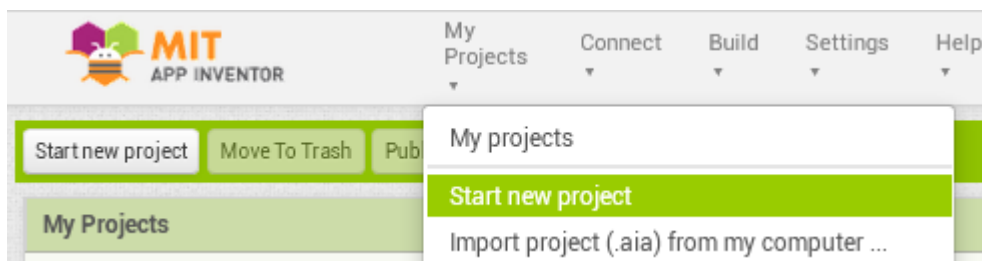


01 ÚVOD (WiFi)

1. Príprava (len pred prvým použitím mobilu s **App Inventorom**): Aby sme mohli spojiť mobil s počítačom, nainštalujte si pomocnú aplikáciu **MIT AI2 Companion**. Tá sa nachádza v obchode **Google Play**, je zadarmo a inštaluje sa obvyklým postupom pre aplikácie z obchodu. Požaduje veľa oprávnení, mnohé z nich budú potrebné až pre programy, ktoré neskôr vytvoríme.
2. Spustíte App Inventor: Spustíte internetový prehliadač, prihlásite sa do App Inventora na adrese <http://ai2.appinventor.mit.edu/> svojím **Google kontom**. Kto nemá Google konto musí si vytvoriť nové. App Inventor sa nedá použiť bez vytvoreného Google konta.
3. Vytvorte nový projekt: V menu **Projects** zvolte **Start new project** alebo stlačte tlačidlo **Start new project** v lište pod menu App Inventora, nazvite ho **A01_Zvuky_zvierat**.

