

## „AppInventor –podstawy tworzenia aplikacji” rezultat projektu

### *Nowe Technologie wsparciem dla edukacji*

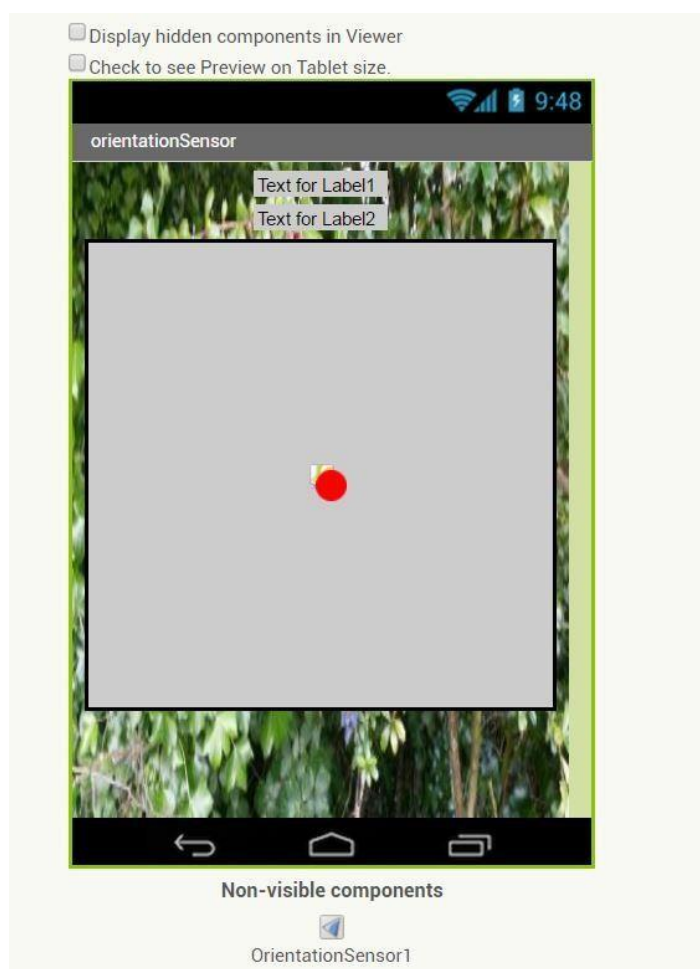
nr umowy - POWERSE-2018-1-PL01-KA101-049291

