

Installationsanleitung App Inventor

1. App Inventor Installationsprogramm herunterladen und starten

- Man öffnet über einen Internetbrowser die Seite appinventor.mit.edu .
- Auf dieser Seite klickt man die Schaltfläche „**Explore**“ an
- und wählt die Registrierkarte „**Lern**“ aus.
- Unter der Überschrift „Learn about MIT App Inventor“ klickt man auf „**Setup**“.
- Unter der Überschrift „Install the App Inventor Setup Software“ wählt man den Verweis seines benutzten Betriebssystems aus (z.B. „**Instructions für Windows**“)
- Unter der Überschrift „Installing the App Inventor Setup software package“ klickt man auf „**Download** the installer“.
- Die Installationsdatei „appinventor_setup_installer_v_1_2.exe“ wird nun heruntergeladen.
- Dann **führt** man die heruntergeladene Datei „**appinventor_setup_installer_v_1_2.exe**“ auf dem Rechner **aus** und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm.

2. Google-Account anlegen (falls noch nicht vorhanden)

Wer keinen Google-Account besitzt, kann diesen folgendermaßen anlegen:

- Man öffnet über einen Internetbrowser die Seite appinventor.mit.edu .
- Auf dieser Seite klickt man die Schaltfläche „**Invent**“ an
- und klickt dann rechts oben auf die rote Schaltfläche „**REGISTRIEREN**“
- Dort befolgt man die Anweisungen auf dem Bildschirm.

3. USB-Treiber installieren (falls mit Smartphone gearbeitet wird)

Möchte man die selbst entwickelten Apps nicht nur über einen Smartphone-Emulator, sondern auf einem Android-Smartphone testen, benötigt man für den Anschluss des Mobiltelefons an den Rechner einen USB-Treiber.

Je nach verwendetem Smartphone lädt man sich auf der Homepage des Smartphoneherstellers die aktuelle Synchronisationssoftware herunter und installiert diese auf dem Rechner, z.B.

- für **Samsung**-Smartphones die Software „**Samsung Kies**“, herunterzuladen auf www.samsung.de unter „Support“ / „Handbücher und Downloads“,
- für **HTC**-Smartphones die Software „**HTC Sync**“, herunterzuladen auf www.htc.de unter „Support“.

4. Smartphone vorbereiten (falls mit Smartphone gearbeitet wird)

Möchte man die selbst entwickelten Apps nicht nur über einen Smartphone-Emulator, sondern auf einem Android-Smartphone testen, muss man folgende Einstellungen am Smartphone vornehmen:

- Unter „Menü / Einstellungen / Anwendungen“ den Punkt „**Unbekannte Quellen zulassen**“ **aktivieren**,
- unter „Menü / Einstellungen / Anwendungen / Entwicklung“ die Punkte „**USB-Debugging**“ und „**aktiv bleiben**“ **aktivieren**.

5. Start des App Inventors

- Man öffnet über einen Internetbrowser die Seite appinventor.mit.edu .
- Auf dieser Seite klickt man die Schaltfläche „**Invent**“ an.
- Unter „**Anmelden**“ gibt man die Benutzerdaten seines Google-Accounts ein.
- Nun wird der App Inventor gestartet. Mit „**New**“ kann man nach Eingabe eines Projektnamens ein neues Projekt erzeugen.
- Den Blocks Editor startet man durch Anklicken der Schaltfläche „**Open Blocks Editor**“.
Alle Meldungen und Warnungen kann man bestätigen
- Man schließt sein **Smartphone** über ein **USB-Kabel** am **Rechner** an. Hat man kein Smartphone zur Verfügung, so erstellt man im Blocks Editor einen Smartphone-Emulator mit „**New emulator**“.
- Unter „**Connect To Device ...**“ ist die Nummer des erstellten **Emulators** oder die Nummer des angeschlossenen **Smartphones sichtbar**. Dies kann ca. eine Minute dauern.
- Wählt man unter „**Connect To Device ...**“ ein Smartphone oder einen Emulator aus, wird die erstellte App auf dem Gerät ausgeführt.