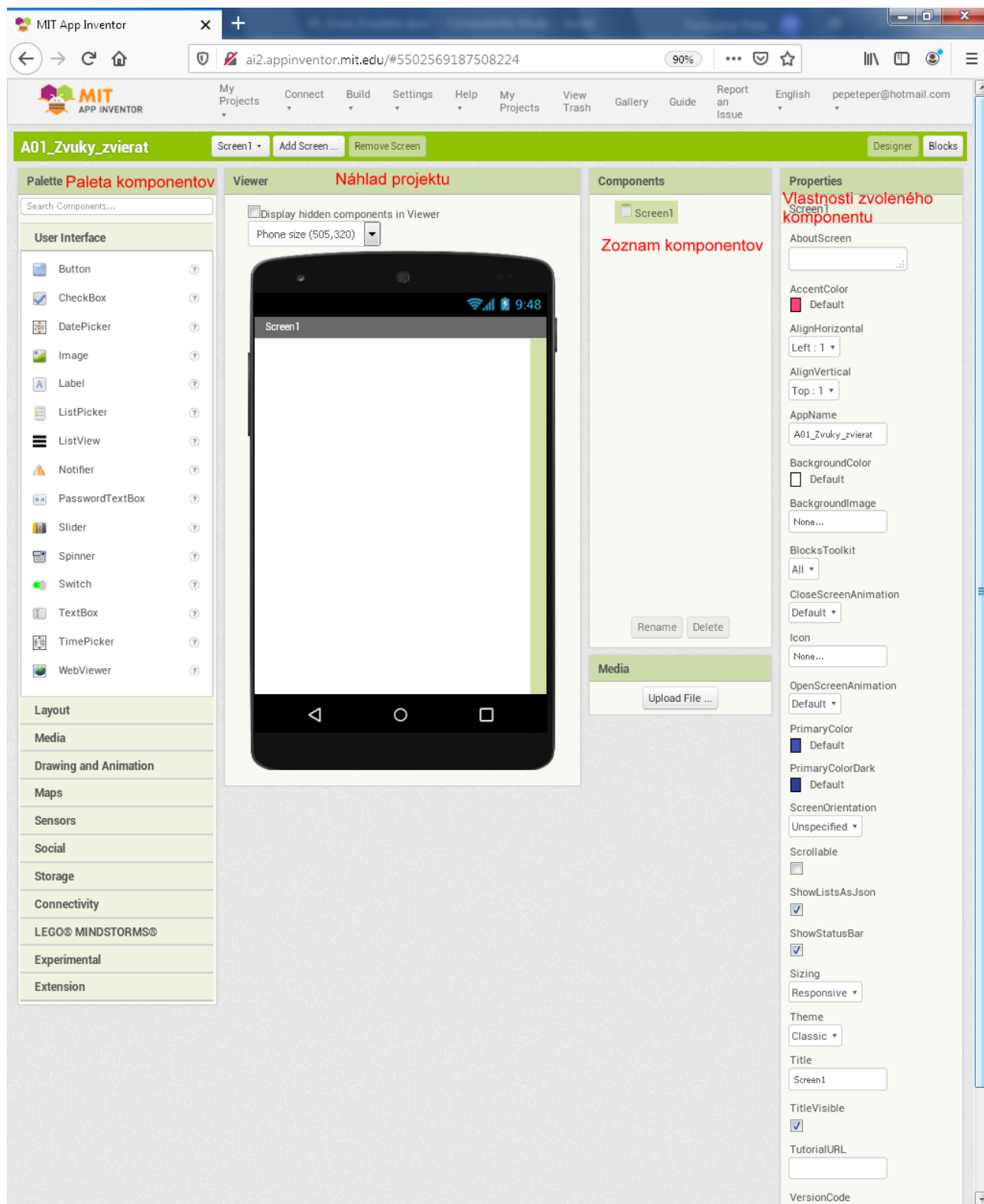


Po chvíli sa ukáže stránka so základnou obrazovkou prázdneho nového projektu.

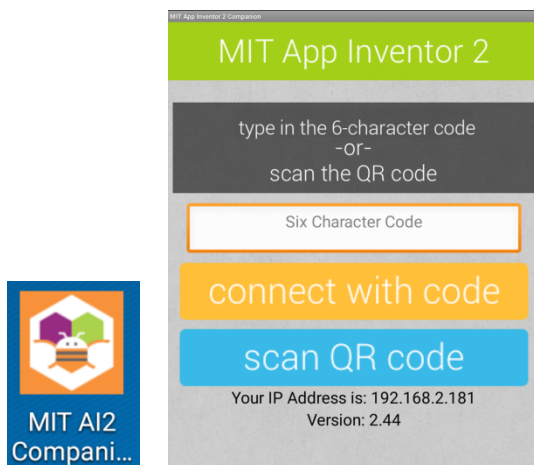
Aby ste videli celú šírku stránky, treba mať obrazovku počítača s aspoň 1280 bodmi na šírku. Ak je obrazovka užšia (napr. 1024 bodov), tak už nevidíte horné tlačidlo **Blocks**, lebo je „mimo obrazovky“. Ak máte takúto situáciu, počas ďalšej práce budete musieť vodorovne posúvať obraz. Nie je to príliš pohodlné, ale dá sa v prostredí aj tak pracovať. Lepšie však je zmenšiť zobrazenie v prehliadači (vo Windows je to **Ctrl**+koliesko myši alebo **Ctrl**+znamieko mínus na klávesnici). Pri zmenšení na 90% uvidíte celú šírku stránky a písmená ešte zostanú čitateľné.

Obrazovka prostredia App Inventora je rozdelená na 4 oblasti – paletu komponentov (**Palette**), náhľad projektu (**Viewer**), zoznam komponentov (**Components**) a vlastností zvoleného komponentu (**Properties**).

