagens dos elementos do tetris. A primeira carga do sistema insistiu 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



408-75646 -

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 si-

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 cri-

Vamos usar a extensão AIA 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.

Tetris

O jogo Tetris foi criado em 1984 por Alexey Pajitnov, um engenheiro de software soviético. Ele estava tentando recrivar 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:

Designer

Veja a tela e os componentes dela:



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.

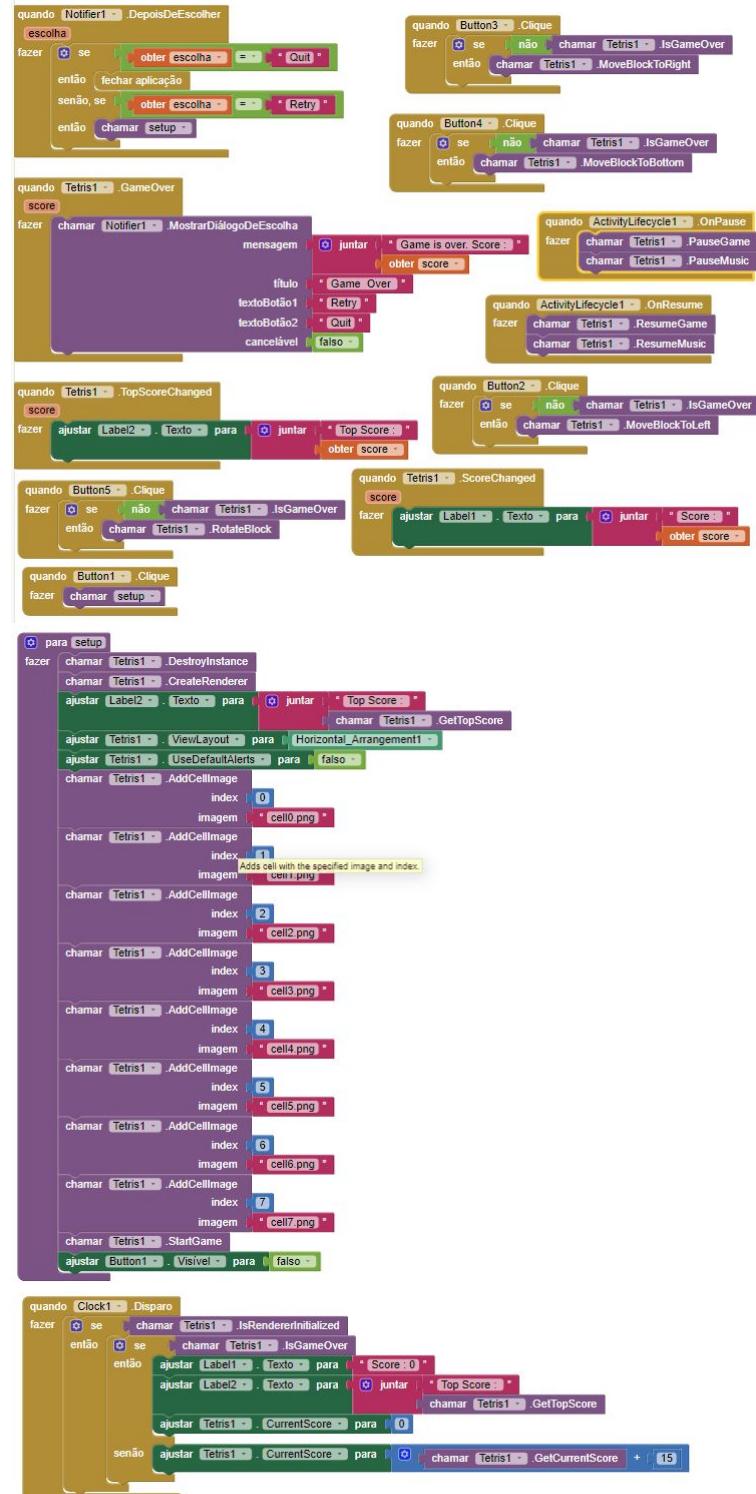
Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais.

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

Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



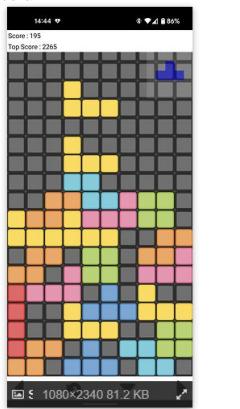
408-75653

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.

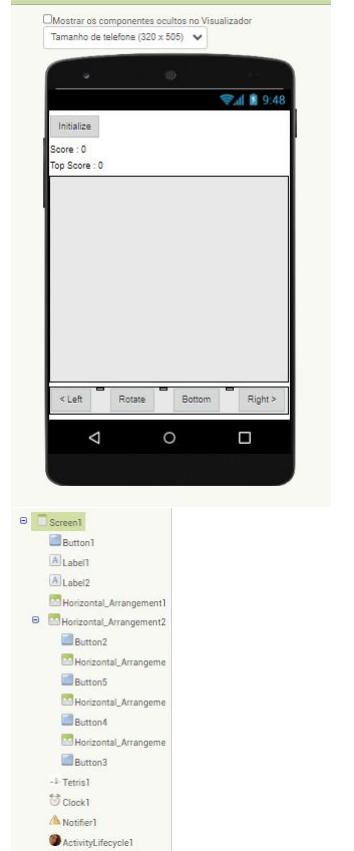
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

