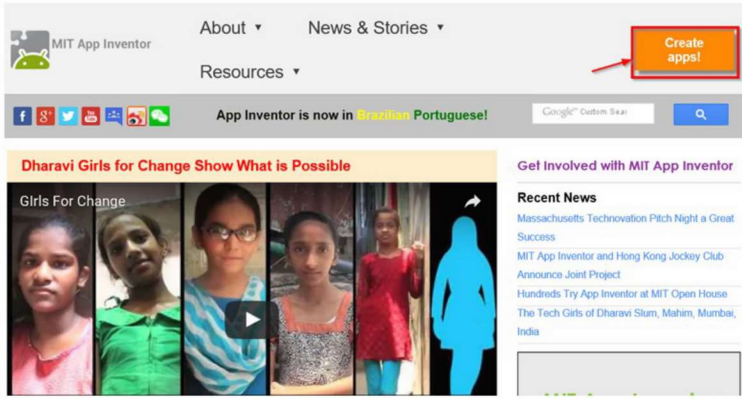


1- App Inventor – Giriş ve Kayıt

- İlk olarak yapmamız gereken App Inventor ortamına kayıt olmak. Bunun için appinventor.mit.edu adresine chrome veya firefox tarayıcımızdan girmeliyiz.

App inventor Sitesine Giriş ve Kayıt

- Sitenin giriş ekranında sağ üst köşedeki Create Apps butonuna tıklayarak App Inventor sitesine kayıt olabiliriz.

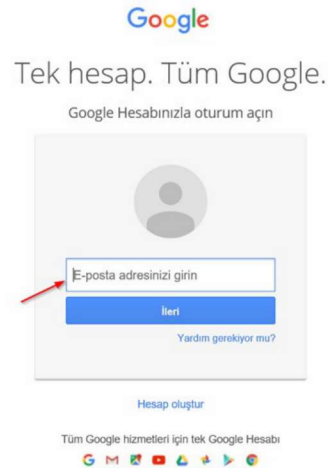


6

- App Inventor sistemini kullanabilmek için bir gmail (google) hesabına ihtiyacınız olacak. Aşağıdaki adımları takip ederek Appinventor ortamına kayıt olabilirsiniz.

App inventor Sitesine Giriş ve Kayıt

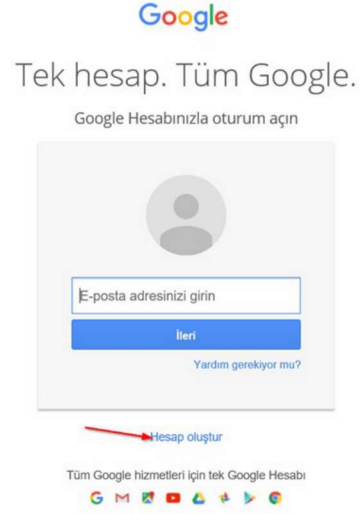
- Eğer giriş yapılmış bir gmail hesabınız yok ise karşımıza yandaki ekran gelecektir.
- Eğer Gmail hesabınız var ise adres ve şifrenizi girerek sonraki adıma geçebilirsiniz.



7

App inventor Sitesine Giriş ve Kayıt

- Yok ise 'Hesap Oluştur' bağlantısına tıklayarak yeni bir Gmail hesabı oluşturulur.



8

App inventor Sitesine Giriş ve Kayıt

- Gmail hesabına giriş yaptıktan sonra karşınıza onaylamanız için aşağıdaki gibi ekranlar gelecektir.

Google Accounts

The application MIT AppInventor Version 2 is requesting permission to access your Google Account.

Please select an account that you would like to use.

● [redacted]@gmail.com

Google is not affiliated with the contents of MIT AppInventor Version 2 or its owners. If you sign in, Google will use your personal information.

[Sign in to another account](#)

Remember this approval for the next 30 days

IN PARTICULAR, MIT WILL HAVE NO LIABILITY FOR ANY CONSEQUENTIAL, INDIRECT, PUNITIVE, SPECIAL, EXEMPLARY OR INCIDENTAL DAMAGES, WHETHER FORESEEABLE OR UNFORESEEABLE, (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, CLAIMS FOR DEFAMATION, ERRORS, LOSS OF DATA, OR INTERRUPTION IN AVAILABILITY OF DATA).

9

App inventor Sitesine Giriş ve Kayıt

- Gmail hesabına giriş yaptıktan sonra karşınıza onaylamanız için aşağıdaki gibi ekranlar gelecektir.

Google Accounts

The application MIT AppInventor Version 2 is requesting permission to access your Google Account.

Please select an account that you would like to use.

• [redacted]@gmail.com

Google is not affiliated with the contents of MIT AppInventor Version 2 or its owners. If you sign in, Google will : personal information.

[Sign in to another account](#)

Remember this approval for the next 30 days

IN PARTICULAR, MIT WILL HAVE NO LIABILITY FOR ANY CONSEQUENTIAL, INDIRECT, PUNITIVE, SPECIAL, EXEMPLARY OR INCIDENTAL DAMAGES, WHETHER FORESEEABLE OR UNFORESEEABLE, (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, CLAIMS FOR DEFAMATION, ERRORS, LOSS OF DATA, OR INTERRUPTION IN AVAILABILITY OF DATA).

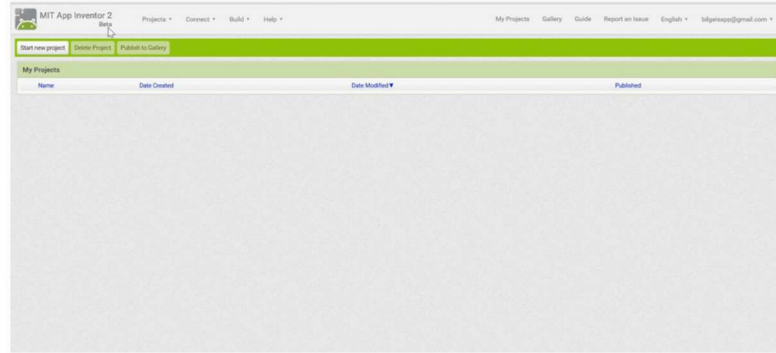
I accept the terms of service!

9

- Giriş yapmamızın ardından App Inventor arayüzüne ulaşmış olacağız.