realizowanego ze środków POWER na zasadach programu Erasmus+

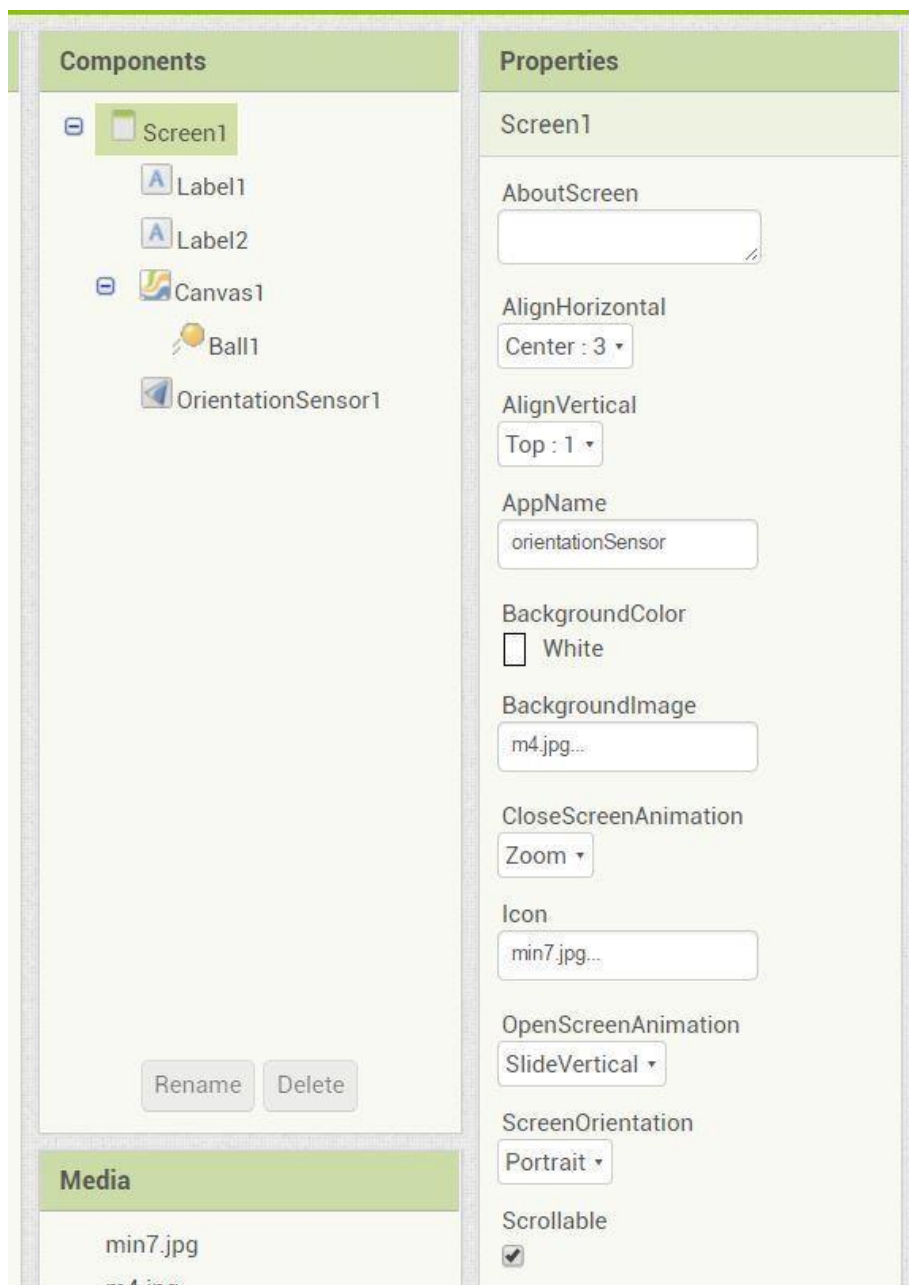
**sektor Edukacja szkolna**

„Ponadnarodowa