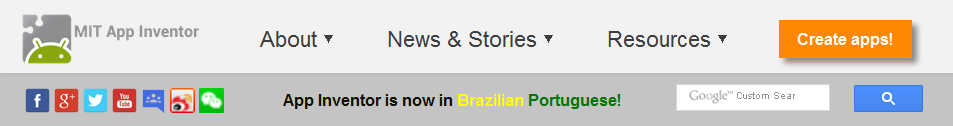
**Ａｐｐ　Ｉｎｖｅｎｔｏｒの導入手順**

１　App InventorはInternet Explorerでは利用できないので，Google ChromeやFireFox等のブラウザを使用してください。App Inventorはブラウザ上で起動するため，特別なソフトのインストールは不要です。学校だけでなく自宅からでもアクセス可能なため，アプリが容易に作成できます。

２　検索サイトで「App Inventor」と検索します。

３　検索画面に表示されたMIT App Inventor（http://appinventor.mit.edu/）をクリックします。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　ここをクリック

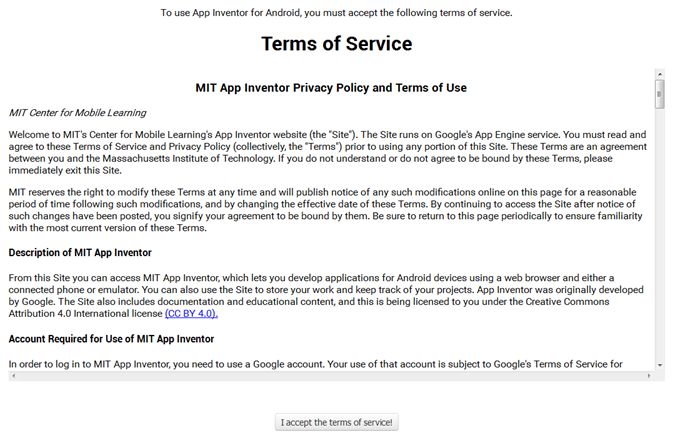
４　App InventorのTOP画面で「Create apps!」をクリックします。

５　Googleアカウントの入力をします。Googleアカウントを持っていなければ，「アカウントを作成」をクリックし，

　　アカウント作成をしてください。

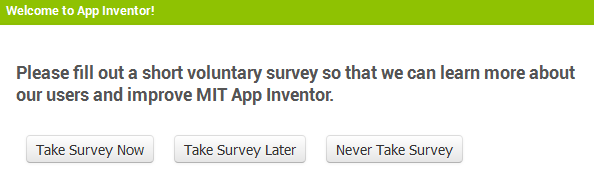
アカウントの入力

アカウントがなければこちらをクリック

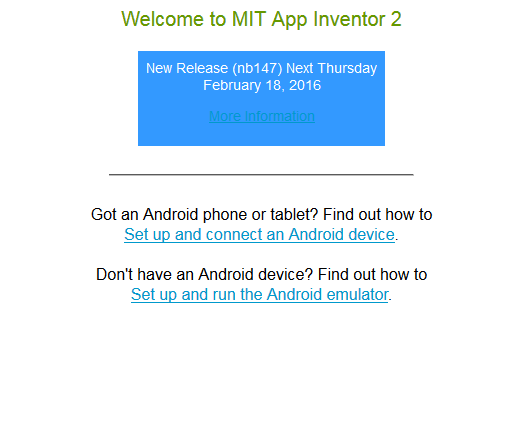
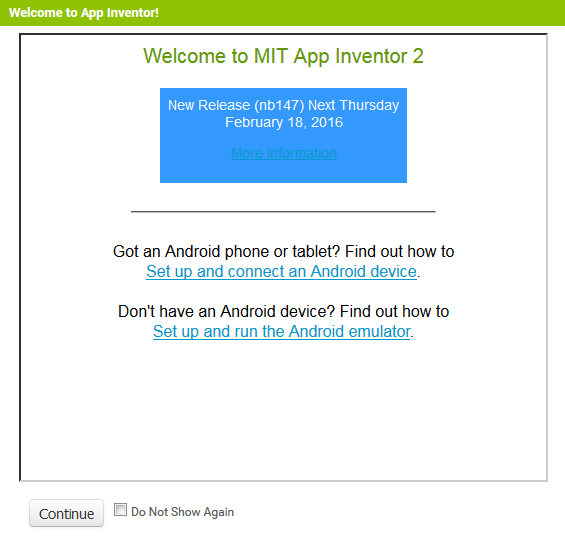
６　アカウント作成後，以下の画面が表示されますので，〇で囲まれた部分をクリックしてください。

