



### Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: [appcamps.link/katze](https://appcamps.link/katze)

- **Link zum App Inventor:** [appinventor.mit.edu](https://appinventor.mit.edu)
- **Neues Projekt:** Projects → Start new project
- **Hinweis:** Projekte werden automatisch gespeichert.

### Was passiert hier?

Links siehst du das Design der App und die Komponenten, die du benötigst: 1 Button, 1 Label, 1 Sound.

Eigenschaften kannst du in den „**Properties**“ ändern, z.B. Image, Schriftgröße und Text des Labels.

Den ersten Programmierblock siehst du unten. Wenn der Button geklickt wird, wird der Sound abgespielt und der Text des Labels geändert.

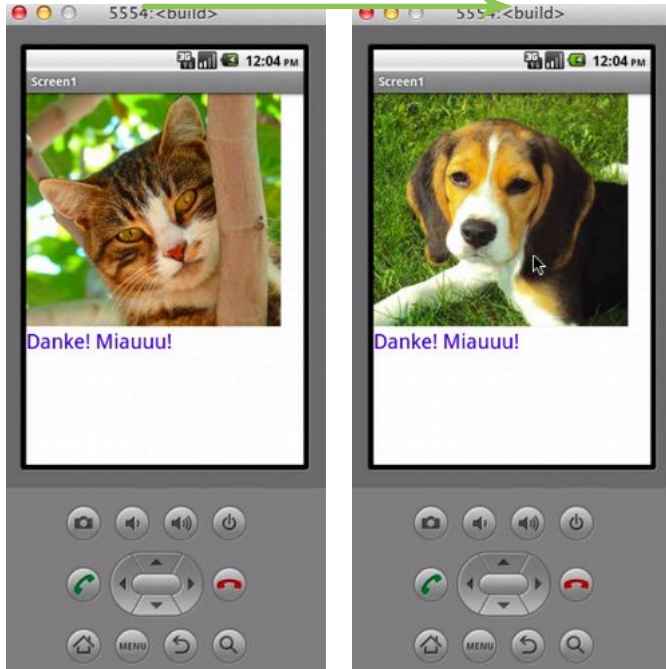


**Tipp:** Um Bilder und Sounds zu nutzen, musst du diese zuerst hochladen. Achte bei der Sound Datei (miau.mp3) darauf, dass sie die Dateiendung **mp3** hat.



**Nächste Aufgabe:** Ändere beim Klick auf den Button nicht nur den Text des Labels, sondern auch das Bild auf dem Button. Statt einer Katze wird dann ein Hund angezeigt. Tipp: Das funktioniert ähnlich wie beim Label. Versuche es zuerst alleine. Wenn du Hilfe brauchst, schau dir Lernkarte 1.2 an.

Klick



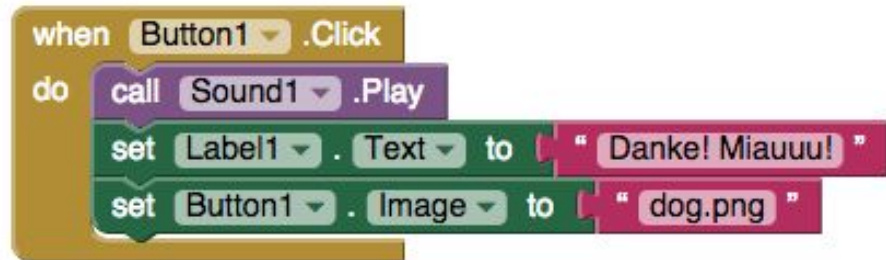
**Du brauchst diese Komponenten:**

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: [appcamps.link/katze](https://appcamps.link/katze)

## Was passiert hier?

Beim Klick auf den Button ändern wir das Bild. Statt der Katze wird nun der Hund angezeigt.