mobilność kadry edukacji szkolnej”

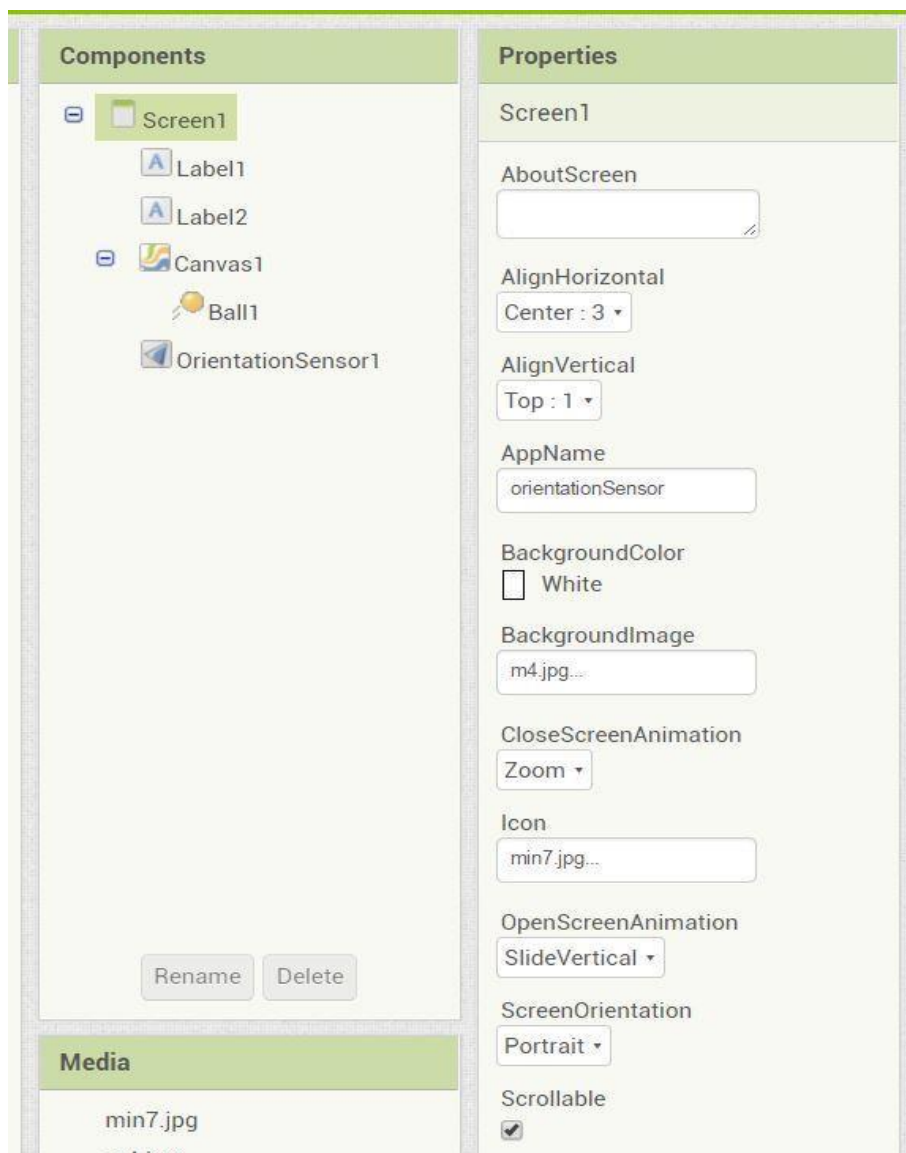
## Aplikacja Poziomica -komponent „orientation sensor”