App Inventor Arayüzünü Tanıma

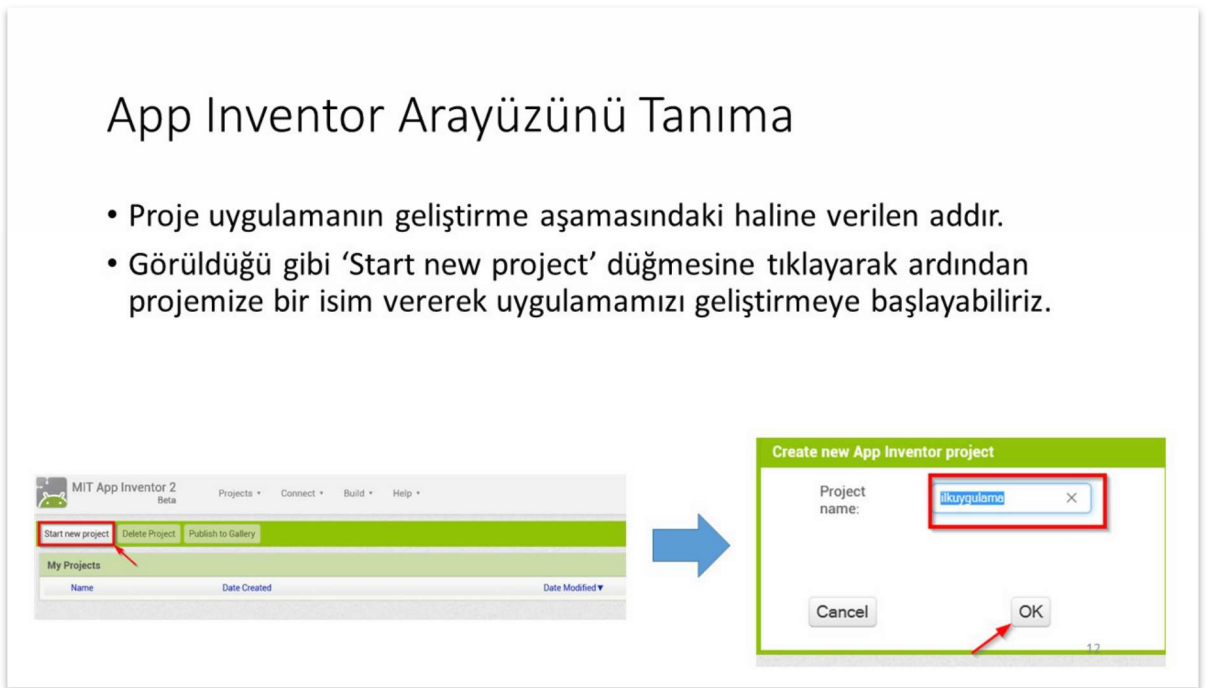
- Bahsedilen işlemleri tamamlamanın ardından App Inventor arayüzüne ulaşmış olacaksınız.
- Artık ilk uygulamamızın projesini başlatabiliriz.



11

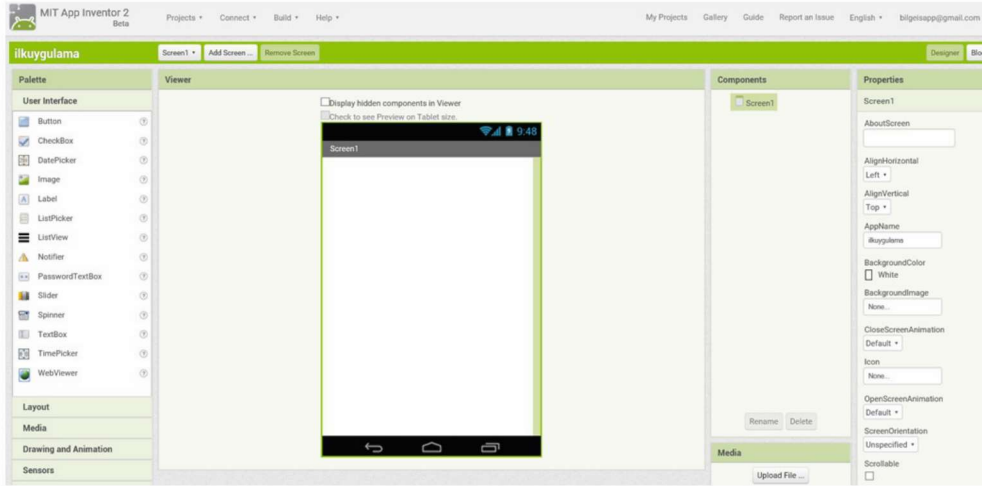
App Inventor Arayüzünü Tanıma

- Proje uygulamanın geliştirme aşamasındaki haline verilen addır.
- Görüldüğü gibi 'Start new project' düğmesine tıklayarak ardından projemize bir isim vererek uygulamamızı geliştirmeye başlayabiliriz.



- İlk uygulamamıza isim vererek oluşturduktan sonra karşımıza uygulama geliştireceğimiz arayüz gelecektir. Şimdi bu arayüzü tanımaya başlayabiliriz.

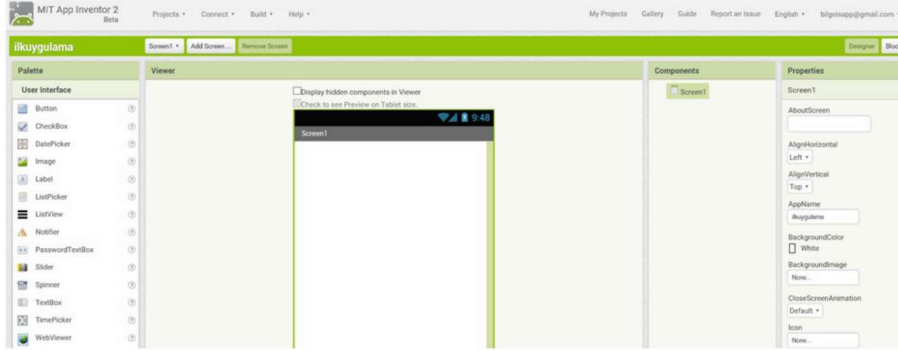
App Inventor Arayüzünü Tanıma



- Proje ekranı iki ana kısımdan oluşur. Bunlar Designer ve Blocks olarak adlandırılır.

App Inventor Arayüzünü Tanıma

- Şu an ekranda görünen Designer kısmı ekrana eklenecek programda görünecek bileşenlerin tasarımını ve özelliklerini değiştirmeye yarar.
- Blocks ise uygulamamıza işlevini kazandıracığımız, uygulamamızın «kodlama» tarafını gerçekleştireceğiniz kısımdır.



14

App Inventor Arayüzünü Tanıma

- Blocks kısmına ise Designer ekranındayken sağ üst köşede bulunan 'Blocks' düğmesine tıklanarak ulaşılır.
- Designer ekranındayken Blocks düğmesinin aktif, Blocks ekranındayken Designer düğmesinin aktif olduğuna dikkat ediniz.
- Ekranlarımız arasında geçişi bu düğmeler aracılığıyla sağlıyoruz.