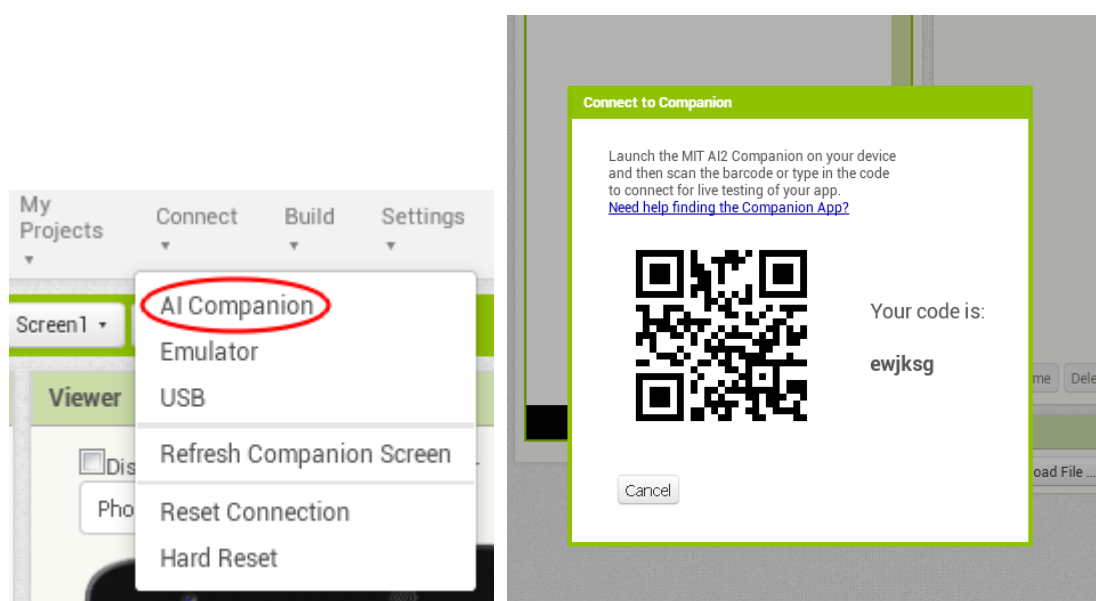
Vo vašom prázdnom projekte máte zatiaľ len jeden komponent – obrazovku **Screen1**. V náhľade vidíte jej nadpis a jej bielu plochu, v zozname komponentov vidíte zvolené jej meno a oblasť vlastností (**Properties**) zobrazuje jej aktuálne nastavené vlastnosti.



4. Spojte počítač s mobilom pomocou WiFi siete: Najprv na mobilnom zariadení spustíte aplikáciu **MIT AI2 Companion**.



Potom v App Inventore zvolíte prvú voľbu v menu – **AI Companion**. Počítač zobrazí QR kód pre spojenie:



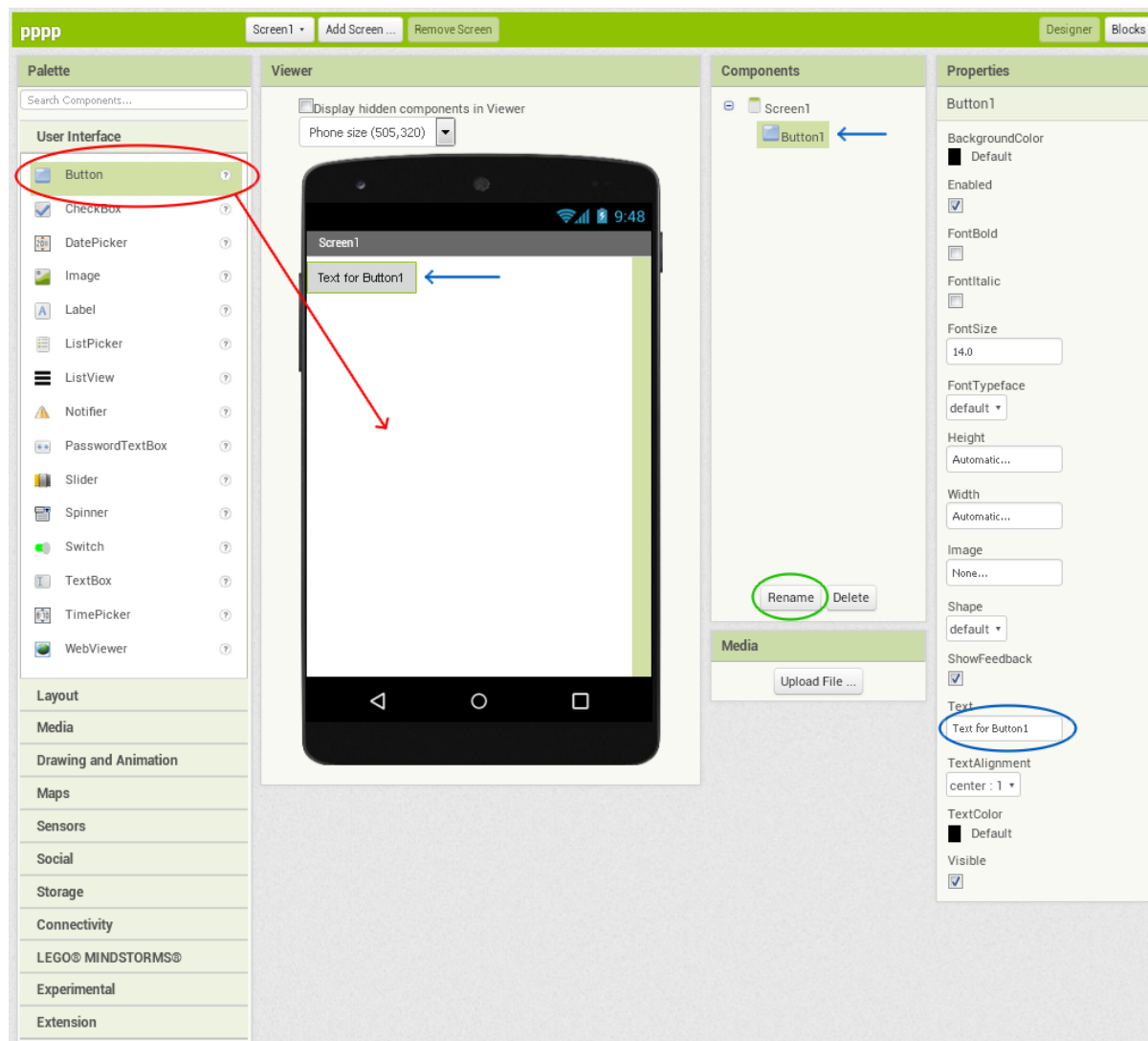
Na displeji mobilu stlačte tlačidlo **Scan QR Code**, mal by sa rozbehnúť program na rozpoznávanie QR kódov (ak taký v mobile existuje) a keď namierite kameru mobilu na QR kód na obrazovke počítača, tak ho nasníma, skončí a vráti sa do obrazovky