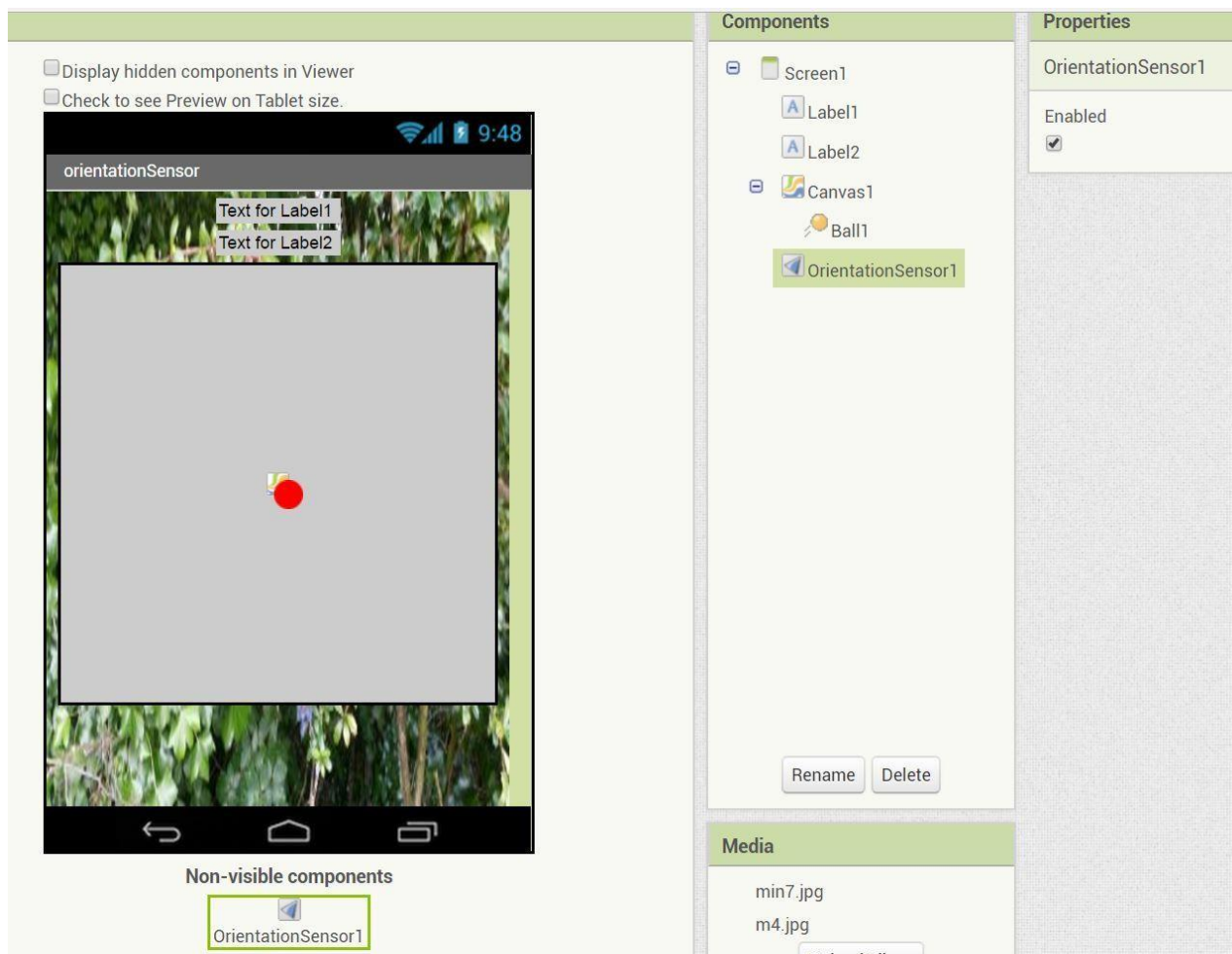
Rys. 1 Tryb Designer










Rys. 2 Parametry okna aplikacji cz. 1



*Rys. 3 Parametry okna aplikacji cz2.*

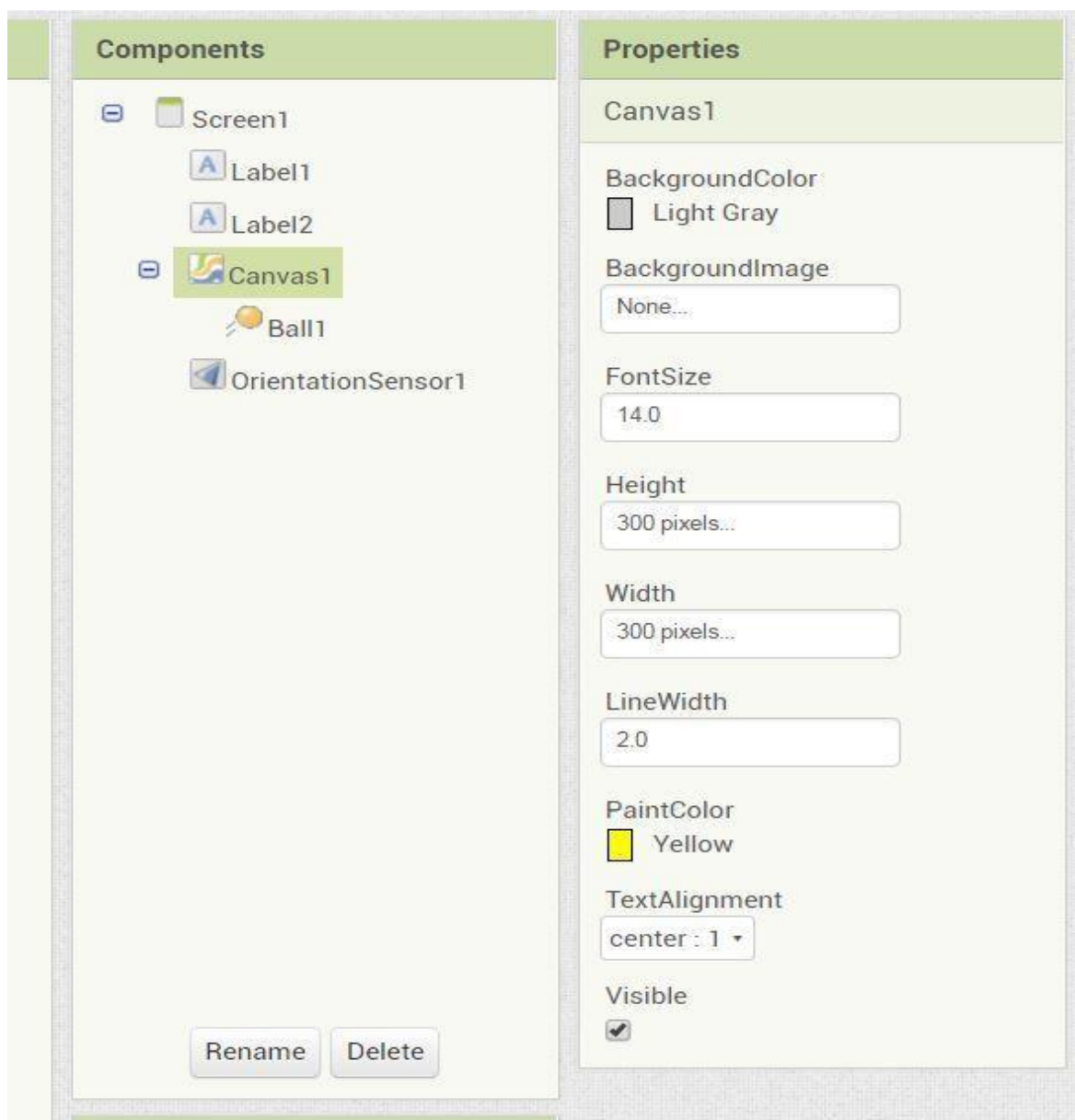


*Rys. 4 Parametry orientation sensor*

Components	Properties
<div> Screen1<ul style="list-style-type: none"><li> Label1</li><li> Label2</li><li> Canvas1<ul style="list-style-type: none"><li> Ball1</li></ul></li><li> OrientationSensor1</li></ul></div> <div><div>Rename</div><div>Delete</div></div>	<div>Ball1</div> <div>Enabled<input