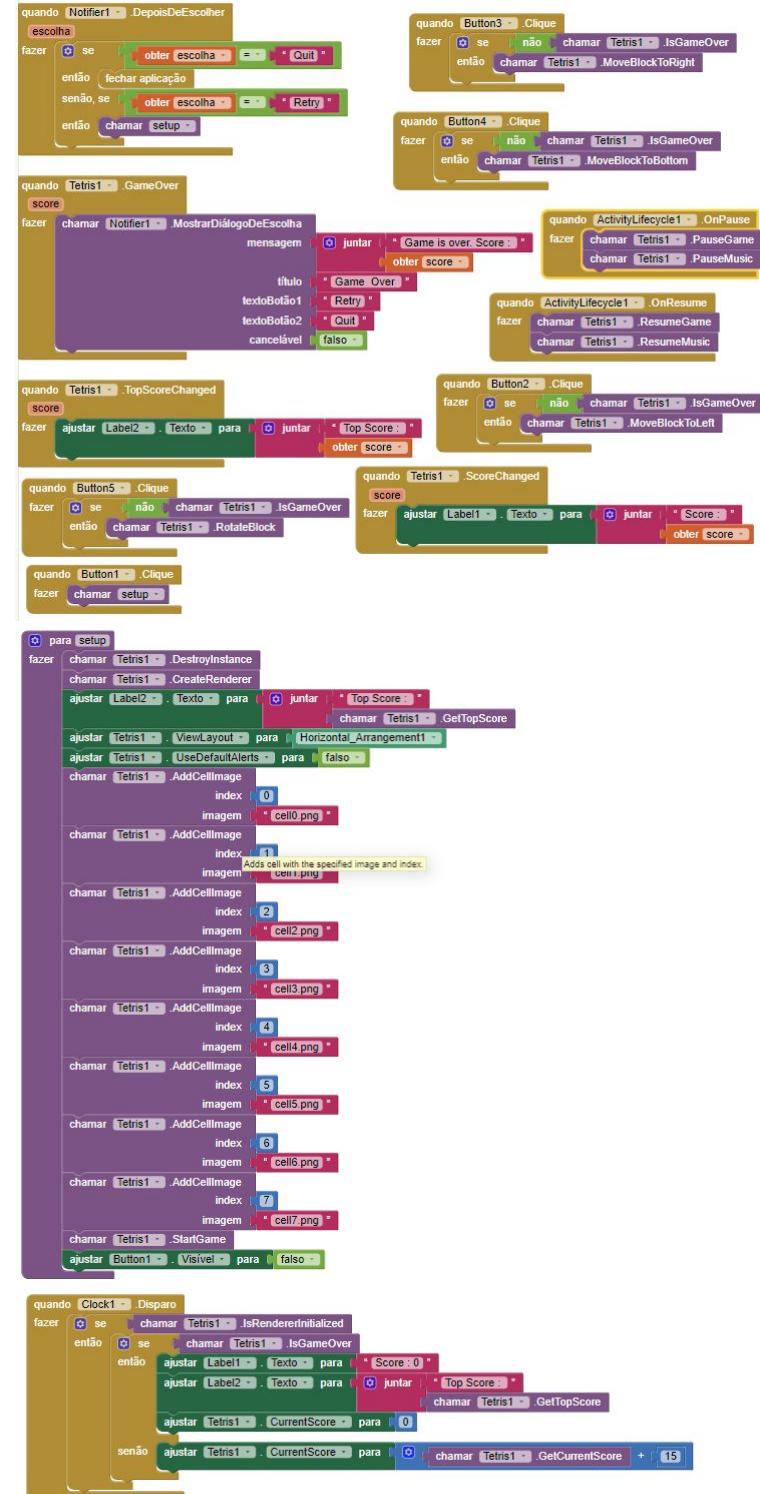


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



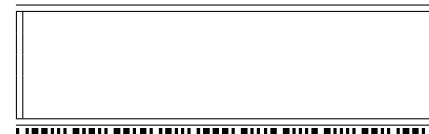
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



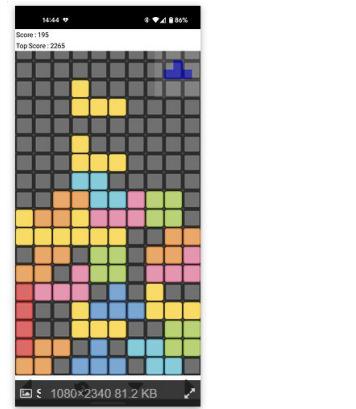
408-75660 -

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:

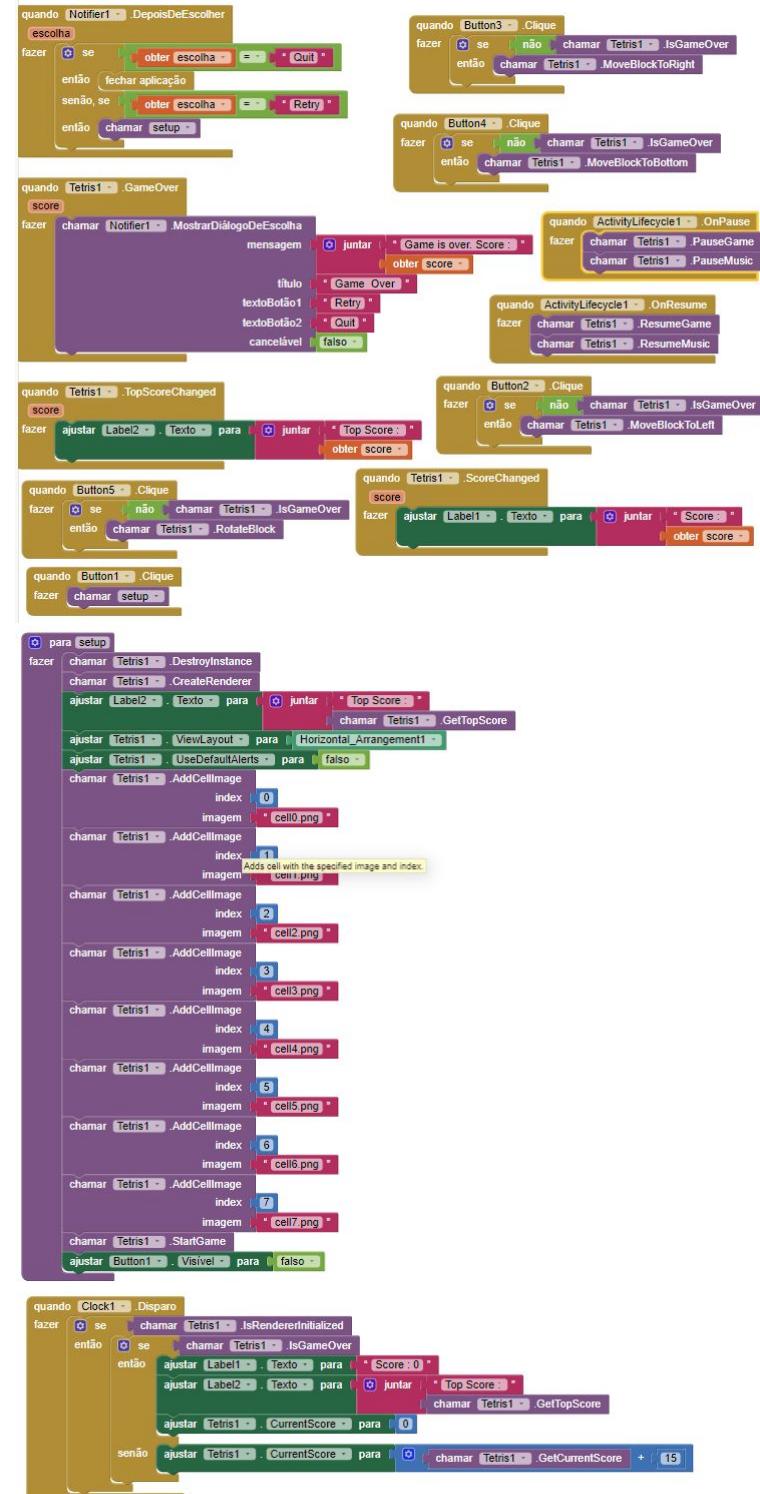


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



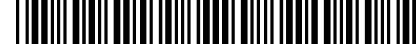
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75765 -

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:

卷之四



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 com-

um único lugar para encontrar e com-
partilhar extensões.
Repositórios de extensões: Alguns si-
tes e plataformas oferecem repositó-
rios com uma grande variedade de ex-
tensões prontas para uso.

Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

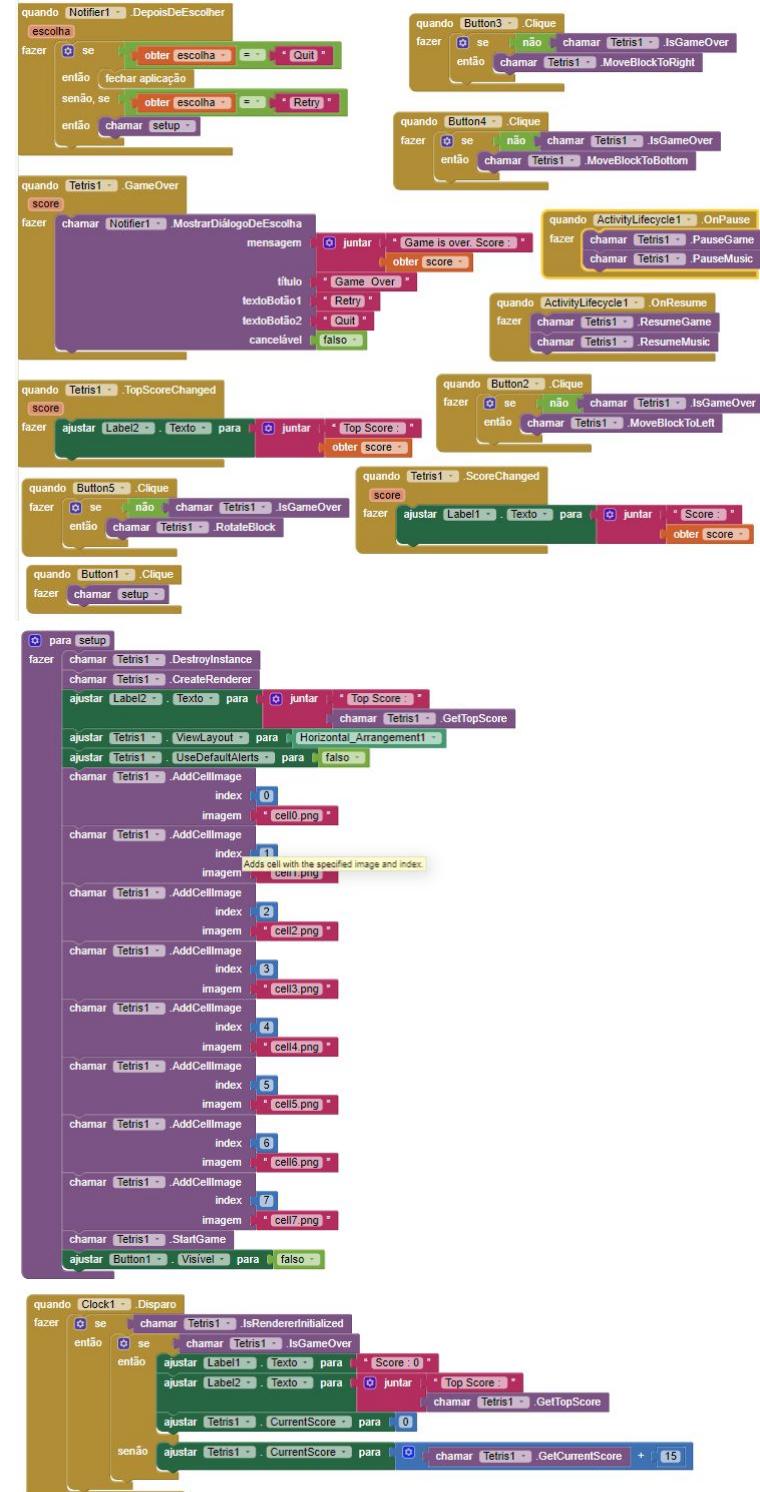
Vamos usar a extensão criada para implementar o jogo te-

ada para implementar o jogo **tetris**, que está disponível em no pen-drive 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.

Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



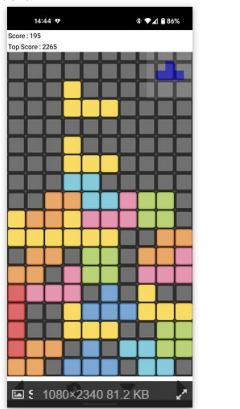
408-75677

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.

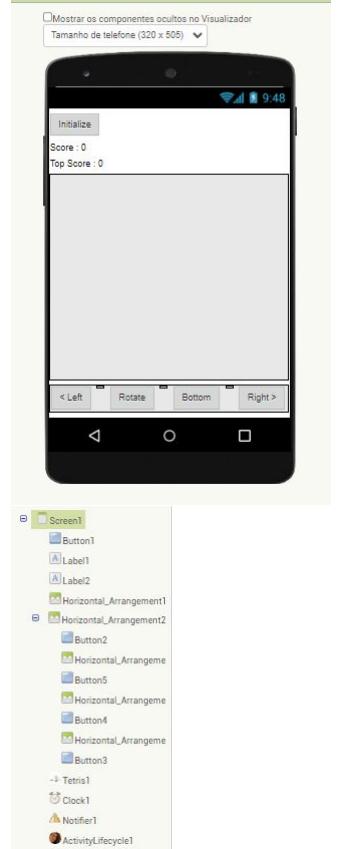
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

