



3. Inhalte einfügen

Projekt aufrufen

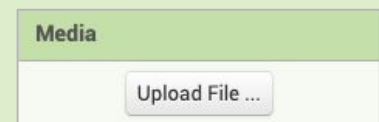
1. Öffnet die Webseite **appinventor.mit.edu** im Browser und klickt oben links auf .
2. Loggt euch ein und öffnet über "My Projects" eure Workout App aus Sitzung 1. Erstellt davon eine Kopie.
3. Wenn ihr keine eigene App programmiert habt, findet ihr hier eine Musterapp:
appcamps.link/aia_workout_einfach
Die Musterapp könnt ihr über My Projects → import project (.aia from my computer) hochladen.

Medien einfügen

1. Geht zur **Designansicht** der App.



2. Sucht das Feld **"Media"**. Löscht die Beispieldateien aus Sitzung 1. Ladet dann über die "Upload File" Funktion eure selbst erstellten Inhalte hoch. Das sind die Bilder eurer ausgewählten Übungen als .png oder .jpg und die dazugehörigen Sounddateien im mp3-Format.



DENKT DARAN:

- Ihr könnt in eure App Mediendateien mit einer Gesamtgröße von maximal 6.5 MB einfügen.
- Schaut euch die Bilder und Sounds an, die ihr einbinden möchtet. Wie groß sind die einzelnen Dateien? Müsst ihr sie eventuell verkleinern?



TIPP

- Um die Sounddateien zu verkleinern, könnt ihr einen online Konvertierer benutzen, z.B. diesen: <https://online-audio-converter.com/de/>
- Um die Bilddateien zu verkleinern, könnt ihr einen online Komprimierer benutzen, z.B. diesen: <https://www.iloveimg.com/de/bild-komprimieren>



3. Wenn ihr **keine** eigenen Inhalte erstellt habt, findet ihr hier Beispielinhalte, die ihr verwenden könnt:
 - Illustrationen der Übungen: **appcamps.link/workout_bilder**
 - Sounddateien der Übungen: **appcamps.link/workout_sounds**
 Sucht euch davon 5 bis 8 verschiedene Übungen aus.



< Workout App />

3. Inhalte einfügen

Listen anpassen

1. Wechselt zur **Programmiersicht** eurer App.

Designer

Blocks

2. Passt eure **Listen** aus Sitzung 1 an eure Übungsauswahl an.

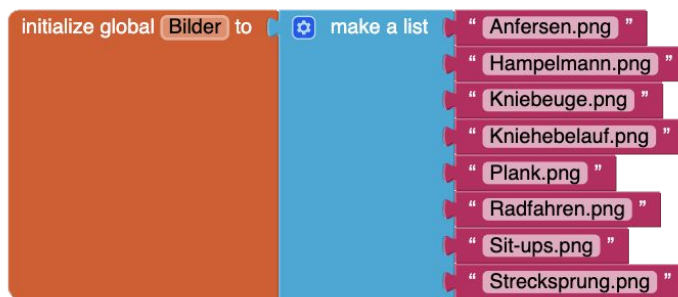
Bei 6 Übungen braucht ihr 6 "items" pro Liste.

Die Listen könnt ihr über dieses Zeichen erweitern und "items" hinzufügen.



3. Benennt die Listenelemente nun entsprechend. Hierfür hilft euch eure **Tabelle** aus Sitzung 2. Achtet vor allem auf die korrekte Schreibweise der Bild- und Sounddateinamen.

Diese Blöcke solltet ihr anpassen:



App testen

Habt ihr eure Inhalte eingefügt? Super, dann ist es jetzt höchste Zeit, die App zu testen.

Dafür gibt es drei Optionen: Mit der AI Companion App ("Connect" → "AI Companion"), eine Installation auf dem Smartphone ("Build" → "App" (provide QR Code)) oder im Emulator.

- Findet ihr Fehler oder habt Ideen, was ihr noch verbessern könnt? Dann noch mal ran an den Code und weiter machen. Das gehört beim Programmieren oft dazu.
- Klappt alles, wie ihr euch das vorstellt? Klasse, dann stellt eure App den anderen Teams vor und schaut euch auch deren Ergebnisse an.

4. Testet zu guter Letzt nun die Inhalte eurer App: Veranstaltet eine **Sportstunde** und übt gemeinsam eure ausgewählten Übungen.

Viel Spaß beim Üben mit eurer eigenen Workout App!