

GETTING STARTED

Bevor ihr mit der Programmierung loslegen könnt, solltet ihr eine grobe Planung für euer Projekt haben und die Grobstruktur sorgfältig ausgearbeitet haben.

Aufgabe 1

Macht euch Gedanken und plant euer Projekt. Erstellt dann die grafische Oberfläche der App. Die folgenden Unteraufgaben helfen euch dabei.

Aufgabe 1.1

Erstellt ein neues Projekt im MIT App Inventor und informiert euch darüber, welche Handy-Sensoren ihr mit dem AI auslesen könnt. Welche davon sind für euren Zweck sinnvoll? Sind die Vergleichssensoren im Rover verbaut? Welche Sensoren braucht nur der Rover?

<i>Handy-Sensoren</i>	<i>Rover-Sensoren</i>

Aufgabe 1.2

Euer Programm soll folgendes können:

- Bluetooth-Verbindung zum Rover aufbauen
- Rover steuern
- Sensorwerte des Rovers auslesen
- Sensorwerte des Handys auslesen
- Vergleich aller Sensorwerte, um herauszufinden, ob der neue Planet betretbar ist
- Bei nichtvorhandenen Handy-Sensoren soll der Vergleichswert auf einen Standardwert gesetzt werden, damit dennoch eine Beurteilung möglich ist.

Überlegt euch hierzu, wie die grafische Oberfläche der App aussehen soll. Welche Elemente braucht ihr, damit alles funktionell und übersichtlich ist? Überlegt euch auch ein Benennungssystem für alle Elemente, damit ihr bei der Programmierung nicht durcheinanderkommt!

Tipp: Ihr könnt Präfixe für die Elemente benutzen – zum Beispiel cmdButtonName, lblLabelName, txtTextFieldName, ... so könnt ihr verschiedene Elemente der gleichen Funktion zuordnen!

Falls ihr Probleme bei der Visualisierung habt, fragt nach einem Screenshot der Musterlösung!

