

ใบงานที่ 2.2 เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนด้วย MIT App Inventor
คำชี้แจง ให้นักเรียนนำตัวเลขหน้าข้อความไปใส่ในช่อง ให้ถูกต้อง

1. ส่วนเมนูคำสั่งที่ใช้ในการจัดการโปรเจกต์ เชื่อมต่อ ช่วยเหลือ และอื่น ๆ
2. ส่วนของการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (UI) หรือหน้าจอแสดงผล
3. ส่วนของการเขียนชุดคำสั่ง (Blocks) ด้วยการลากวางเหมือนต่อจิกซอร์
4. ส่วนที่รวบรวม Components หรือวัตถุที่จะถูกวางบนหน้าจอแอปพลิเคชัน
5. ส่วนที่จำลองหน้าจอแสดงผลของแอปพลิเคชัน
6. ส่วนที่แสดงวัตถุหรือ Components ต่าง ๆ ที่อยู่บนหน้าจอแสดงผล
7. ส่วนที่แสดงรายละเอียดและสามารถกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ได้ เช่น เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนสี ของวัตถุ
8. ส่วนที่สามารถเพิ่มหน้าจอการแสดงผลหรือ Screen ได้