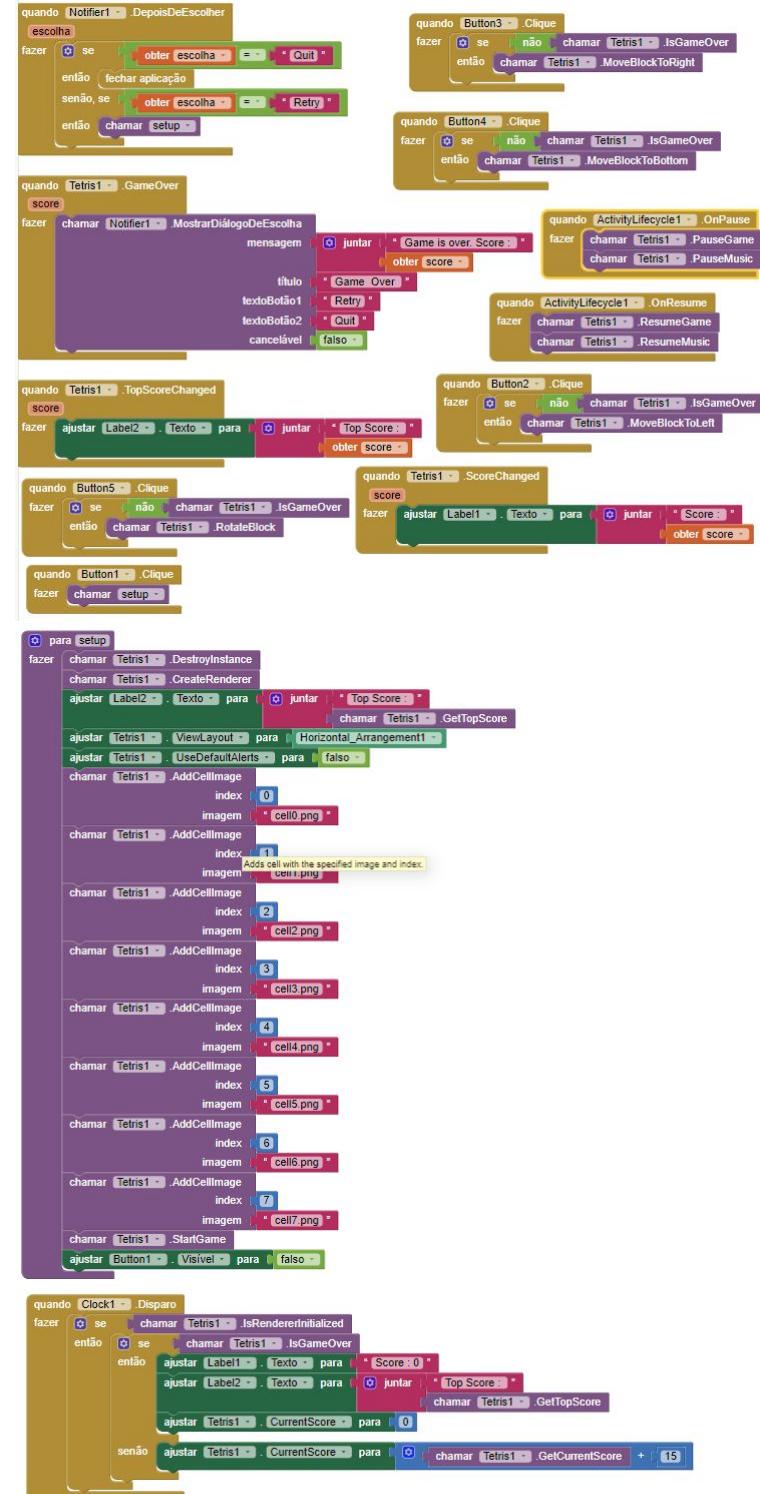


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



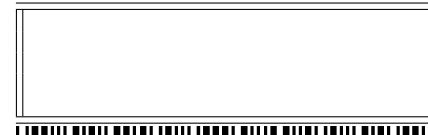
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75684 -

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 pen-drive do professor com o nome de **tetris(23).aix**. Para usá-la, baixe a última versão do endereço [aiencimara.com.br](#) e depois de dentro do App Inventor.

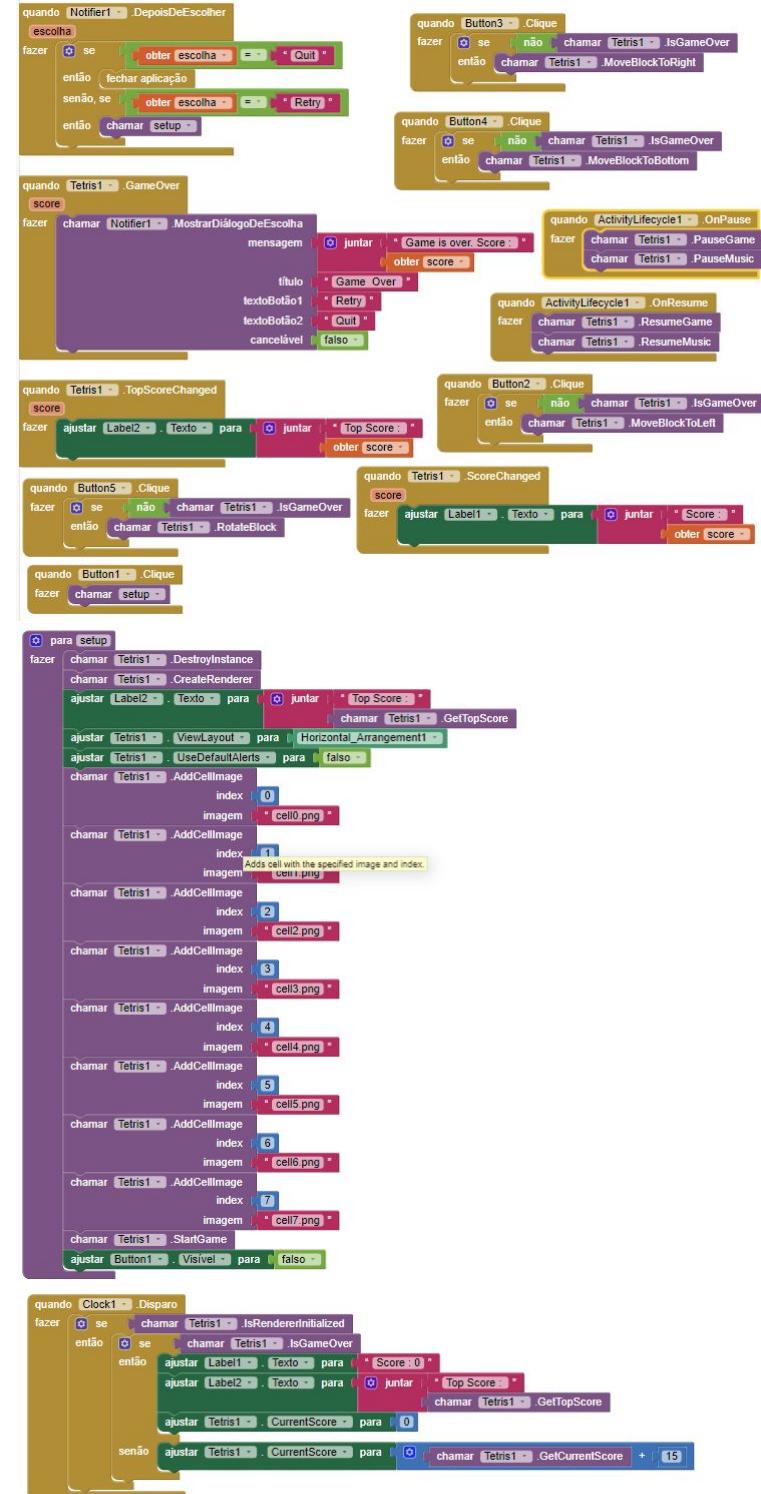
e depois de dentro do App Inventor, faça a carga no seu aplicativo.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:



Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



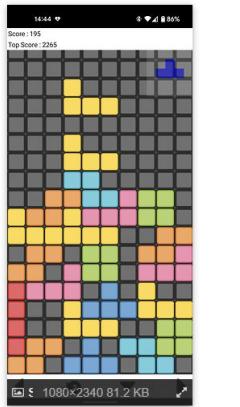
408 75691

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 conectarlos 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.