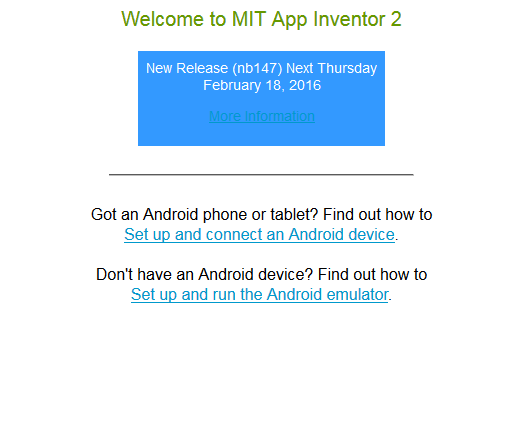
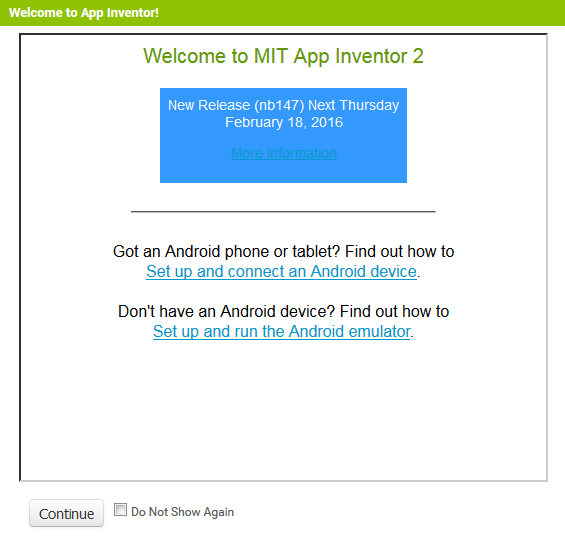
ここをクリック