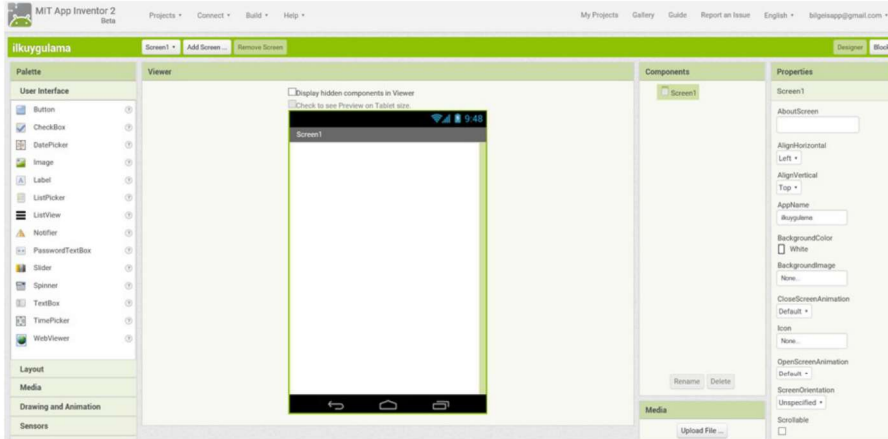
15

App Inventor Arayüzünü Tanıma

- Blocks ekranı aşağıdaki gibidir. Blocks ekranının arayüzü ve işlevi uygulama geliştirirken uygulamalı olarak açıklanacaktır.
- Şimdi Designer ekranına dönerek oradaki alanları tanıyalım ilk uygulamamızı geliştirelim.

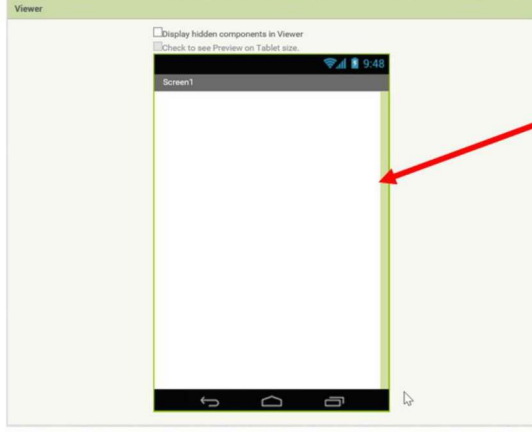


App Inventor Arayüzünü Tanıma



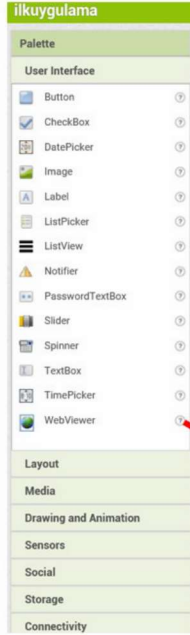
- Designer ekranı Palette, Viewer, Components, Media, Properties gibi alanlardan oluşur.
- İlk olarak Viewer alanını inceleyelim.

App Inventor Arayüzünü Tanıma



- Viewer alanı telefon ekranının bir yansıması olarak düşünülebilir.
- Uygulamaya eklemek istediğimiz tüm bileşenleri telefon ekranına (beyaz alan) sürükleyip bırakarak ekleyebilirsiniz.

18



App Inventor Arayüzünü Tanıma

- Palette alanı uygulama için kullanılacak objelerin tamamını içeren bir kütüphane gibi düşünülebilir.
- Nesnelere belli gruplara (User Interface, Layout, Media vb.) bölünerek sekmeler altında toplanmıştır.
- Başlangıç uygulamalarında sıklıkla kullanacağınız Button, Label, Table Arrangement, Image vb.) nesnelere incelenecektir.
- Not: Merak ettiğiniz nesnelere sağında yer alan 'Soru İşareti' simgesine tıklayarak açıklamayı okuyabilirsiniz.

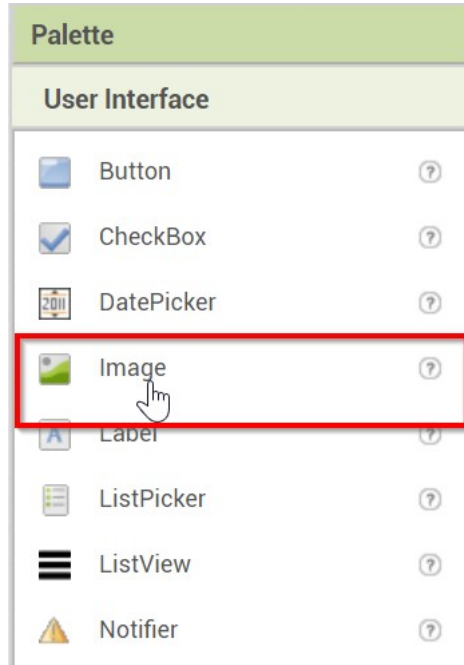
19

2- Anneler günü hediyesi uygulaması ile bileşenlerin özelliklerini değiştirme (25 Dk)

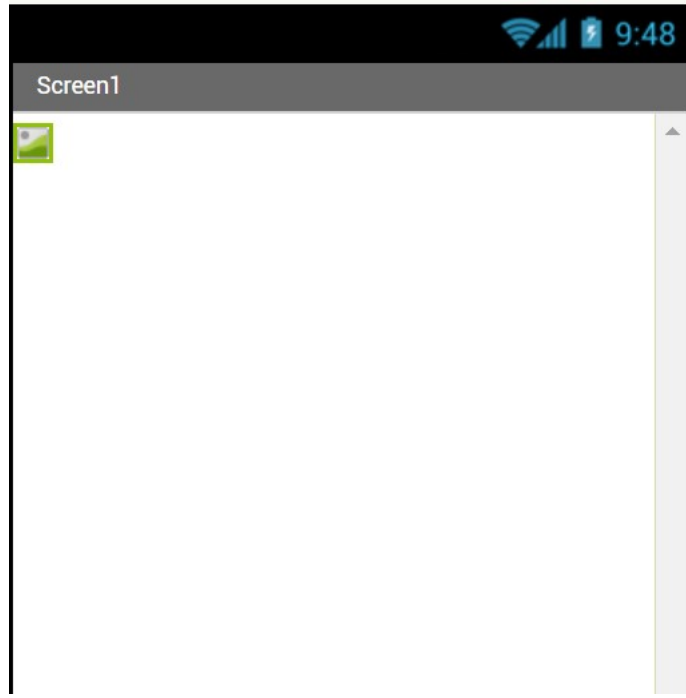
- İlk uygulamamızı geliştirmeye başlayabiliriz. İlk uygulamamızda bir anneler günü uygulaması geliştireceğiz. Bu uygulamada ekranda bir çiçek ve "Canım Annem" yazacak.

- Lütfen adımları App Inventor hesabınız üzerinden adım adım uygulayınız.
- Eğer anlatım kısmında proje yaratmadıysanız. Lütfen yeni bir proje yaratıp ekrana bir Button (Düğme) sürükleyiniz.

