THUISOPDRACHT **DIGI-DOENER!**

Maak je eigen app!



Tijdens deze thuisopdracht ga je een app maken die echt werkt! Je hebt hiervoor een tablet of smartphone nodig en je moet de app "Marvel" installeren. Ga naar de appstore en zoek op "Marvelapp" en installeer de app. Het logo van de app ziet er zo uit:

Je gaat nu zelf een app ontwerpen met Marvelapp. Bedenk eerst goed wat voor soort app je gaat maken. Wil je bijvoorbeeld een app maken waar je het laatste nieuws kunt lezen, waarop je eten kunt bestellen of misschien een app waar je recepten kunt vinden?

OPDRACHT 1

Naam van de app:

Beschrijf in een paar zinnen wat je met jouw app kunt doen:

WEETJE:
Ken je de app Shazam? Deze app kun je laten luisteren naar muziek en je krijgt dan de titel van het nummer te zien en de naam van de artiest, super handig! Ken je de app nog niet? Probeer hem maar eens uit! De app bestaat als sinds 2002. Je moest toen "2580" op je telefoon intoetsen en deze bij de muziek houden om Shazam te kunnen gebruiken. Gebruikers kregen een sms-bericht met daarin de titel van de song en de naam van de artiest.

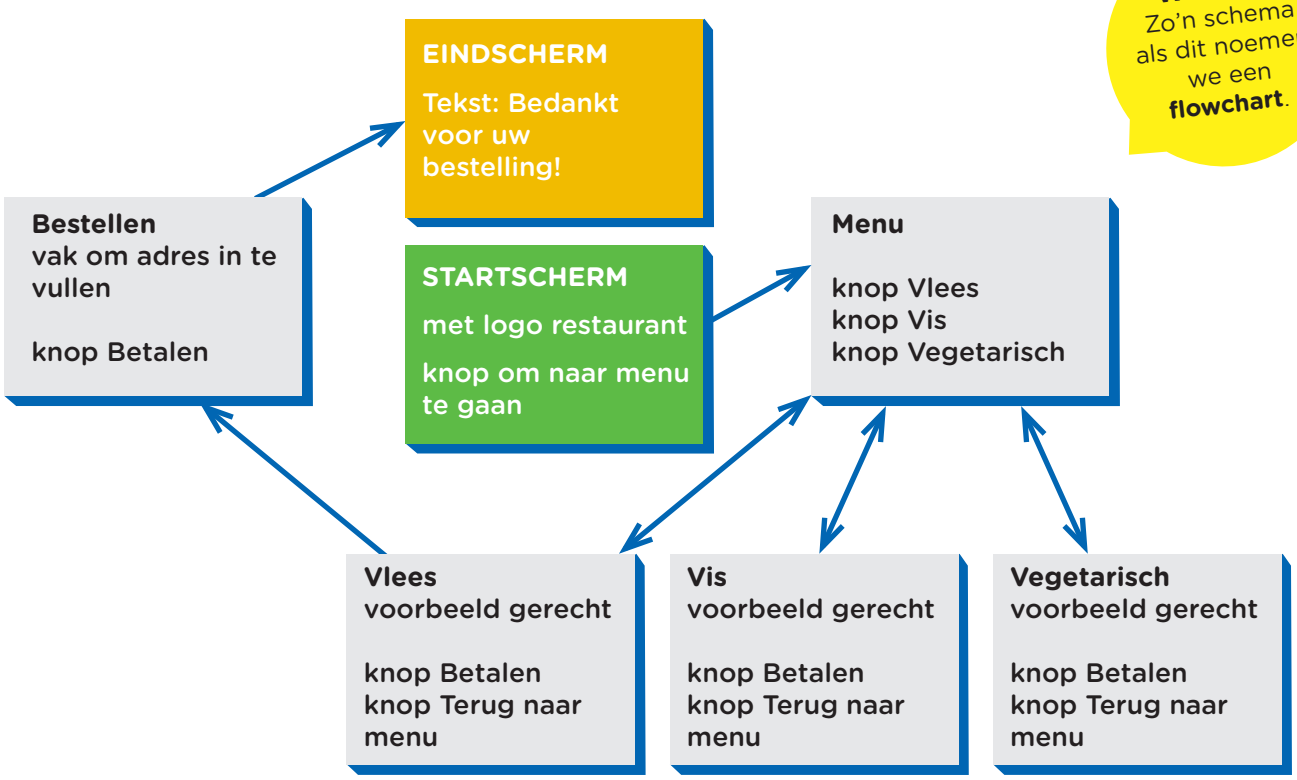


Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bas Hummel.

OPDRACHT 2

We gaan nu een prototype van de app op papier maken. Dit is belangrijk om straks een goed werkende app te maken. Een app bestaat vaak uit meerdere schermen om een programma te kunnen doorlopen. Je moet bijvoorbeeld een knop hebben om naar het volgende scherm te gaan, maar ook een knop om terug te gaan naar het vorige scherm. Hieronder staat een voorbeeld van een app Lekker & Gezond waarmee je eten kunt bestellen.