７　以下の画面が表示されますので，〇で囲まれた部分をクリックしてください。

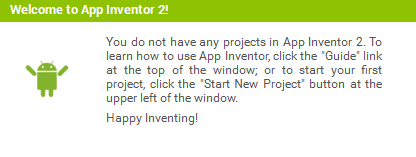


ここをクリック

８　以下の画面が表示されますので，〇で囲まれた部分をクリックしてください。

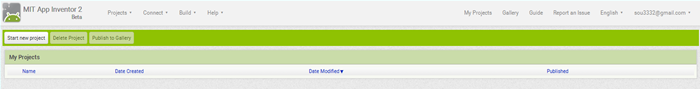


ここをクリック

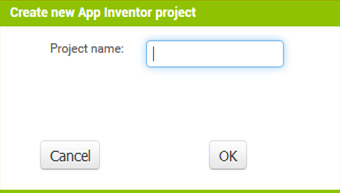


９　以下の画面が表示されます。

10　App inventorのトップ画面

以下のログイン画面になります。Start new projectをクリックします。

11　プロジェクトネームの入力

　　プロジェクトネームの入力を求められます。入力をすると次の画面に遷移します。

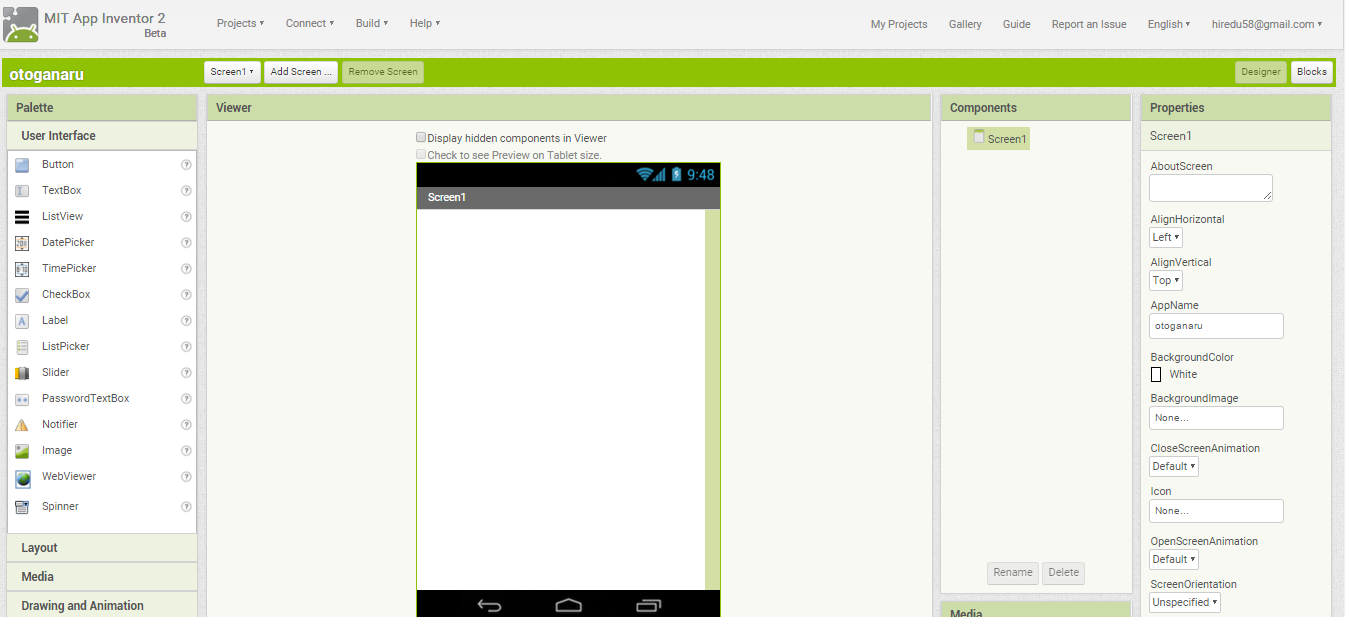
クリック

入力

12　App Inventor アプリ作成画面（Designer画面）

この画面でアプリの外部設計ができます。Palette（　　　で囲まれた部分）の部品を画面中央に配置することで