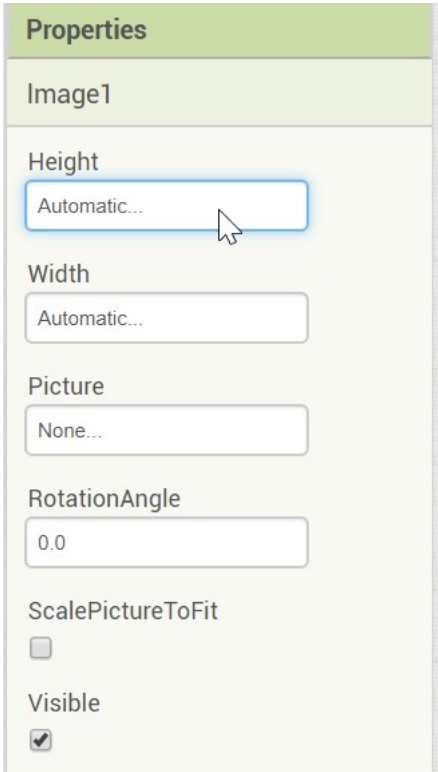
- İlk yapmamız gereken ekrana yani Viewer (görüntüleyici) alanına bir 'Image' (Resim) sürüklemek. Palette bölümünden Image bileşenini farenin sol tuşu ile tutup sürükleyip ekrana bırakalım.



- İşlemin ardından Viewer alanı aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Şimdi eklediğimiz bileşenin boyut ayarlarını değiştirdikten sonra bileşene bir 'Picture' (görsel) ekleyeceğiz. Bunun için ekranda yani Viewer alanına eklediğimiz bileşen seçiliyken Properties bölümünden istediğimiz ayarları adım adım gerçekleştirelim. İlk olarak boyutu değiştirmek için 'Height' (Yükseklik) ayarını değiştireceğiz. Ardından 'Width' (Genişlik) ayarını değiştireceğiz. Varsayılan olarak seçili ayar Automatic (otomatik) ayarı eklenen bileşenin boyutunu içeriğe göre otomatik olarak büyütmemektedir. Ekleyeceğimiz görselin boyutunu tam olarak bilmediğimiz için boyutu ekranı kaplayacak şekilde ayarlayacağız.

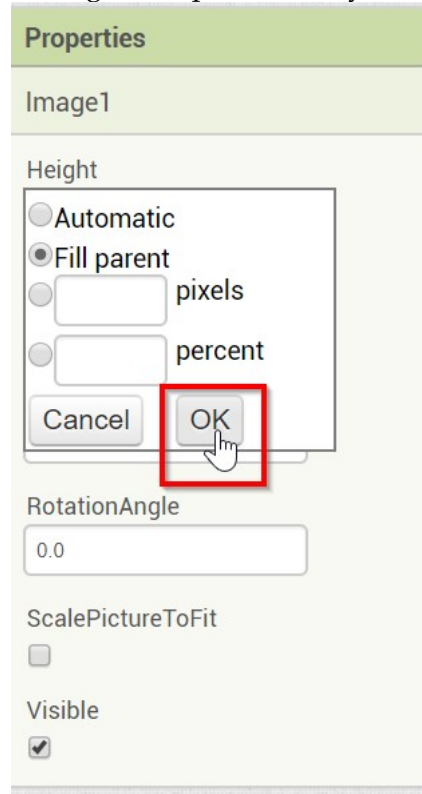


- Mevcut seçenekler aşağıda açıklanmıştır.

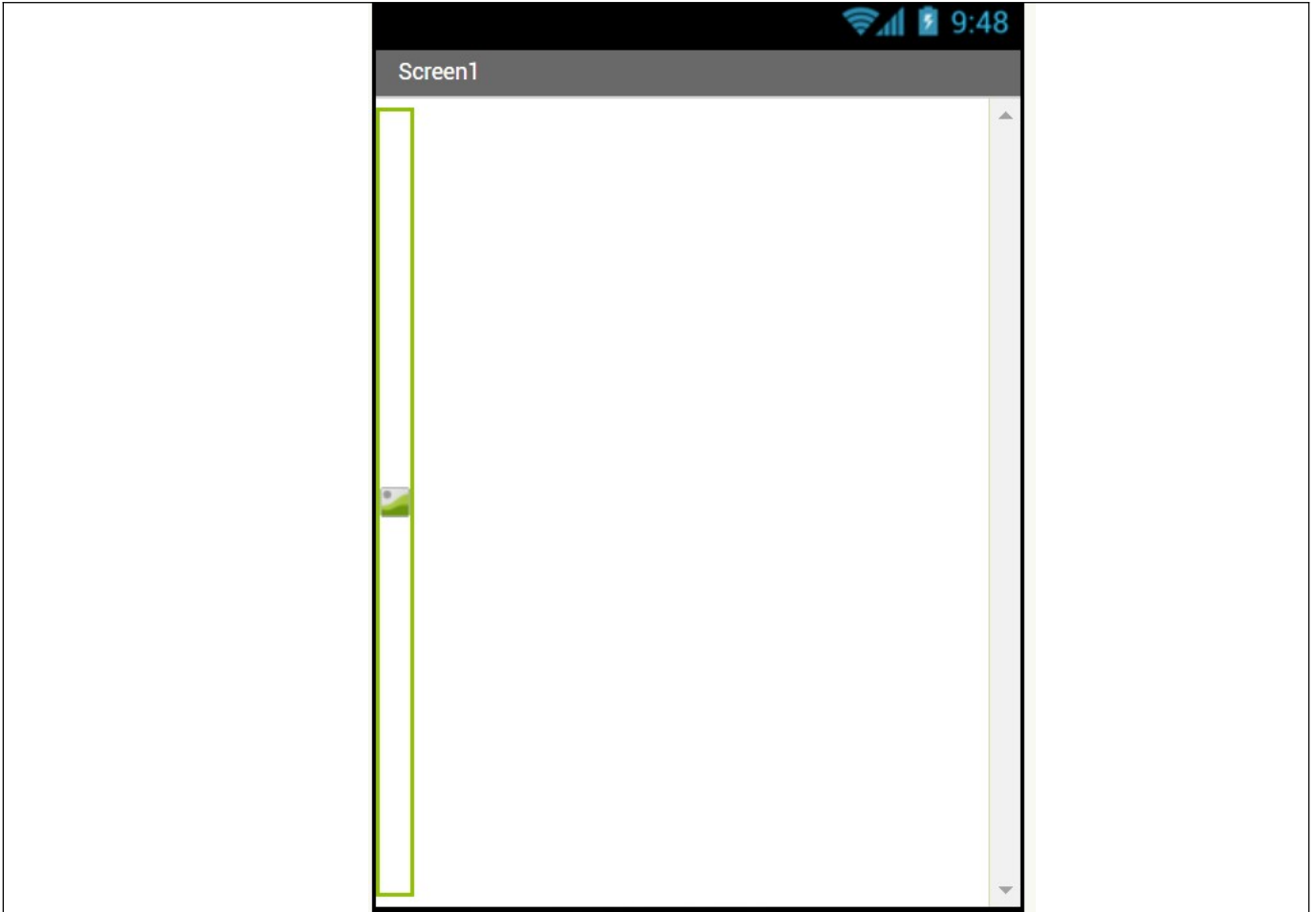
- Automatic dışındaki boyut seçenekleri Fill Parent, pixels ve percent olarak görülmektedir.
- **Fill Parent:** Ekranı (veya içinde bulunduğu nesne her neyse) tamamen kaplayacak boyuta gelir. Bulduğu kabin şeklini alan sıvı gibi düşünülebilir. Ekran boyutu ne kadar büyükse o kadar büyüyecektir.
- ... **pixels:** Girilen piksel değerine göre sabit bir boyuta sahip olur. Örneğin 200 piksel.
- ... **percent:** Girilen değere göre ekranı yüzde oranında kaplar. Ekran çözünürlüğü bilinmeyen durumlar için kullanışlıdır. Örneğin ekranın %70ini kaplayan uygulama.



