

# ОБСУЖДЕНИЕ

- Что такое мобильное приложение?
- Для чего вы применяете мобильные приложения?
- Почему нужно создавать мобильные приложения?



# СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

## ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ:



- ◎ 11.4.1.1 создавать дружелюбный интерфейс мобильного приложения в конструкторе;
- ◎ 11.4.1.2 разрабатывать мобильное приложение, используя блоки кода с условиями и циклами;

# КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

## Знание

- Перечисляет критерии дружественного интерфейса

## Понимание

- Объясняет основные компоненты и их свойства палитры

## Применение

- Использует блоки условия
- Изменяет свойства компонентов программным путем
- Использует блоки управления

## Анализ

- Исследует свойства компонентов
- Анализирует блоки команд

## Оценивание

- Делает вывод о дружелюбности интерфейса

## Синтез

- Создает мобильное приложение

# ЛЕКСИКА И ТЕРМИНОЛОГИЯ, СПЕЦИФИЧНАЯ ДЛЯ ПРЕДМЕТА:

- Блоки команд, интерфейс, дружелюбный интерфейс, свойства компонентов, условие

## ПОЛЕЗНЫЕ ФРАЗЫ:

- ⊙ Для того, чтобы ... нужно ...
- ⊙ Я/Мы использовали команду ... для ...
- ⊙ Для реализации условия ... выбрали ....

# ИССЛЕДОВАНИЕ 3 МИН

- Исследуйте свойства компонентов:

 Button 

 CheckBox 

 DatePicker 

 Image 

 Label 

 Switch 

 TextBox 

 TimePicker 

 WebView 

 ListPicker 

 ListView 

 Notifier 

 PasswordTextBox 

 Slider 



```
when Button1 .Click
do set TextBox3 . Text to [TextBox1 . Text + TextBox2 . Text]
```



```
when Button1 .Click
do
  if
    TextBox1 . Text > 0
  then
    set TextBox3 . Text to "Положительное число"
  else
    set TextBox3 . Text to "Отрицательное число"
```



# ОБСУЖДЕНИЕ

- 1. Дружественный интерфейс
- 2. Создайте критерии дружественного интерфейса

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

1. Вывести максимальное из двух чисел.

2. Решить уравнение, если:

$$x > 5, y = 3x + 7,$$

$$x < -5, y = x + 3,$$

в остальных случаях  $y = 8$ .

3. В баскетбольную секцию школы принимаются юноши в возрасте от 15 лет и роста от 170 см. Создайте программу для определения подходит ли школьник или нет.

# ВОПРОСЫ:

- Перечислите основные компоненты и их свойства
- Назовите критерии для создания дружественного интерфейса
- Объясните, как использовать блоки кода с условиями

# РЕФЛЕКСИЯ

- ⦿ У меня хорошо получилось ...
- ⦿ Я смог....
- ⦿ Я все еще нуждаюсь в поддержке в ...
- ⦿ Мои планы на будущее...

# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Создайте приложение “Тест”