外部設計を行うことができます。



13　アプリを作ってみましょう

　　アイコンをタップすると，音が鳴る簡単なアプリを作ってみましょう。

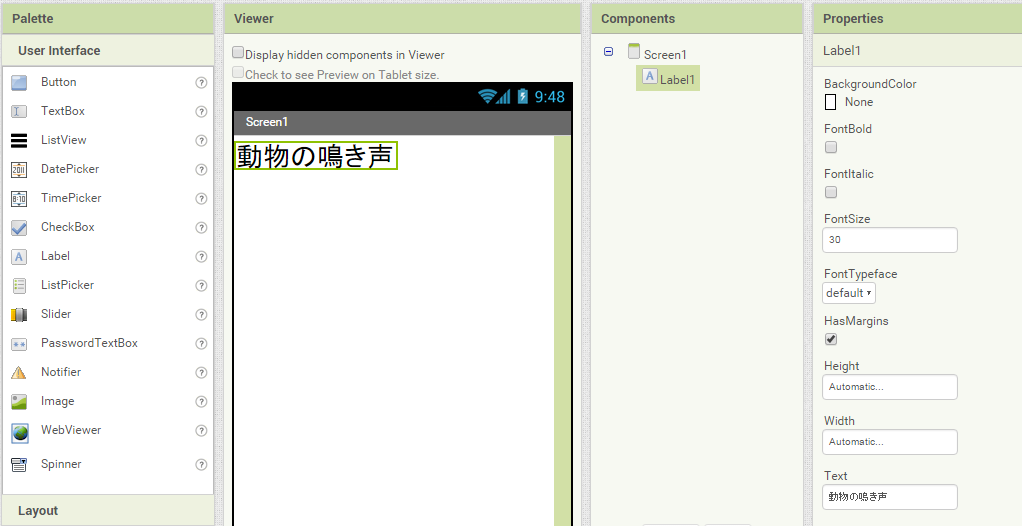
　(1)表示画面の作成

①PaletteのUser InterfaceタブにあるLabelをドラッグし，Screen１に配置します。

②Label１のProjecties（画面右）にあるFontSizeに数字を入力し，フォントの大きさを変更します（このサ

ンプルでは「３０」に設定）。

③②と同じProjectiesにあるTextに表示させる文字を入力します（このサンプルでは「動物の鳴き声」に設定）。



フォントサイズ

②

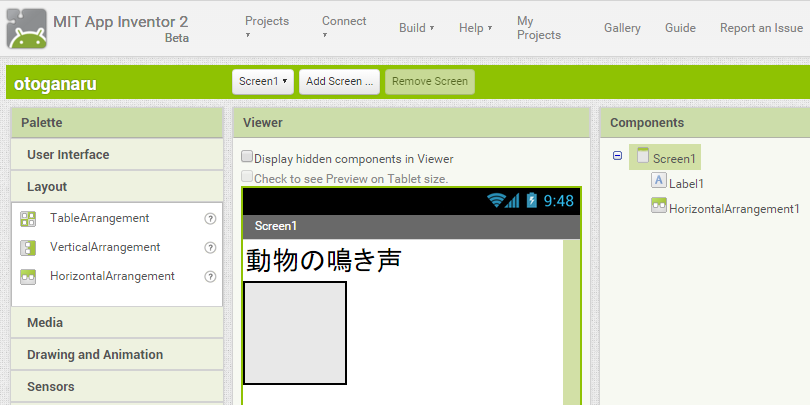
①

③

表示される

テキスト

④PaletteのLayoutタブをクリックし，HorizontalArrangementをドラッグしてScreen１に配置します（部品を水平方向へ配置する場合に使用します）。