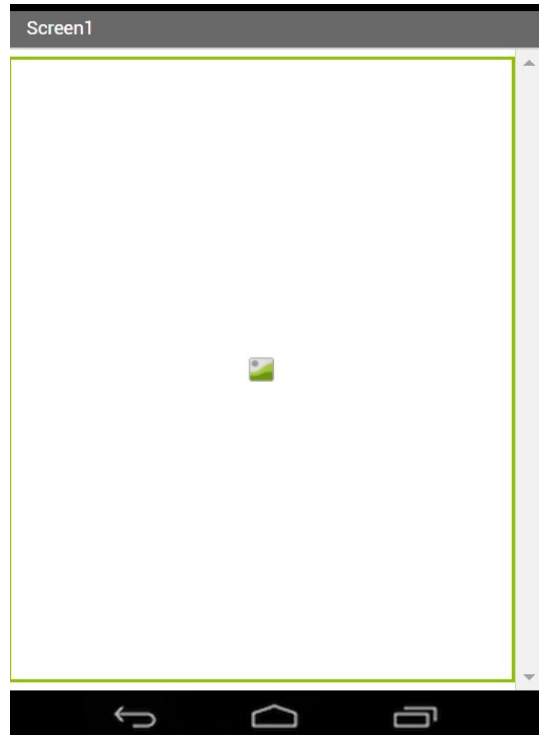
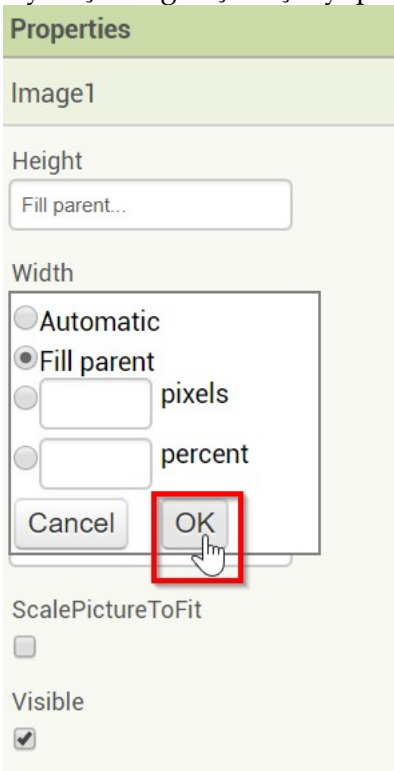
- Şimdi yapmamız gereken yüksekliği Fill Parent (Ekranı kapla) seçeneği ile değiştirmek. Height seçeneğine tıklayıp Fill Parent seçeneğini seçip OK'e tıklayalım.



- Bu değişiklik sonrası Viewer (Görüntüleyici) ekranı aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Aynı işlemi genişlik için yaptıktan sonra aşağıdaki görüntüye ulaşmalıyız.



- Şimdi yapmamız gereken Image (Resim) bileşenine Picture (Görsel) eklemek. İlk olarak Properties (Özellikler) bölümünden Picture Tıklayarak Upload (Yükle) seçeneğini kullanıp

yüklemek istediğimiz görseli seçelim ve OK düğmesine tıklayalım.

Properties

Image1

Height
Fill parent...

Width
Fill parent...

Picture
None...

Rotation/Angle
0.0

ScalePictureToFit

Visible

Upload File ...

Choose File No file chosen

Cancel OK

Picture

None

Upload File

Cancel OK

Upload File ...

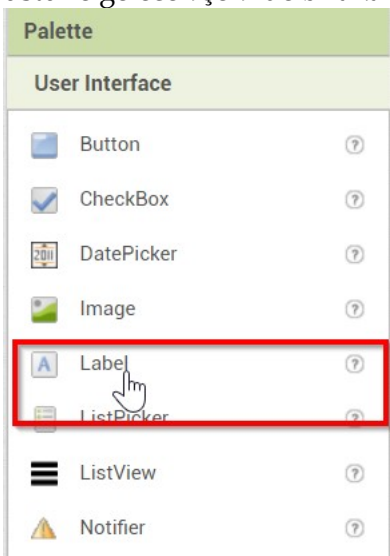
Choose File flower.png

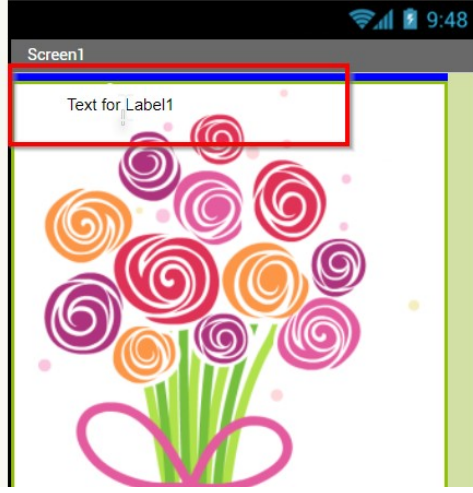
Cancel OK

- Görseli seçtikten sonra ekranımız aşağıdaki görünmelidir.

