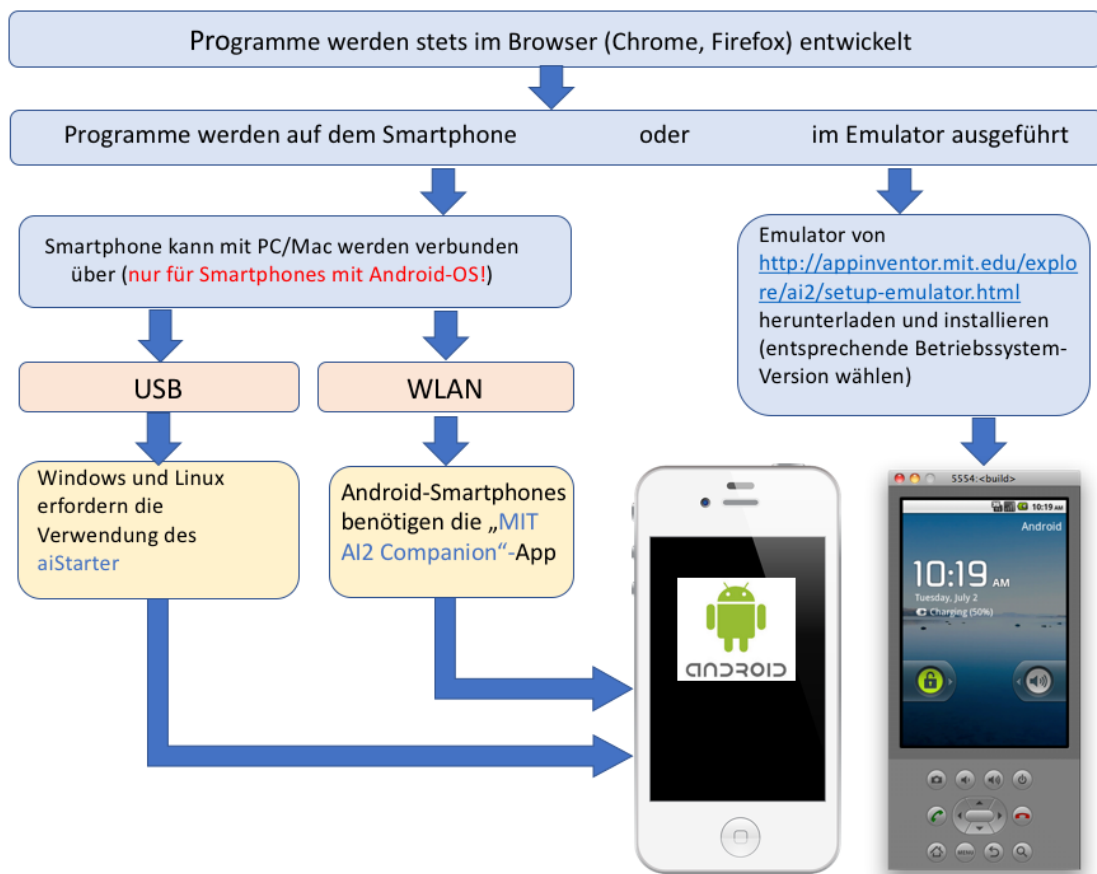


## Installationshinweise und Alternativen (für Lehrkräfte)

Die Vorbereitung der Entwicklungsumgebung ist eine Hürde, die man bewältigen muss, bevor man losprogrammieren kann. Dabei sind Android-Nutzer im Vorteil, die iPhone-Nutzer müssen auf einen Emulator ausweichen.

Die Programme werden dabei im Browser (am besten: Chrome oder Firefox) entwickelt. Dazu ist aber ein **Google-Benutzerkonto** notwendig. Getestet werden die Programme dann auf dem Android-Smartphone oder einem Emulator von App-Inventor II. Eine umfangreiche Installationsanleitung in Englisch ist unter <http://appinventor.mit.edu/explore/get-started.html> verfügbar. Dort gibt es Anleitungen für die Installation unter verschiedene Betriebssysteme (Windows10, Linux und Mac OSC) und mit verschiedenen Endgeräten (Android-Smartphone oder Emulator). Zudem kann man das Smartphone auch auf verschiedene Arten mit der Entwicklungsumgebung verbinden (per USB-Kabel oder per WLAN).



