



App Inventor 2 是一個開發 Android 程式的環境，不需要複雜的程式碼，操作概念類似 Scratch，一樣是透過積木拖拉堆疊的方式來完成 Android 程式，適合想學習手機程式設計的入門學習者，同時也支援樂高機器人，是投入正規 Android 程式開發前的先導教材，可以在線上開發 Android 手機應用程式，開發完成的程式可下載到手機上或在模擬器上執行，訓練學生自己設計 APP 的能力。

※適合對象：已接觸過 Scratch 者為佳；想要學習手機程式設計的入門學習者

適合年齡：5~7 年級

105 學年下學期

	週六	週日	課程名稱	教學目標&學習內容
1	2/25	2/26	原力光劍	1. 認識 app inventor 開發環境 2. 使用「加速度感測器」元件積木 3. 程式觀念：序列、機器功能呼叫
2	3/4	3/5	搖搖搖可樂	1. 學習手機頁面切換 2. 熟練「加速度感測器」元件 3. 使用「計時器」元件 4. 程式觀念：計數變數運用、條件判斷
3	3/11	3/12	今天你要吃什麼？	1. 使用「圖像挑選」元件 2. 使用「圖形精靈」元件 3. 程式觀念：亂數運用、變數運用
4	3/18	3/19	加加減減	1. 學習運用數學運算類積木 2. 學習美化圖形介面 3. 程式觀念：運算結合&判斷、偵錯及應用
5	3/25	3/26	BMI 檢測器	1. 加強邏輯運算及數運運算 2. 學習在手機上更換頁面 3. 熟練數學運算類積木 4. 程式觀念：變數傳遞、換頁字串傳遞
6	4/1	4/2	一起來種菜	1. 熟練「計時器」元件 2. 使用「對話框」積木 3. 程式觀念：活用計時器運作原理、平行處理
7	4/8	4/9	我的 QRcode 掃描器	1. 使用「條碼掃描器」元件 2. 程式觀念：換頁網址傳值、手機版面配置 3. 使用「瀏覽器」元件，學習如何打開特定網頁
8	4/15	4/16	打殭屍	1. 運用「計時器」元件、隨機變數積木 2. 變數計數功能 3. 程式觀念：呼叫、呼叫終止函數
9	4/22	4/23	彈球攻防戰	1. 使用「球形精靈」元件、「計時器」元件 2. 座標控制與版面控制 3. 學習雙變數計數功能 4. 程式觀念：平行處理
10	4/29	4/30	給我一個 beat!	1. 使用「音訊播放器」元件 2. 運用「加速度感測器」元件、「方向感測器」元件 3. 學習從手機上傳音訊 4. 程式觀念：序列、平行多工
11	5/6	5/7	你在哪裡？	1. 使用「位置感測器」元件 2. 學習圖像結合換頁，做出 app 程式集 3. 程式觀念：即時顯示數值、複雜的換頁傳值
12	5/13	5/14	碰地雷	1. 亂數與條件判斷與迴圈運用 2. 運用「計時器」元件 3. 程式觀念：巢狀迴圈、多變數應用
13	5/27	5/21	寄一封畫給你	1. 使用「畫布」元件 2. 使用「簡訊收播器」元件、使用「聯絡人選擇器」元件 3. 程式觀念：指定檔名儲存檔案、寄出指定檔案積木
14	6/3	5/28	快閃忍者	1. 學習「方向感測器」元件 2. 學習×軸亂數控制 3. 程式觀念：判斷角度數值
15	6/10	6/4	JUMP! 小恐龍	1. 熟練「方向感測器」元件 2. 學習如何呈現拋物線 3. 程式觀念：無窮迴圈應用
16	6/17	6/11	一起來撿蘋果	1. 使用「位置感測器」元件 2. 學習呼叫瀏覽器顯示地圖 3. 程式觀念：偵測位置、解析經緯度積木應用
17	6/24	6/18	雷霆大轟炸	1. 學習應用課程所學之元件 2. 學習專案規劃與實作 3. 程式觀念：邏輯思考、程式應用發揮
18	7/1	6/25	創作開發 I	1. 個人專案設計分享、意見指導 2. 繪製專案架構圖、流程圖 3. 程式觀念：綜合應用
19	7/8	7/2	創作開發 II	1. 個人程式專案製作、偵錯 2. 個人專案完成展示 3. 程式觀念：測試、除錯
20	7/15	7/9	創作發表	個人專案成果發表會！

105.11

∞ 注意事項 ∞

◎班別：南京復興校 □週六班 16:30-18:00 □週日班 15:00-16:30

◎APP 創意開發班共 20 堂課，30 小時；106/5/20(六)因學校補課，停課一次。