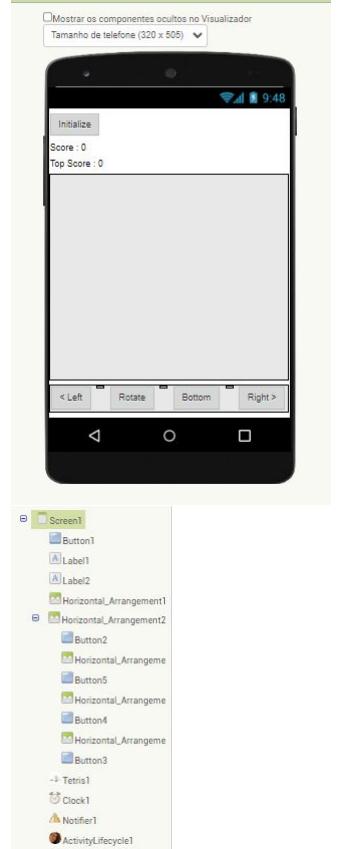
Desenvolvimento próprio: Você também pode criar suas próprias extensões se tiver conhecimentos em programação.

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:

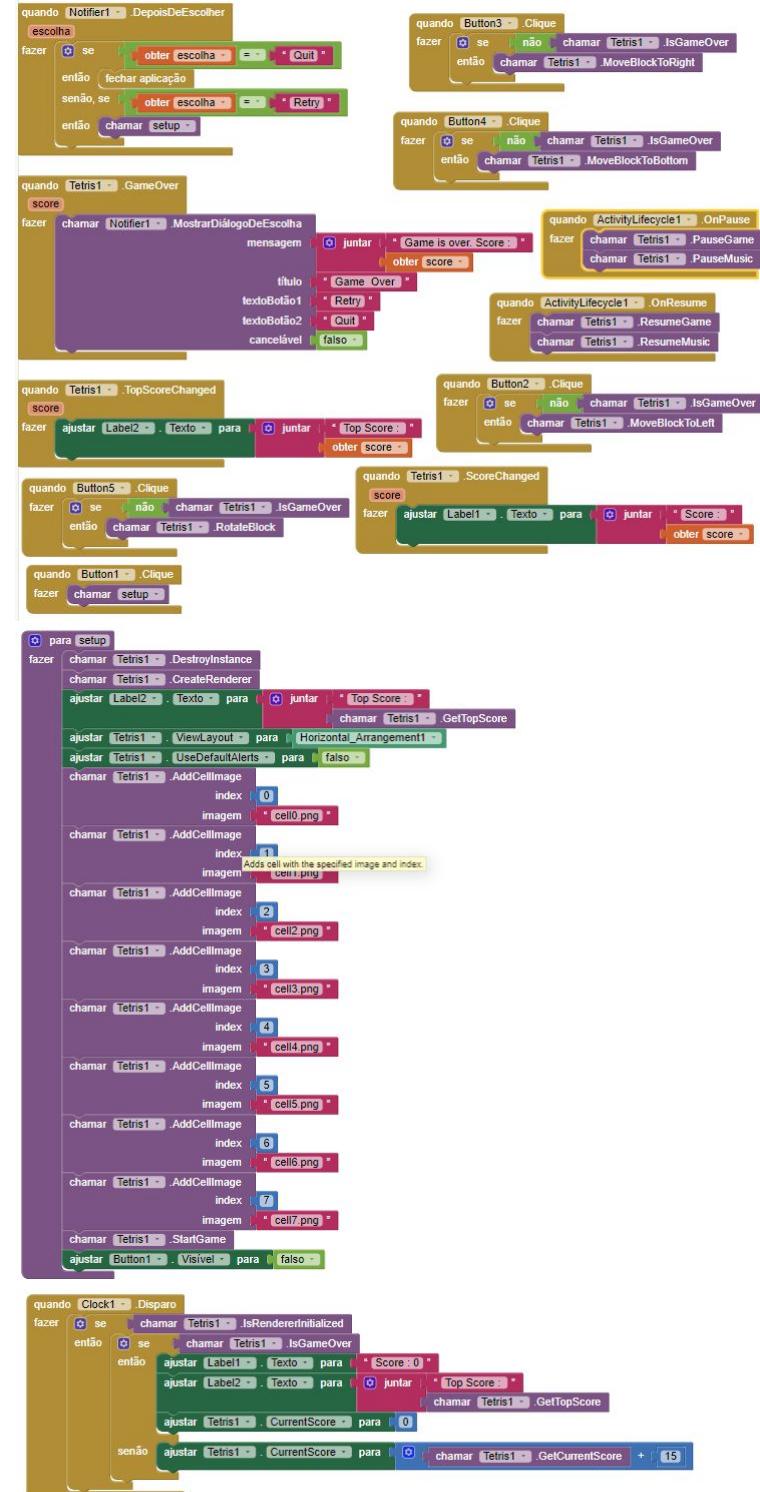


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



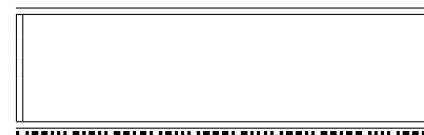
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75703 -

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:

卷之四



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 cri-

ada para implementar o jogo tetris, que está disponível em no pen-drive do professor com o nome de tetriss(23).aix Para usá-la, baixe a última versão do endereço aí encima e depois de dentro do App Inventor,