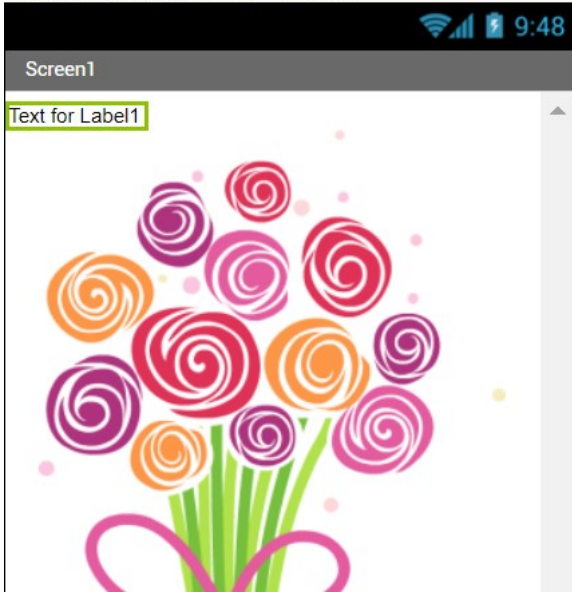


- Resmimizle ilgili son deęişiklięi yapmadan önce görselin üstüne bir Label (etiket) bileşeni, altına ise bir düęme ekleyeceęiz. Önce Label (etiket) bileşenini ekleyelim. Tıpkı Image bileşenini eklediğimiz gibi gerekli bileşeni sürükleyip Viewer (görüntüleyici) alanına resmin üstüne gelecek şekilde bırakalım.

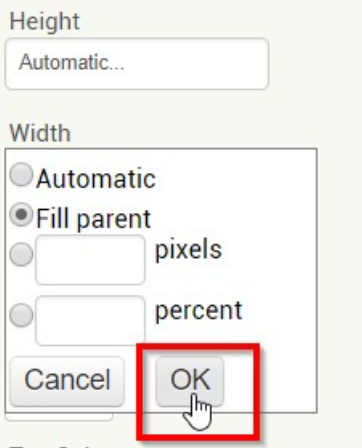




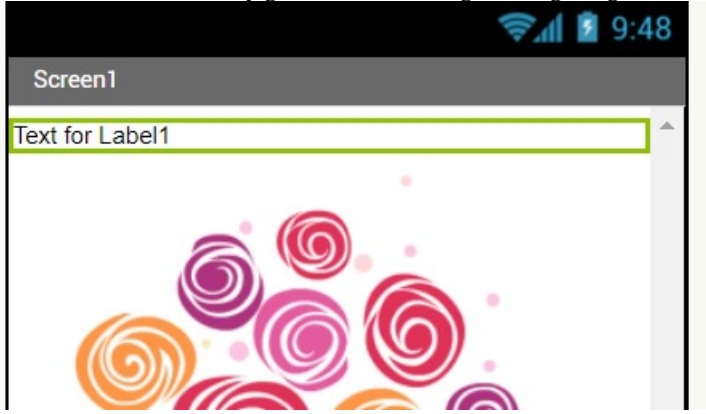
- İşlem sonucunda ekranımız aşağıdaki gibi görünmelidir.



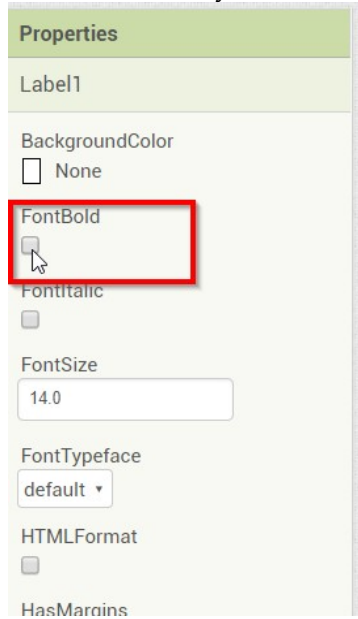
- Şimdi Label (Etiket) bileşeni seçiliyken Properties (Özellikler) alanına gidip ilgili bileşenin özelliklerini değiştirelim. Yapacağımız değişiklikler şunları içermektedir: Etiket bileşeninin genişliğini ekran genişliğine büyütmek, metni kalın hale getirmek, yazı boyutunu arttırmak ve metni "Canım Annem" ile değiştirmek, yazı rengini değiştirmek ve metni ortalamaktır.
- İlk olarak resim için yaptığımız gibi bileşenin genişliğini ekran genişliğine eşitlemeliyiz. Bunun için etiket bileşeni seçiliyken özellikler alanına gidip "Width" (genişlik) ayarını bulup seçeneklerden Fill Parent yani ekranı kaplayı seçmeliyiz.



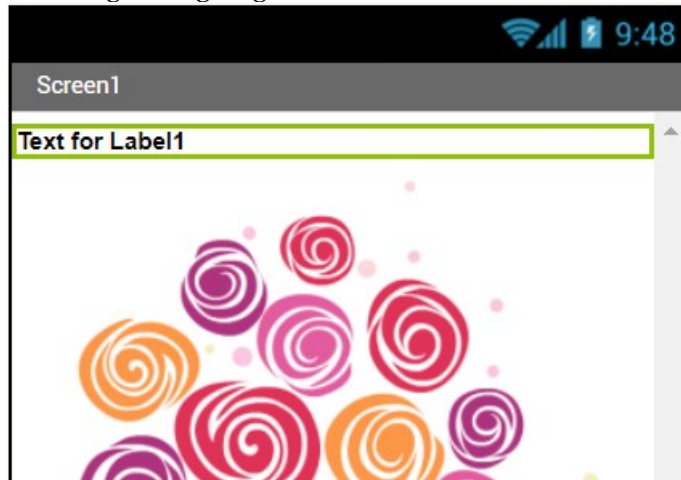
- İşlem sonucunda uygulamamız aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Bu işlem ardından etiketi Bold yani Kalın hale getirmeliyiz. Bunun için tek yapmamız gereken FontBold'u işaretlemek. Böylece metnimiz artık kalın puntolarla yazılmış olacak.



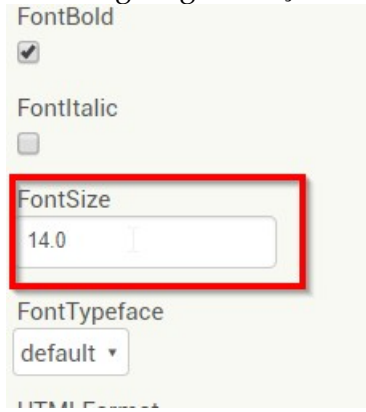
- İşlem sonucunda ekran aşağıdaki gibi görünmelidir. Şimdi Metni ortalayalım.