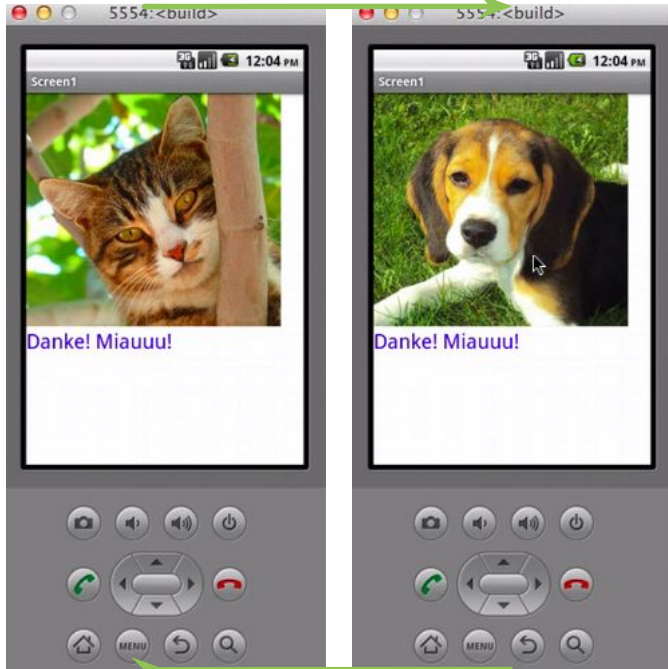


**Hinweis:** Du musst die zweite Bild Datei im Bereich **Media** hinzufügen. Achte darauf, dass der Dateiname (hier: *dog.png*) genau dem Dateinamen der hinzugefügten Datei entspricht.



**Nächste Aufgabe:** Wechsle zwischen dem Katzen- und dem Hundebild hin und her. Bei jedem Klick wird das jeweils andere Bild angezeigt. Tipp: Du benötigst in der Programmierung **if-then** (Built-in → Control). Versuche es zuerst alleine. Wenn du Hilfe brauchst, schau dir Lernkarte 1.3 an.

Klick



Klick

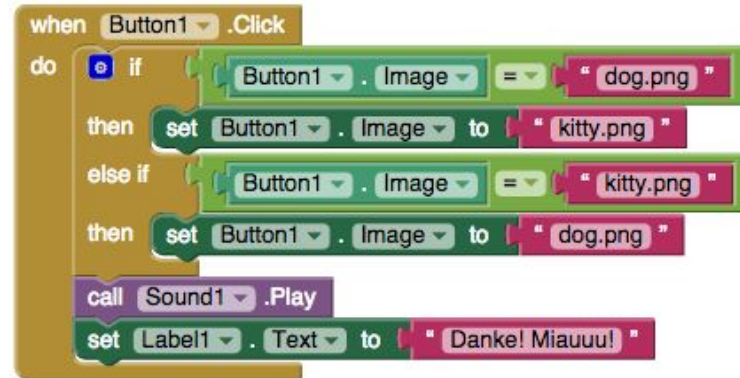
**Du brauchst diese Komponenten:**

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: [appcamps.link/katze](https://appcamps.link/katze)

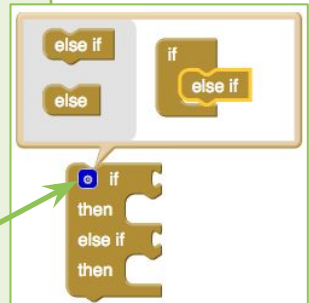
## Was passiert hier?

Beim Klick auf den Button wechselt das Bild. Wenn du nochmal klickst, wechselt das Bild zurück.



## Tipps:

1. Die If-Bedingung findest du links unter „Build-in“ – „Control“. Die Vergleichs-operatoren findest du unter „Build-in“ – „Logic“.
2. Die If-Bedingung kannst du erweitern, indem du auf das kleine **blaue Feld** klickst.



**Nächste Aufgabe:** Überlege dir, wie du die App noch anpassen kannst. Ideen: Ändere auch den Sound und den Text des Labels, dass es jeweils zum Bild passt.