WEETJE: Zo'n schema als dit noemen we een **flowchart**.



Pak een gekleurde stift en volg de pijlen in het schema van **Start** naar **Einde**.
Kies je voor vis, vlees of vegetarisch?

Welk gerecht wil je bestellen? Bijvoorbeeld pannenkoeken, vissticks of een broodje ham?

Naar welk adres moet de bestelling?

En nu moet je 'betalen' en krijg je een scherm 'Bedankt voor je bestelling!'

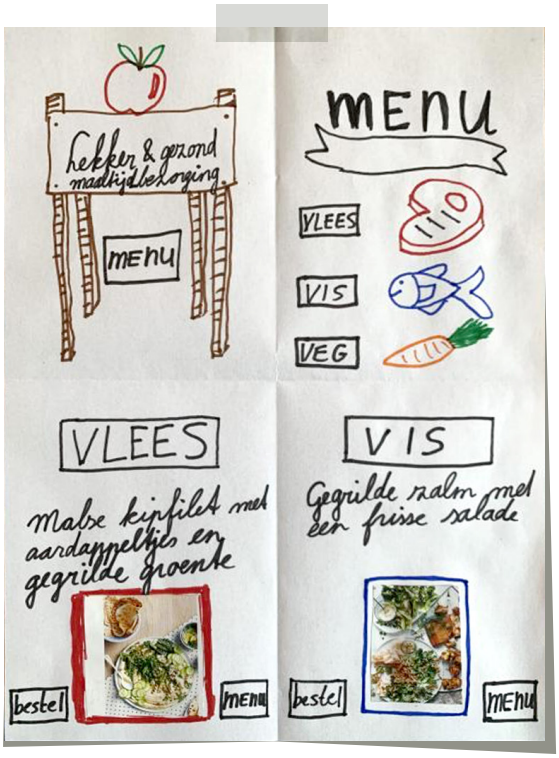
OPDRACHT 4

Pak een tekenpapier en maak een flowchart zoals hierboven van jouw eigen app! Op welk scherm moeten mensen beginnen? En als ze ergens op klikken, welk scherm krijgen ze dan?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bas Hummel.

OPDRACHT 5

We gaan nu de app werkend maken! Pak een nieuw tekenpapier en deel hem in vier vakken. Teken nu de schermen in de vakken. Het is belangrijk dat je de knoppen ook duidelijk tekent. Hieronder zie je een voorbeeld. Dit is de dezelfde app als in het schema van opdracht 2.



TIP
Gebruik kleurtjes en plaatjes uit kranten en tijdschriften om jouw app mooi te maken!

OPDRACHT 6

Ben je klaar met het tekenen van alle schermen en knoppen die je nodig hebt? Nu kun je beginnen met het maken van de app in Marvelapp. Volg de volgende stappen:

stap 1
Open de app op je telefoon of tablet. Je kunt een account aanmaken, maar dat hoeft niet!

stap 2
Maak een nieuw project aan en geef je project een titel. Kies het apparaat waarmee je de app maakt en klik op klaar.

stap 3
Klik op het groene plusje op onderwerpen toe te voegen.
Voeg nu je schermen toe. Klik op camera.

stap 4
Maak van al je schermen een foto.
Als het goed is ziet er dan zo uit:



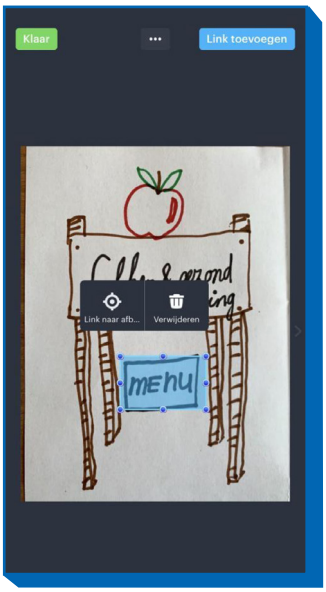
Dit zijn vier schermen. Om de app helemaal te maken moeten er nog drie schermen bij.
Deze app bestaat in totaal uit zeven schermen (kijk maar het schema bij opdracht 2, dat bestaat ook uit zeven vakken!).

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bas Hummel.

stap 5

Nu gaan we de knoppen programmeren:

- Klik op het eerste scherm en klik op ''link toevoegen"
- Selecteer nu de knop waarmee je naar scherm 2 gaat
- Klik op ''link naar afbeelding" en selecteer de afbeelding van scherm 2.
- Klik daarna op ''klaar".
- Je hebt nu de link toegevoegd.
- Klik nu weer op ''klaar".



stap 6

Je kunt nu de rest van de knoppen programmeren.
Er zijn nog meer mogelijkheden. Ga het maar eens uitproberen.
Wees lekker creatief, veel plezier!

TIP

Als je een account aanmaakt dan is het mogelijk om jouw app te delen met de rest van de wereld, bijvoorbeeld jouw vriendjes, vriendinnetjes of familie! Ennn... FutureNL zou het ook leuk vinden als jij de link naar jouw app met ons deelt via info@futurenl.org. Wie weet komt jouw app op onze social media!

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bas Hummel.