④

④

⑤PaletteのUser interfaceタブをクリックし，ButtonをドラッグしてHorizontalArrangement上に配置しま

す。３つのButtonを並べるためこの作業を３回行います。

⑥Button１をクリックし、Button１のPropertiesの中のHeight（ボタンの高さ），Width（ボタンの幅）に数字

を入力して，大きさの変更（このサンプルではどちらも90pixels）を行い，Textに入力されている文字を削除

します。Button２， Button３も同様に設定します。



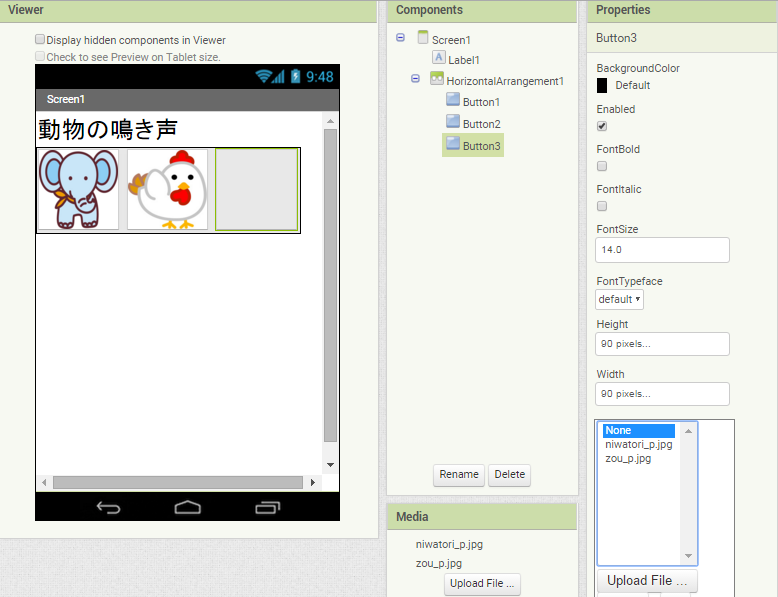
⑤

⑥

　　　⑦ButtonのPropertiesの中のImageをクリックし，Upload Fileをクリックすると画像ファイルを挿入する

　　　　ことができます（画像ファイルは，素材集や無料素材サイトなどから事前に準備するとよい）。３つのボタ

ンにそれぞれ画像を設定します（このサンプルでは，ぞう・にわとり・ライオンを設定）。



⑦

⑧PaletteのMediaタブをクリックし，SoundをドラッグしてHorizontalArrangement上に配置します。３つ

⑧

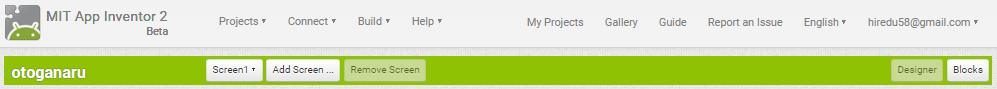
のSoundを用意するため，この作業を３回行います。PropertiesのSource（ここではＭＰ３ファイルなどの鳴き声音声データを事前に準備しておくとよい）を選択し，音を設定します（⑦の設定方法を参考にしてください）。