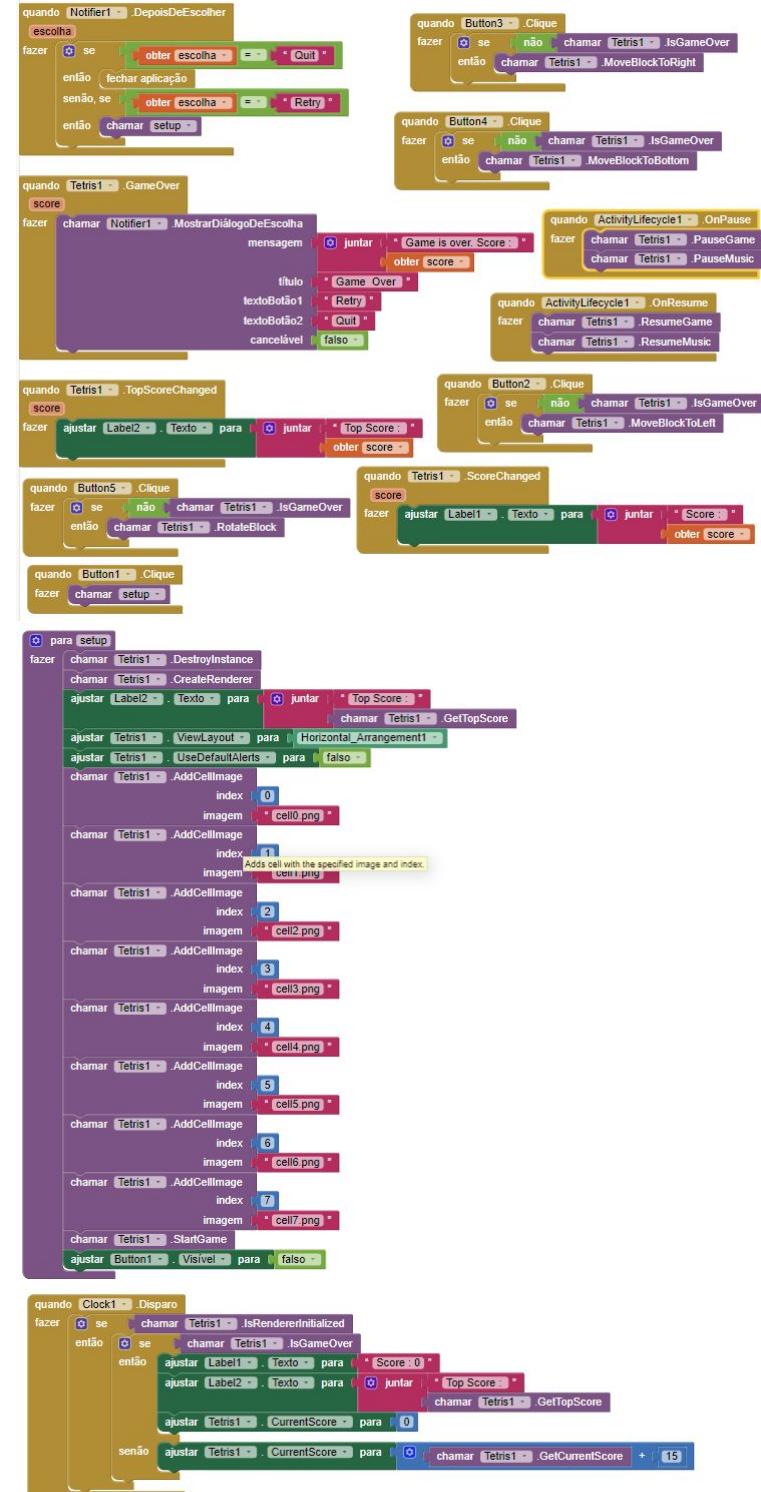
Você também vai precisar a extensão `ActivityLifecycle1` que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:



Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



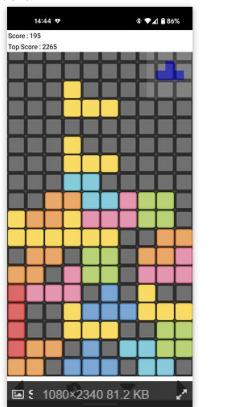
408 75710

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.

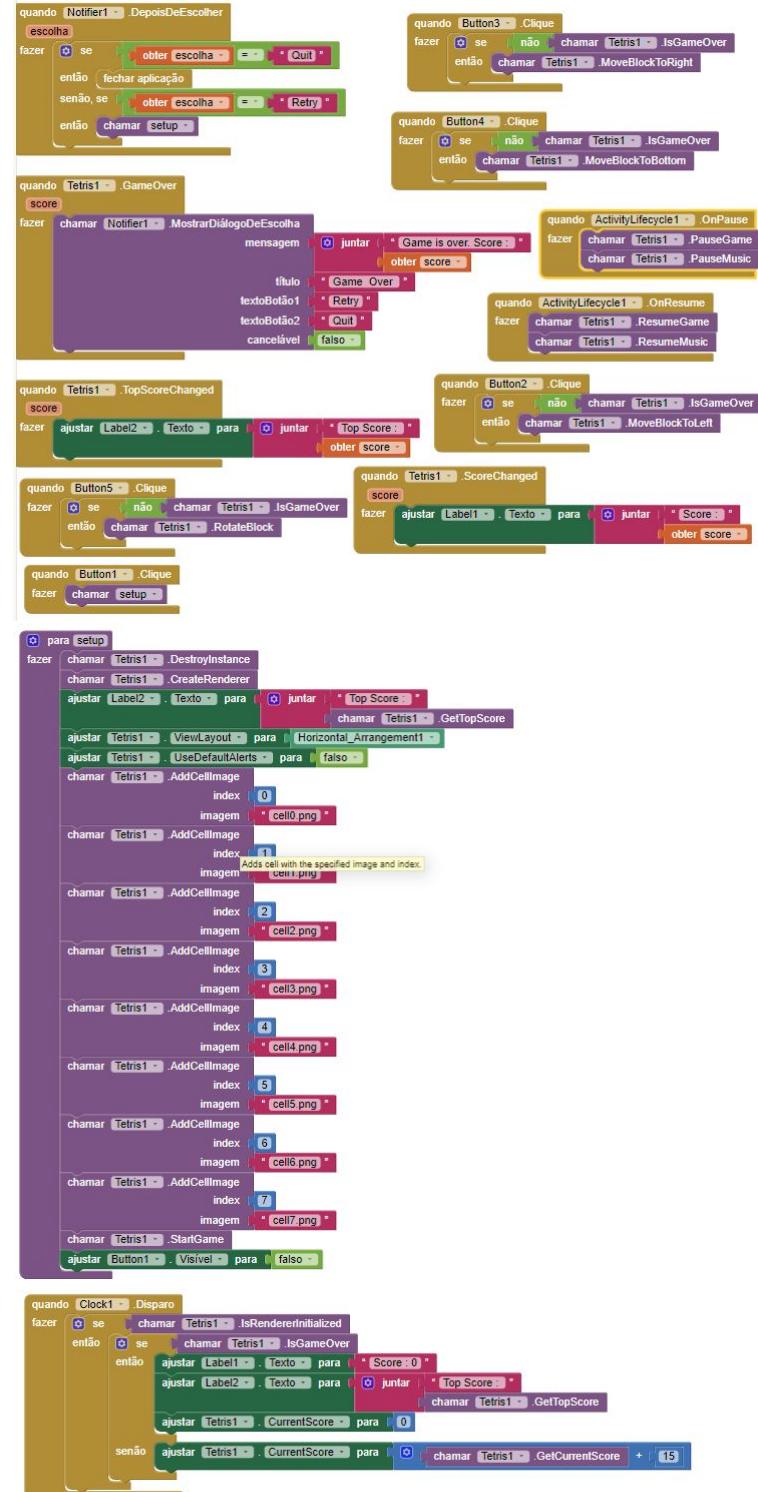
Designer

Veja a tela e os componentes dela:



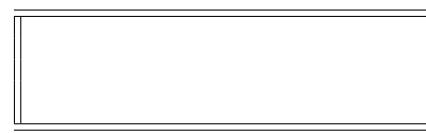
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



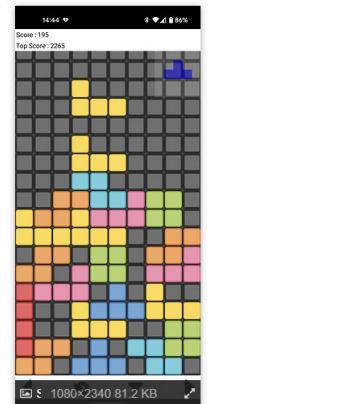
408-75727 -

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:

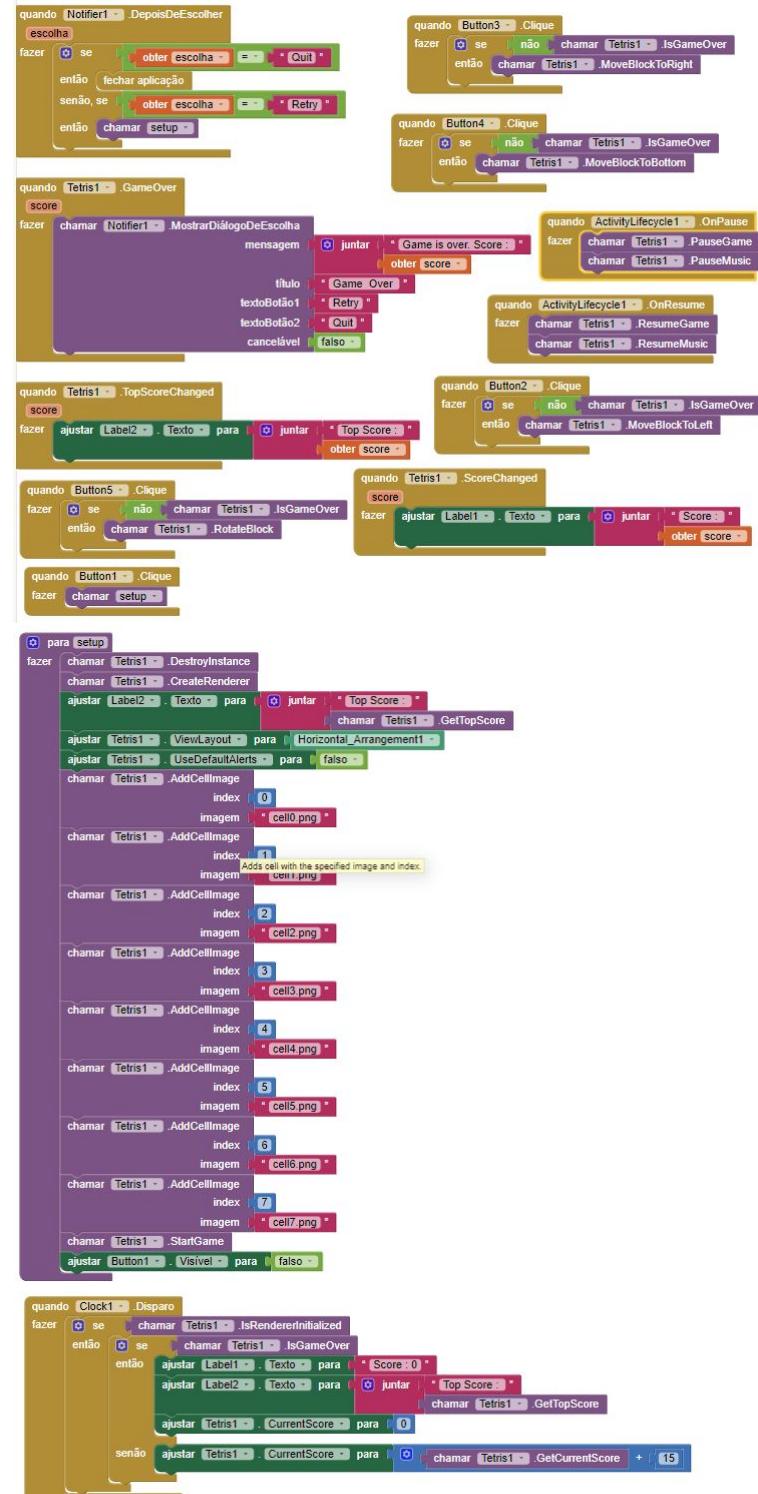


Note que os botões devem ter uma largura de 60 pixels (ou próximo disso). Já os componentes de Arranjo horizontal entre os botões devem ter uma largura de 15 pixels. A área do tetris (que é o primeiro arranjo horizontal deve ter altura de 65% e largura de 100%. Note que precisará carregar o som e as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



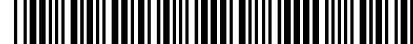
Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75734 -

VIVRAJ2A V. 1.02
75741 PHELIPE GABRIEL LIMA
DA SILV
24JOG408 - 20 / /

2100G100 20 _____ / _____ /

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 com-

um único lugar para encontrar e com-
partilhar extensões.
Repositórios de extensões: Alguns si-
tes e plataformas oferecem repositó-
rios com uma grande variedade de ex-
tensões 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 seguinte:

ada 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.