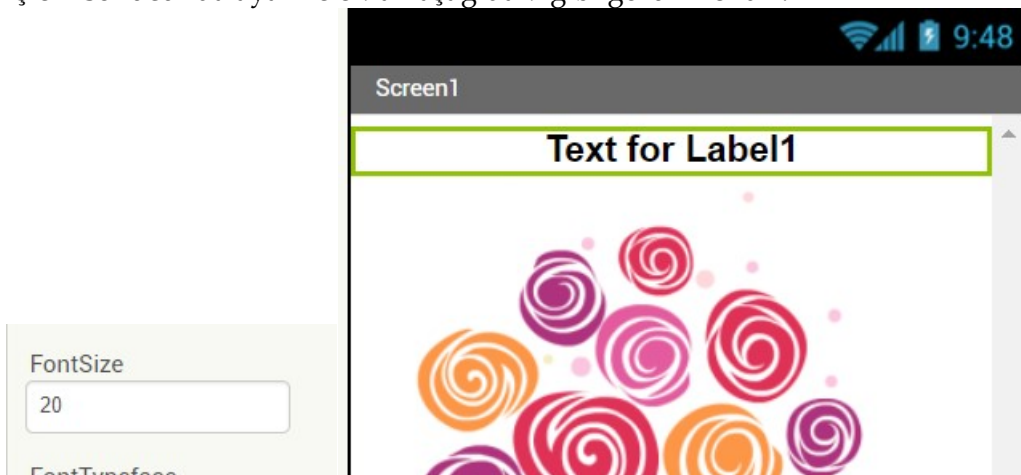
- Metni ortalamak için özellikler bölümünden TextAlignment yani Metin Hizalama seçeneğindeki listeden center yani orta seçeneğini seçmeliyiz.



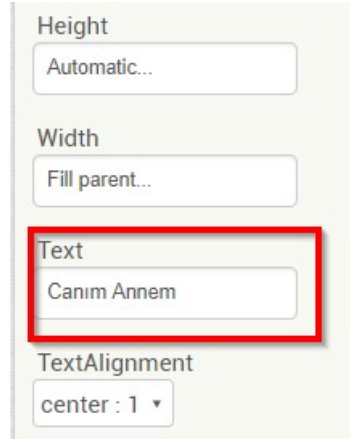
- Böylece metnimiz ortaya taşınacaktır. Diğer yapmamız gereken ise yazı boyutunu değiştirmek. Bunun için de özelliklerde yer alan FontSize yani yazı boyutu seçeneğinde varsayılan olarak yer alan 14.0 değerini silerek istediğimiz boyut olan 20 boyutunu yazacağız. Bu ayar değişikliği diğerlerine göre listeden seçmek yerine klavyeden yazarak değiştirileceği için biraz daha farklı işlemler yapmamız gerekiyor. İlk olarak özelliklerde yer alan FontSize ayarına giderek allta yer alan metin kutusuna yazının sağına gelecek şekilde tıklayalım.



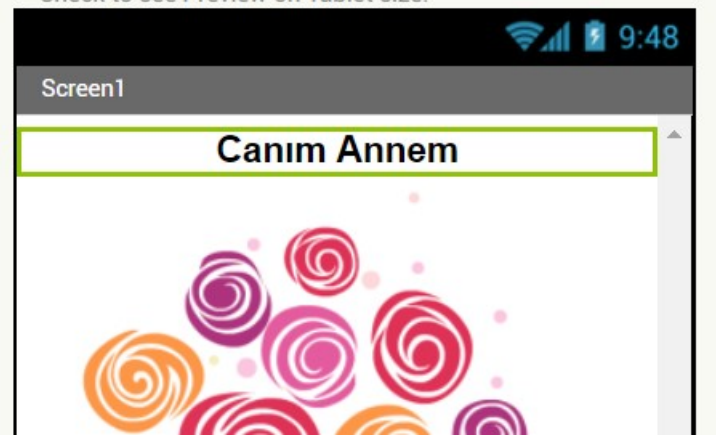
- Ardından klavyede yer alan Backspace tuşuna tüm metin kutusu boş kalıncaya kadar basalım. Metin kutusu boş kaldıktan sonra yine klavyeyi kullanarak 20 yazıp Enter tuşuna basalım. İşlem sonucunda ayar ve ekran aşağıdaki gibi görünmelidir.



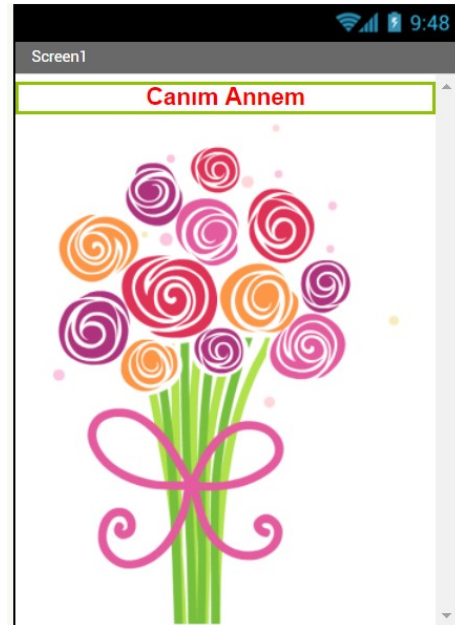
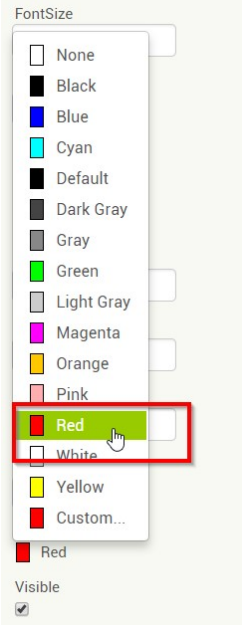
- Etiket bileşenimiz yapacağımız sıradaki değişiklik metni değiştirerek Canım Annem yazmak... Bunun için özellikler bölümünde yer alan Text yani metin ayarına giderek tıpkı metin boyutunu değiştirdiğimiz gibi ilgili metin kutusunu Backspace tuşuna basarak silip Canım Annem yazıp Enter'a basmalıyız.



- İşlem sonucunda ekran aşağıdaki gibi olmalıdır.



- Etiket bileşeni için yapacağımız son değişiklik yazı rengini değiştirmektir. Bunun için TextColor yani Metin Rengi ayarına gidip açılan listeden Red yani Kırmızı rengi seçeceğiz. Değişiklik sonrası uygulamamız aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Uygulamamızı telefonunuza yüklemek için sonraki adıma geçelim.

3 - Uygulamayı telefonunuza yüklemek (5 dk)

- Bitirdiğiniz uygulamaları telefonunuza yüklemek için aşağıdaki adımları takip edebilirsiniz. Not: karekodu taramak için daha önceden kurduğumuz companion app'i veya herhangi bir QR kod okuyucuyu kullanabilirsiniz.

Uygulamanızı Android Cihazınıza Yüklemek

- Test etmek dışında uygulamayı cihazımıza yükleme şansımız da var.
- Uygulamayı Android cihazınıza yüklemek için bir dosya inşa edip yüklemeniz gerekmektedir.
- Android işletim sistemi yükleme için 'apk' formatını kullanmaktadır.
- Uygulamamızı yükleyebilmek için apk olarak yapılandırmalıyız.
- Bunun için üst menüdeki 'Build' (Yapılandır/İnşa et) seçeneğini kullanacağız.
- Build seçeneği altında iki seçenek ile karşılaşacaksınız.



