

Sumário

Metodologia de desenvolvimento	7
Capítulo I – Conhecendo o MIT App Inventor	8
1. Criando um projeto	8
Capítulo II – Exemplos no App Inventor	15
1. Introdução	15
2. Label	15
3. Button.....	18
4. CheckBox	26
5. Image.....	32
6. Slider.....	34
7. Notifier	36
8. TextBox.....	38
Capítulo III – Projetos no App Inventor	41
1. Introdução	41
2. Calculadora.....	42
3. Dado eletrônico.....	44
4. Contador.....	46
5. Conversor Pa <-> PSI	49
6. Raízes de uma equação do 2º	52

Capítulo IV – Desenvolvendo o Jogo para Ciências Atuariais	55
1. Introdução	55
2. Desenvolvimento de telas	57
3. Fluxograma	62
4. Programação	63
 Referências	 67