MIT AI2 Companion, ktorá v riadku, kde bolo pôvodne napísané **Six Character Code** teraz ukazuje prečítaný kód. Teraz **nič nestláčajte**, počkajte niekoľko sekúnd. Ak je všetko v poriadku, tak z obrazovky počítača zmizne okienko s QR kódom a o chvíľu sa na mobile objaví obrazovka nášho programu (teda v tomto konkrétnom prípade nového prázdneho projektu to bude len biela plocha).

Ak sa **nepodarilo prečítanie QR kódu** (aplikáciu na jeho čítanie v mobile nemáte, alebo sa aj rozbehol, prečítal, ale potom zrazu skončil aj spolu s **MIT AI2 Companion**, alebo sa dlho po prečítaní kódu nič nedeje, alebo ...), tak môžete na obrazovke počítača stlačiť **Cancel** (ak tam ešte stále je zobrazené okno s QR kódom), znova zvoliť v menu **Connect/AI Companion** (ak je táto voľba šedá, tak najprv stlačte **Reset Connection**), v mobile znova spustiť **MIT AI2 Companion**, ťuknúť do jeho vstupného riadku a napísať tam šesťznakový kód (v našom obrázku je to **ewjksg**) a stlačiť tlačidlo **connect with code**. Ak je všetko v poriadku, tak z obrazovky počítača zmizne okienko s QR kódom a o chvíľu sa na mobile objaví obrazovka nášho programu (teda v tomto konkrétnom prípade nového prázdneho projektu to bude len biela plocha).

5. Pridajte do projektu tlačidlo: Ťahajte komponent **Button** (tlačidlo) z palety komponentov do bielej plochy obrazovky **Screen1** v časti Náhľad projektu, vid' červenú šípku. Komponent **Button1** sa pridá do náhľadu projektu (uvidíte tam tlačidlo). **Button1** sa pridá aj do prehľadu komponentov projektu (oblasť **Components**), vid' malé modré šípky.

Pridané tlačidlo sa zobrazí **aj na displeji pripojeného mobilu**. App Inventor vždy zobrazuje všetky zmeny vykonané v projekte na obrazovke počítača aj na displeji pripojeného mobilu. **Ak sa to nestalo**, tak sa spojenie medzi mobilom a počítačom z nejakého dôvodu prerušilo (to sa žiaľ stáva dosť často, treba na to myslieť ako možnú príčinu, keď prestane pripojený mobil reagovať na zmeny programu, ktoré robíme v počítači). V takomto prípade treba prerušené spojenie zrušiť pomocou menu **Connect/Reset Connection** a potom ho znovu nadviazať tak, ako je popísané v bode 4.



6. Týmto ste overili funkčnosť prostredia **App Inventor** v počítači so svojím Google kontom a s konkrétnym mobilným zariadením.
Pokračujte ďalej pracovným listom **01 Zvuky zvierat**.