[entnommen aus: Berufsbildende Schulen II Leer]

Zur Vorbereitung der Nutzung ist zunächst ein **Google-Account** notwendig. Da du ein Android-Smartphone besitzt, müsstest du schon ein Google-Account besitzen. Falls dies aber nicht der Fall ist (auch besonders für die Schülerinnen und Schüler), ist eine Registrierung unter <https://accounts.google.com/signup/v2/webcreateaccount?hl=de&flowName=GlifWebSignl>

[n&flowEntry=SignUp](#) notwendig. Mit diesem Google-Konto musst du dich dann später anmelden.

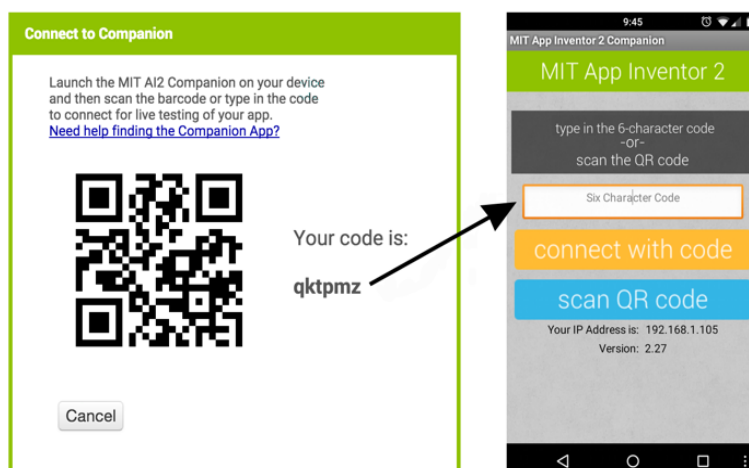
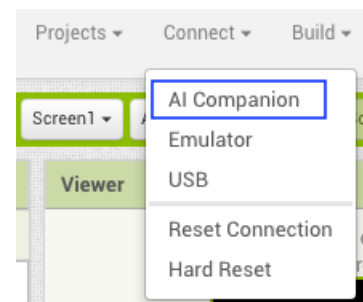
Damit der Rahmen nicht gesprengt wird (wenn alle Konfigurationsmöglichkeiten im Einzelnen geklärt werden), beschränkt sich die Installationshinweise auf die häufigsten Szenarien der Nutzung:

- A. Auf dem **PC ist Windows als Betriebssystem installiert** und es wird ein **Android-Smartphone** zum Testen der App verwendet (per WLAN mit PC verbunden)
- B. Auf dem **PC ist Windows als Betriebssystem installiert** und es wird **der Emulator verwendet**, welcher die Nutzung auf dem Rechner ermöglicht.
- C. Sonderfall der Nutzung: Falls der Emulator von App-Inventor nicht funktionieren sollte, wird eine **Alternative** angeboten. Diese Alternative ermöglicht ebenfalls die Nutzung auf dem PC (Falls kein Android zur Verfügung steht, siehe Punkt 1).

A. Installationsvariante: Windows-PC und Android Smartphone über WLAN (**empfohlen**)

Diese Variante stellt die einfachste Form der Verbindung dar, da damit die Nutzung direkt mit dem Smartphone gewährleistet wird. Gehe dabei schrittweise vor:

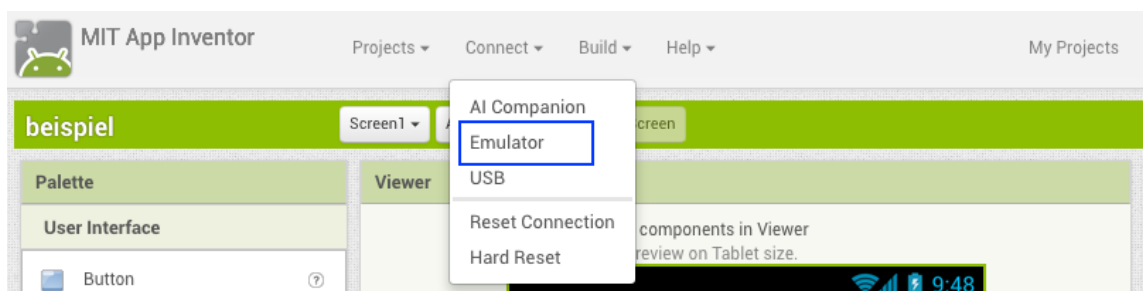
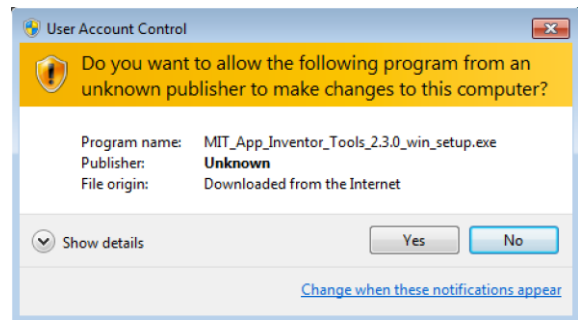
1. Lade dir die App „MIT A12 Companion“ auf dem Play Store herunter und installiere die App. Alternativ nutze diesen QR-Code:
2. Melde dich unter <http://ai2.appinventor.mit.edu/#6232790308093952> mit deinem Google-Account an.
3. Achte darauf, dass beide im **gleichen WLAN** sind.
4. Um eine Übertragung zu gewährleisten, starte die App auf dem Smartphone und klicke auf dem PC „Connect“ und wähle den Punkt „Ai Companion“ aus.
5. Im letzten Schritt kannst du nun wählen, die Verbindung mit einem QR-Code zu nutzen oder in das Eingabefeld deinen Code zu verwenden.



## B. Installationsvariante: Windows-PC und Emulator

Diese Variante erfordert eine (relativ) gute Hardware-Ausstattung und ist für jene geeignet, die kein Android-Smartphone besitzen. Ist die Hardware zu alt, kann der Emulator dabei sehr langsam laufen. Gehe dabei auch hier schrittweise vor:

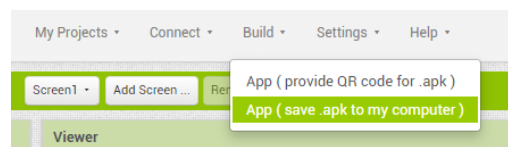
1. Für die Installation benötigst du unbedingt Administrationsrechte, lade dir dabei den Emulator unter <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/windows> herunter.
2. Öffne anschließend die Seite <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator> und befolge jeden Schritt dieser Anleitung. Hinweis: Du kannst während der Installation gefragt werden, ob du ein Programm von **einem unbekanntem Hersteller** zulassen möchtest. Klicke dabei auf **Ja**.
3. Nach der Installation startest du den aiStarter. Dieser ist dein Emulator für die Nutzung mit App-Inventor II.
4. Klicke nun anschließend auf dem PC „Connect“ und öffne die Emulator-Option, damit du dich mit dem aiStarter verbinden kannst.



## C. Sonderfall der Nutzung: der Emulator kann sich nicht mit dem Windows-PC verbinden

Diese Alternative bietet jenen, die eine Fehlermeldung bei Punkt B erhalten und zudem kein Android-Smartphone haben. Dabei wird ein Android-Emulator auf dem PC heruntergeladen und verwendet.

1. Dabei wäre eine Möglichkeit den Emulator *KoPlayer* zu wählen, verfügbar unter [https://www.chip.de/downloads/KoPlayer\\_149427651.html](https://www.chip.de/downloads/KoPlayer_149427651.html).
2. Wähle auf deinem PC den Punkt „Build“ und klicke auf „App“.
3. Eine .apk – Datei wird auf deinem PC heruntergeladen. Öffne anschließend den Emulator (z.B. KoPlayer) und öffne die .apk auf dem Emulator. Dabei wird die Datei auf dem Emulator übertragen und du nutzt ein Android-Smartphone auf deinem PC.



Quelle:

**Eigene Anleitung**, dabei in Anlehnung an der eigenen Homepage von App-Inventor II unter <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup>. Zudem wurden Aspekte (z.B. einige Bilder) aus der Berufsbildende Schulen II Leer entnommen, verfügbar unter <http://www.dkruse.de/appinventor/EinfuehrungAppInventor2.pdf>.