　(2)ブロックの組み立て（プログラミング）

①画面設計ができたら，ボタンなどにイベントの設定をします。画面右上のBlocksボタンをクリックします。

　画面が切り替わり，次ページの画面が表示されます。この画面でブロックを組み合わせることにより，プログ

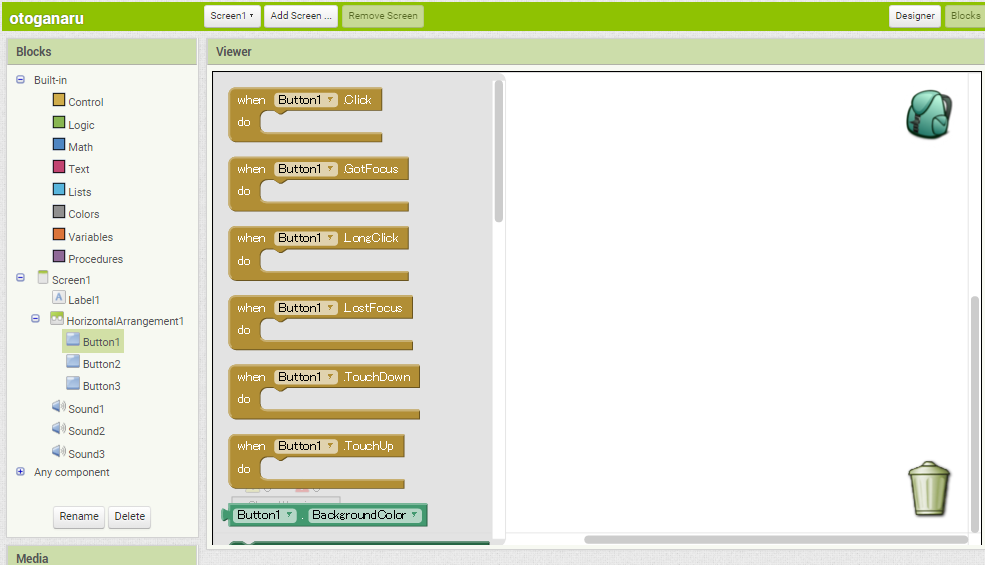
ラミングが可能となります。



①

②BlocksのButton1をクリックすると，ブロックが表示されます。

③Button1Clickをクリックし，ステージにドラッグをします。

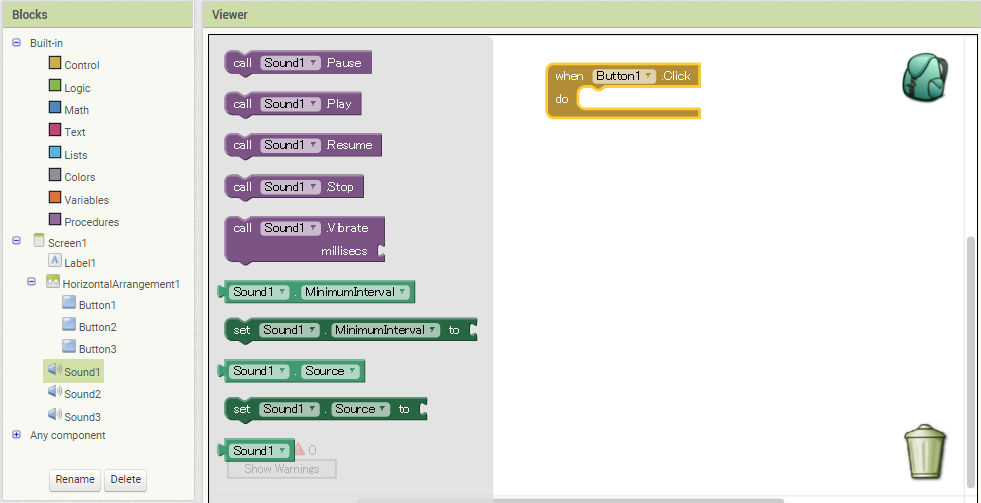


③

②

④BlocksのSound1をクリックすると，ブロックが表示されます。

⑤Sound1Playをクリックし，先ほどのButton1Clickの中に配置します。



⑤

④

⑥下図のように，他のButton2，Button3も同様にSoundを配置します。これで，プログラミングは完了です。



　(3)アプリの完成

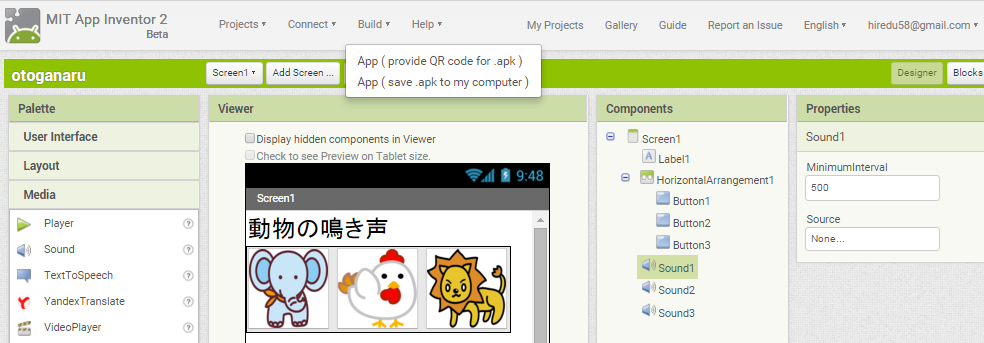
①右上のDesignerボタンをクリックし，最初のDesigner画面に戻ります。上部メニューのBuildをクリック

し，プルダウンメニューのApp(save.apk to my computer)を選択するとインストールができる形式（apk）に

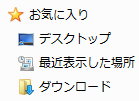
変換され，ダウンロード先を入力するダイアログが表示されるので，左画面で「お気に入り」の中の「ダウン

ロード」を選択し，ファイル名を適当につけて保存ボタンをクリックします。

①



②ダウンロードされたapkファイルは「お気に入り」のダウンロードに保存されます。



　(4)アプリの動作

　　①タブレット端末，スマートフォンなどをUSBケーブルでパソコンと接続し，apkファイルを転送し，インス

トールします。

　　②インストール方法

　　　Android の初期状態では，セキュリティ上の観点から apk ファイルからのアプリの直接インストールは禁止

　　　されており，「インストールはブロックされました」などのエラーが出てしまいます。

　　　これを許可するには，Android の「設定」から以下の設定をします。

ア　Android 4.x系, 5.x系、6.x系（4.0 / 4.1 / 4.2 / 4.3 / 4.4 / 5.0 / 5.1 / 6.0 ）の場合  
設定 → セキュリティ →「提供元不明のアプリ」にチェック

イ　Android 2.x (2.3) の場合  
設定 → アプリケーション →「提供元不明のアプリ」にチェック

　　　インストールが完了したら，セキュリティを高めるために「提供元不明のアプリ」のチェックを外して設定を

元に戻しておきましょう。

　　　ファイルを実行するためには，ファイルを操作するためのアプリが必要になります。いろいろなアプリがあり

ますが，今回は「File Commander」というアプリを使用します。アプリを起動し，転送したapkファイルを

タップするとインストールすることができます。



③タブレット端末やスマートフォンでアプリを起動してみましょう。動物のアイコンをクリックして，鳴き声が聞こえたら成功です。