

İÇİNDEKİLER

1 GİRİŞ	1
Mobil Programlama	2
Android Nedir?	5
Sosyal Kodlama Ortamları	7
Bloklarla Kodlama	7
AppInventor Nedir?	8
AppInventor'un İşleyişi	9
AppInventor 2'nin Özellikleri	10
AppInventor ile Neler Yapılabilir?	11
2 APP INVENTOR'A İLK ADIM	13
Oturum Açma İşlemleri	13
Tasarımcı (Designer)	16
Palette	17
User Interface (Kullanıcı Arabirimi)	17
Layout (Düzen)	18
Media (Medya)	18
Drawing and Animation (Çizim ve Animasyon)	18
Sensors (Algılayıcılar)	18
Social (Sosyal)	18
Storage (Depolama)	19
Connectivity (Bağlantı)	19
Companents	19
Properties	19
Media	19
Bloklar Editörü (Blocks)	19
Built-in	20
Screen	21
Kısayollar	22

Doğrudan Klavyeden Yazma	22
Kopyalama	22
Taşıma	22
Geri al	22
Block Üzerinde Sağ Tuş	23
Duplicate (Çoğalt)	23
Add Comment (Yorum Ekle)	23
Remove Comment (Yorumu Kaldır)	23
Inline Inputs (Tek Satır)	24
Collapse Block (Blokleri Toparla)	24
Expand Block (Blokleri Genişlet)	24
Disable Block (Pasif Blok)	25
Enable Block (Aktif Blok)	25
Add to Backpack (Sirt Çantasına Ekle)	25
Delete Blocks (Blokleri Sil)	26
Help (Yardım)	26
Do it (Yap)	26
Boş Bir Yerde Sağ Tuş	26
Undo / Redo (Geri al / İleri al)	26
Clean Up Blocks (Blokleri hizala)	27
Download Blocks as Image (Blokleri Resim Olarak İndir)	27
Collapse Blocks (Blokleri Daralt)	27
Arrange Blocks Horizontally (Yatayda Sırala)	28
Arrange Blocks Vertically (Düşeyde Sırala)	28
Sort Blocks by Category (Kategorileyerek Sırala)	28
Paste All Blocks from Backpack (Sirt Çantasındaki Tüm Blokleri Yapıştır)	28
Copy All Blocks to Backpack (Tüm Blokleri Sirt Çantasına Kopyala)	29
Empty the Backpack (Sirt Çantasını Boşalt)	29
Enable Workspace Grid (Kılavuz Çizgilerini Göster)	29
Enable Snap to Grid (Blokleri Kılavuz Çizgisine Tuttur)	29

Menüler	29
Projects	29
Keystore	30
Connect	31
Build	32
Help	33
My Projects	34
Gallery	35
3 YENİ PROJE OLUŞTURMA	37
Projenin Test Edilmesi (Connect)	37
MIT AI2 Companion	38
Emülatör (AiStarter)	42
Emülatör'ün Kurulumu	42
Emülatör Kullanarak Test İşlemi	46
USB Kablo ile Test İşlemi	48
Yeni Proje Oluşturma	49
Proje adı belirleme	50
Uygulama 1: İlkProjem	50
AI Companion	57
4 KODLAMA	61
Algoritma ve Akış Şeması	61
Akış Şeması Nedir?	62
Metot, Olay ve Özellik	66
Özellik (Property)	66
Metot (Method)	66
Olay (Event)	66
Nesne ve Olay Kavramı	66
Operatörler	68
Matematiksel Operatörler	68

Mantıksal Operatörler	68
Karşılaştırma Operatörleri	69
Değişkenler (Variables)	69
Koşullu Yapılar	70
IF (Eğer)	70
IF Then Else (Eğer ise - Değilse)	71
IF Else IF Else (Blok Halinde Eğer)	72
Tekrarlı Yapılar	73
For (number)	73
Foreach (list)	74
While do	74
Yerleşik Kod Blokları (Built-in)	76
Kontrol (Control)	76
Mantıksal (Logic)	77
Matematik (Math)	77
Metin (Text)	82
Listeler (Lists)	84
Renkler (Colors)	86
Değişkenler (Variables)	86
Prosedürler (Procedures)	87
5 COMPANENTS (BİLEŞENLER)	91
Screen	91
Özellikler (Properties)	91
Olaylar (Events)	94
Metotlar (Methods)	95
Ekran Ekleme (Add Screen)	95
Ekran Kod Blokları	96
Uygulama 2: Screen	97
Uygulama 3: Button	107
Uygulama 4: CheckBox	110

Uygulama 5: Dört İşlem	139
Uygulama 6: Web Viewer	146
Uygulama 7 : Video Kamera	155
Uygulama 8 : Kamera	157
Uygulama 9: Player	162
Uygulama 10 : Piyano	165
Uygulama 11: Ses Kaydedici	172
Uygulama 12: Ses Tanımlayıcı	175
Uygulama 13: Metni Konuştur	179
Uygulama 14: Çeviri	185
Uygulama 15: Çiz Boya	199
Uygulama 16: Ball Bounce	211
Uygulama 17: Balon Patlat	214
Uygulama 18 : Renk Değiştir	221
Uygulama 19: İvme Ölçer	222
Uygulama 20 : Barkod Okuyucu	225
Uygulama 21: Sayaç	235
Uygulama 22: Sayıcı	237
Uygulama 23: Yaşam Süresi	238
Uygulama 24: Jiroskop	242
Uygulama 25: Konumum	247
Uygulama 26: Pusula	252
Uygulama 27: Adım Sayar	256
Uygulama 28: Proximity	260
Uygulama 29: Telefon Araması	269
Uygulama 30: Twitter	279
Uygulama 31: File Uygulaması	286
Uygulama 32: Fusion Tables	302
Uygulama 33: Balon Patlatmaca	307

Uygulama 34: Tiny Web DB	315
Uygulama 35: E-Posta Gönder	322
Uygulama 36: Bluetooth Led Yak (Arduino)	329
6 EK UYGULAMALAR	343
Kronometre	343
Taş Kağıt Makas Oyunu	348
Satranç Saati	354
Sayı Tahmin Oyunu	361
Matematikçi	364
Su Terazisi	368
Bluetooth Chat Server	372
Bluetooth Chat Client	375
Tıklama Yarışı (Firebase DB)	380
Sesle Kontrol Edilen Robot (Arduino)	385
7 UYGULAMANIN YAYINLANMASI	391
Paketleme (Build - APK)	391
Uygulama İkonu	391
APK Dosyası Oluşturma	392
Projeyi Galeride Paylaşma	392
KeyStore Dosyası Yükleme	394
Google Play Store'da Yayınlama	396
Uygulama İstatistikleri	410
Uygulamanın Güncellenmesi	411