

Инновационные технологии в профессиональном самоопределении школьников

Мастер – класс “В мире мобильных разработок”



педагог дополнительного образования
Иванцов Олег Валерьевич

ЗАЧЕМ ГАДЖЕТ СОВРЕМЕННОМУ ШКОЛЬНИКУ?

Детям полезно узнать о том, что гаджет — не просто средство для развлечений, но также инструмент для решения задач и расширения кругозора.



ДАВАЙТЕ ГОВОРИТЬ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ

- **Что такое программирование?**
- **Кто такой программист?**
- **Что такое программа?**
- **Что такое язык программирования?**

СРЕДА РАЗРАБОТКИ

App Inventor — это программа для создания других программ



MIT
APP INVENTOR

инициализировать глобальную index в 1

инициализировать глобальную images в создать список "1.jpg" "2.jpg"

```
когда Кнопка1 .Щелчок
  делать
    если (получить global index < длина списка список получить global index)
      то
        присвоить global index в (получить global index + 1)
      иначе
        присвоить global index в 1
    присвоить Изображение1 .Изображение в (номер в списке элемент получить global images список получить global index)
```

ЧТО НУЖНО ЧТОБЫ РЕШИТЬ ПРОБЛЕМУ / ЗАДАЧУ

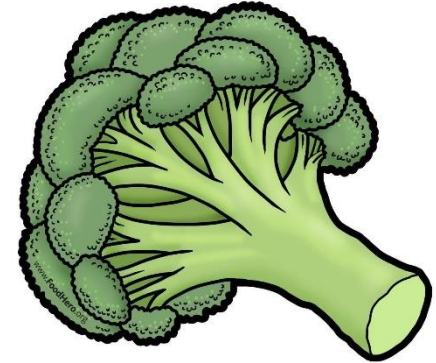
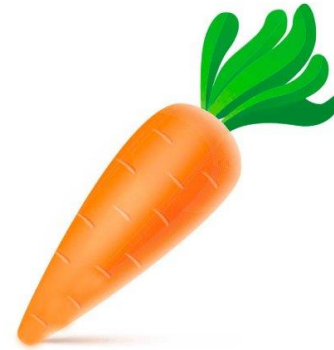
1. Входные данные (ВВОД или ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ)
2. Процесс решения проблемы (АЛГОРИТМ)
3. Выходные данные (ВЫВОД)

Ввод -> Алгоритм -> Вывод

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ - это вся важная информация, которая дана в условии. Например длина стороны квадрата.

Для передачи входных данных программе мы будем использовать **переменные**.



ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ -
ЭТО ОТВЕТ НА ПОСТАВЛЕННЫЙ
ВОПРОС



ПЕРЕМЕННЫЕ И ИХ ЗНАЧЕНИЯ

БУТЫЛКА = ВОДА

инициализировать глобальную `bottle` в `"вода"`

Создать учётную запись

E-MAIL

ИМЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПАРОЛЬ

инициализировать глобальную `email` в `"it-coub@mail.ru"`

инициализировать глобальную `username` в `"oleg"`

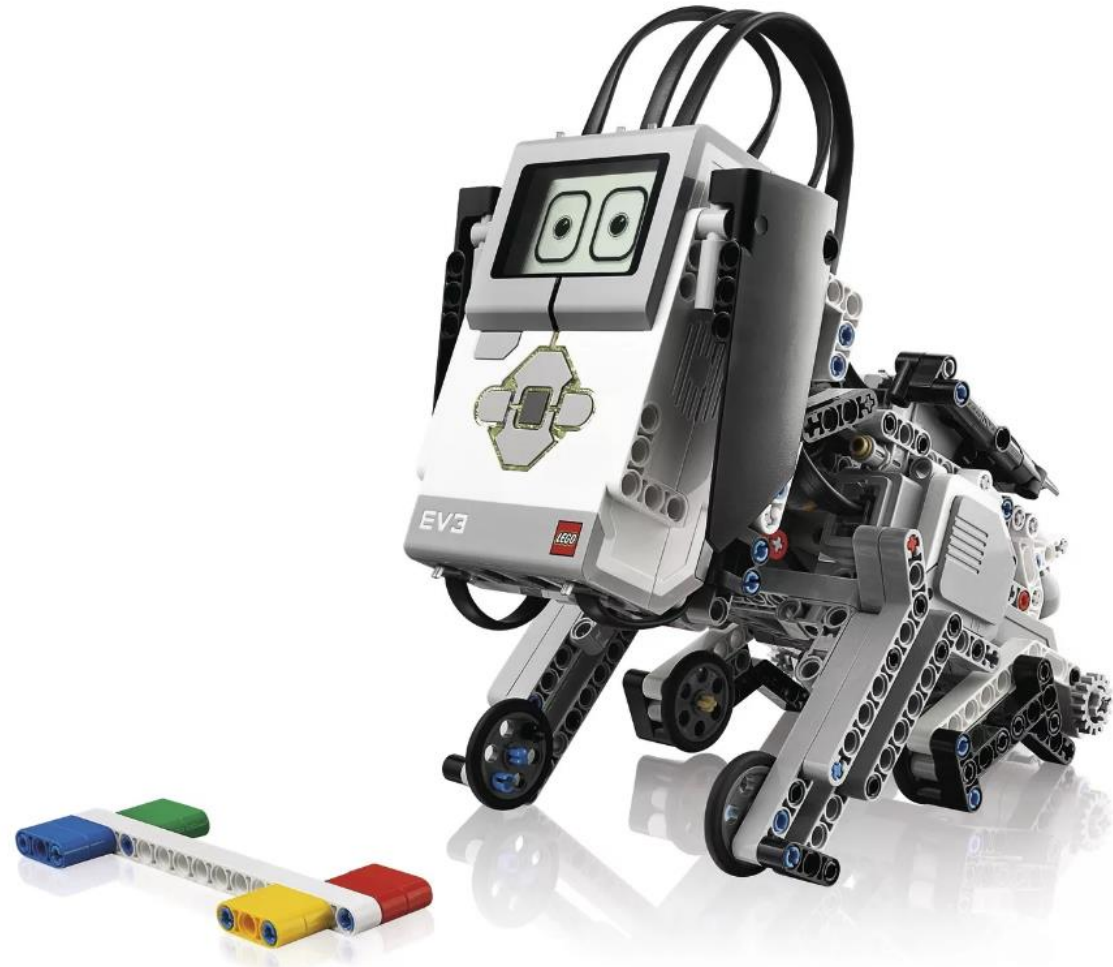
инициализировать глобальную `password` в `"*****"`

АЛГОРИТМ

1. Присвоить значение переменной **X**.
2. Присвоить значение переменной **Y**.
3. Сложить **X** и **Y** и присвоить полученное значение переменной **Z**.
4. Вывести значение переменной **Z** на экран.



УПРАВЛЕНИЕ РОБОТОТЕХНИКОЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО МОБИЛЬНОЙ РАЗРАБОТКЕ



**СПАСИБО ЗА ВАШЕ
ВНИМАНИЕ**