checked="" type="checkbox"/></div> <div>Heading<div>0</div></div> <div>Interval<div>1</div></div> <div>PaintColor<div> Red</div></div> <div>Radius<div>10</div></div> <div>Speed<div>1</div></div> <div>Visible<input checked="" type="checkbox"/></div> <div>X<div>145</div></div> <div>Y<div>145</div></div> <div>Z<div>0.0</div></div>

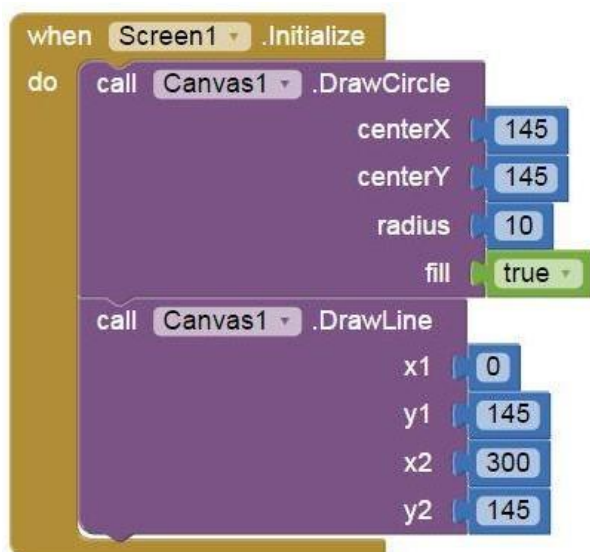
Media

Rys. 5 Parametry ball

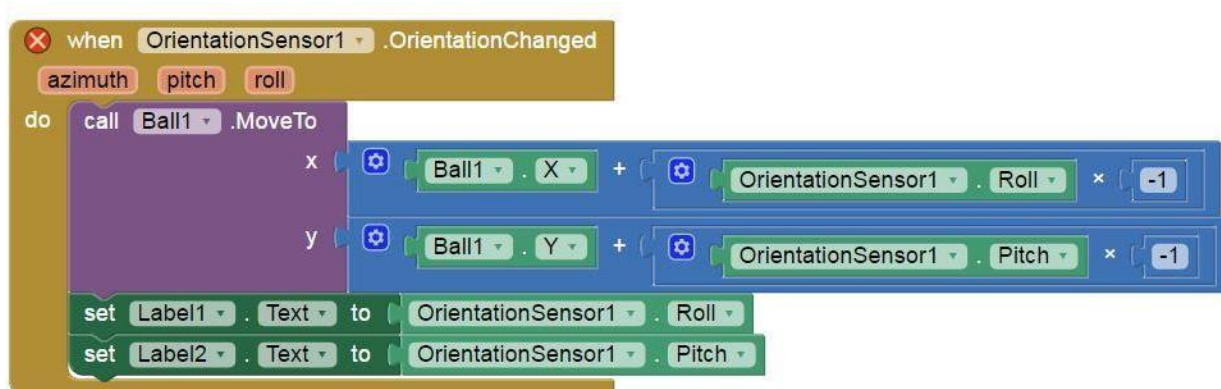


Rys. 6: Parametry canvas





Rys. 7: Parametry wejściowe okna aplikacji



Rys. 8: Położenie piłki jest zależne od położenia urządzenia