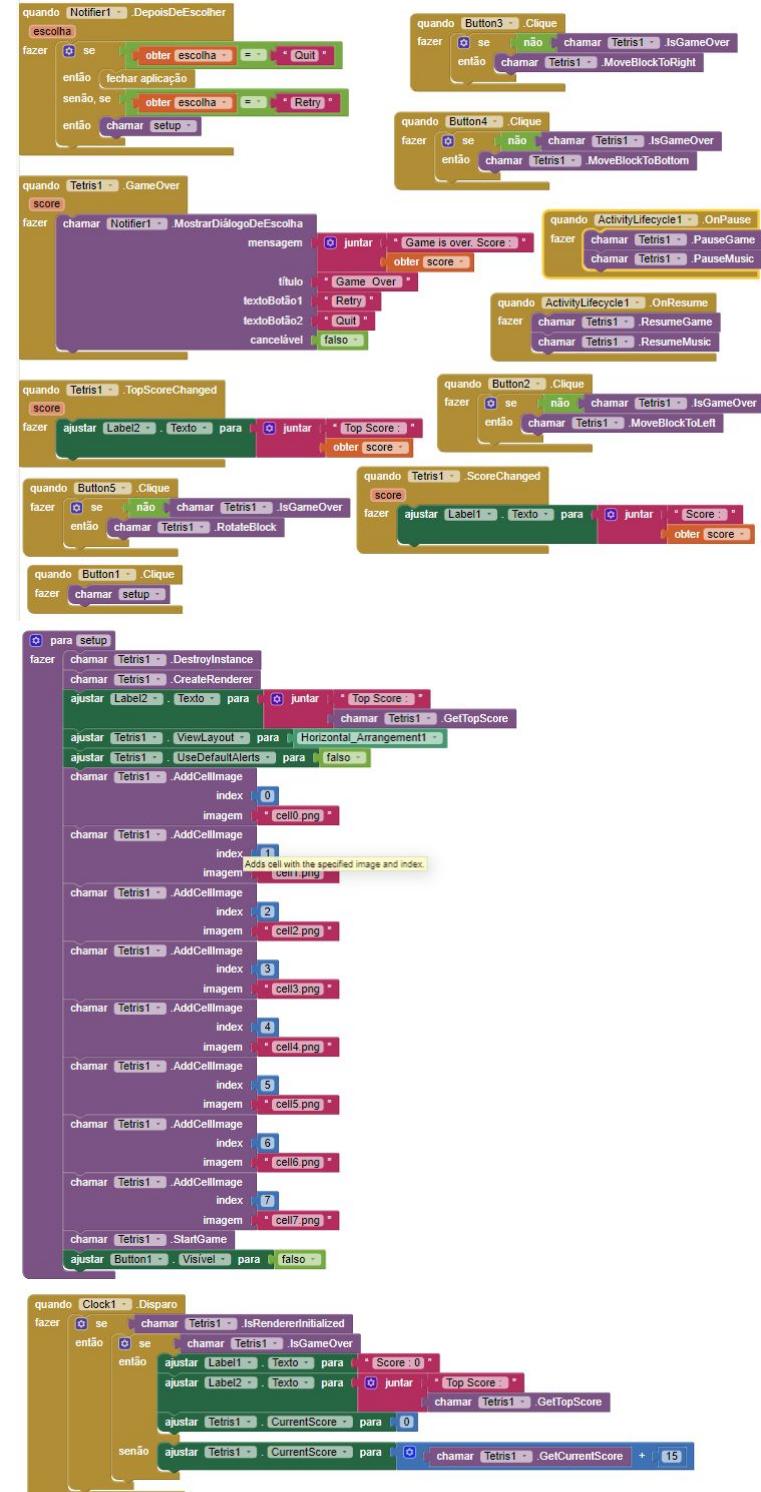
Você também vai precisar a extensão `ActivityLifecycle1` que está no mesmo local.

Designer

Veja a tela e os componentes dela:



Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75741

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 pen-
dente.

drive 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.

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.

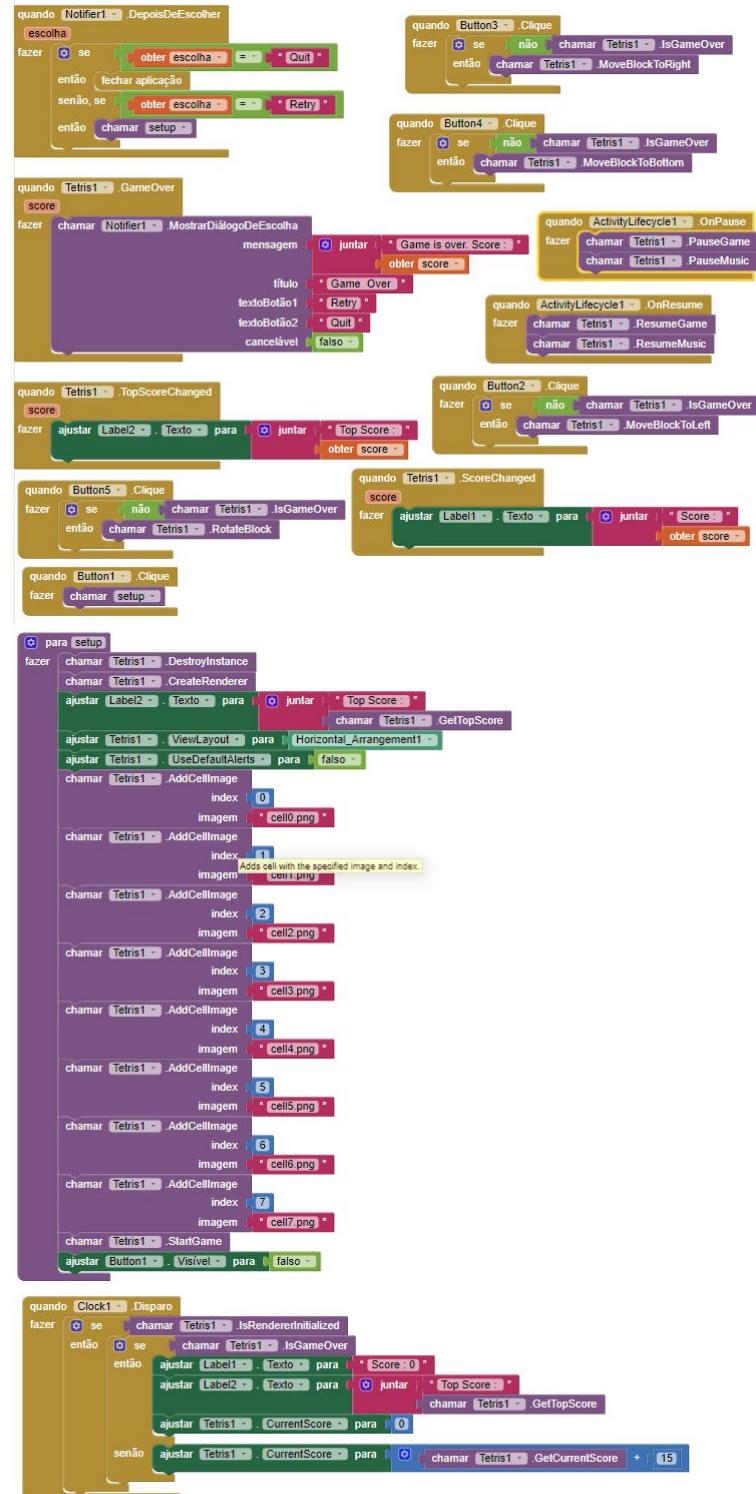
Acesso a serviços online: Utilizar APIs de serviços externos, como mapas, redes sociais, bancos de dados e muito mais.

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

Blocos

Basta incluir estes blocos



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

Avaliação



408-75758