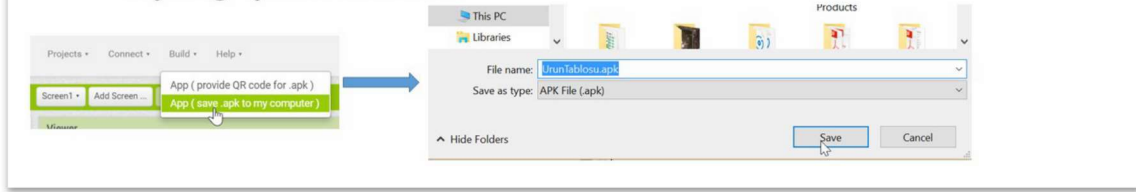
Uygulamanızı Android Cihazınıza Yüklemek Gerekli Ayarlar

- İlk seçenek daha pratik bir şekilde 'QR code' (karekod) ile apk dosyasını cihazınıza internette direkt indirmek için kullanılır.
- Karekodu indirmek için MIT AI2 Companion uygulamasını başlatıp 'Scan QR Code' (QR kodu tara) seçeneğini seçip karekodu tarattığınızda uygulamanın apk dosyası cihazınıza inecektir.
- Uygulamayı yükleyebilmek için cihazınızdan Güvenlik -> Bilinmeyen kaynaklar seçeneğini seçmelisiniz.



Uygulamanızı Android Cihazınıza Yüklemek APK Dosyasının Bilgisayara Kaydedilmesi

- Eğer Android cihazınız internete bağlı değilse ikinci seçenek olan 'save .apk to my computer' seçilmelidir.
- Ardından dosya bilgisayara kaydedilmeli ve USB yardımı ile Android cihazınıza taşınmalıdır.
- USB bağlantısı kesildikten sonra uygulama yüklenebilir.
- Diğer yöntemde olduğu gibi bunda da Bilinmeyen kaynaktan yükleme seçeneği işaretli olmalıdır.

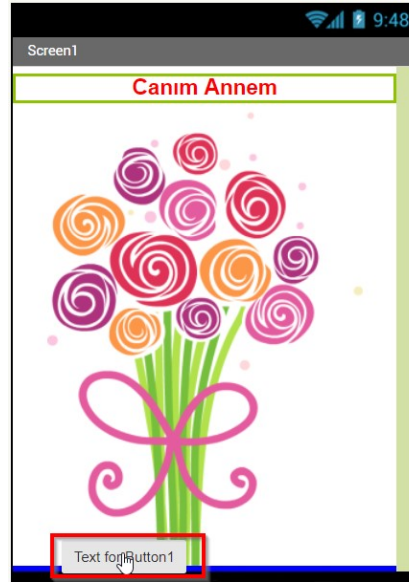
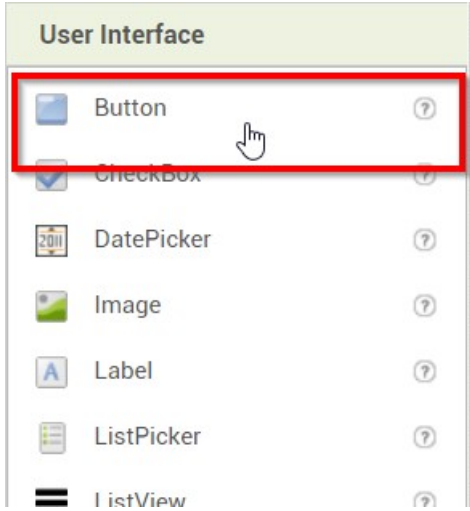


Uygulamanızı Android Cihazınıza Yüklemek Güvenlik Ayarları

- Eğer dosya Android cihazınıza yüklenirken güvenlik hatasıyla karşılaşıyorsanız lütfen biraz önce gösterildiği gibi Ayarlar-> Güvenlik Bilinmeyen Kaynaklar seçeneğinin işaretli olduğundan emin olunuz.
- Lütfen bilinmeyen kaynaklardan yükleme seçeneğinin cihazınız için güvenlik açığına neden olabileceğini unutmayın.
- Kendi yarattığınız uygulamaları yükleyeceğiniz zamanlar haricinde kapalı tutunuz.

4 - Anneler Günü Uygulamasını Etkileşimli Hale Getirmek (20 dk)

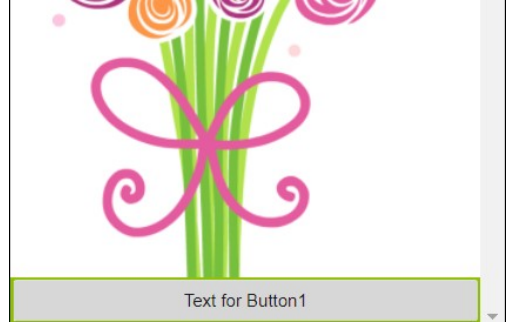
- Bu bölümde az önce oluşturup telefonumuza yüklemeyi öğrendiğimiz uygulamayı blokları kullanarak etkileşimli hale getireceğiz. Bu bölümün sonunda az önce oluşturduğumuz uygulamayı kodlayarak bir düğmeye bastığımızda başta görünmeyen görselimizi görünür hale getirip, metnimizi "Canım Annem" den "Anneler Günün Kutlu Olsun" a değiştireceğiz. İlk olarak bileşenlerimizi istediğimiz ayarlara getirelim. İlk olarak yapmamız gereken ekrana bileşenler bölümünden bir düğme eklemek. En üstte yer alan Button yani düğme bileşenini sürükleyip ekranın en altına bırakalım.



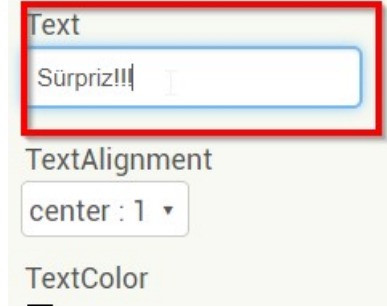
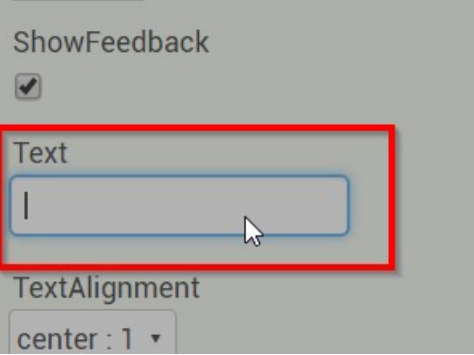
- İşlem sonunda ekranımız aşağıdaki gibi görünmelidir.



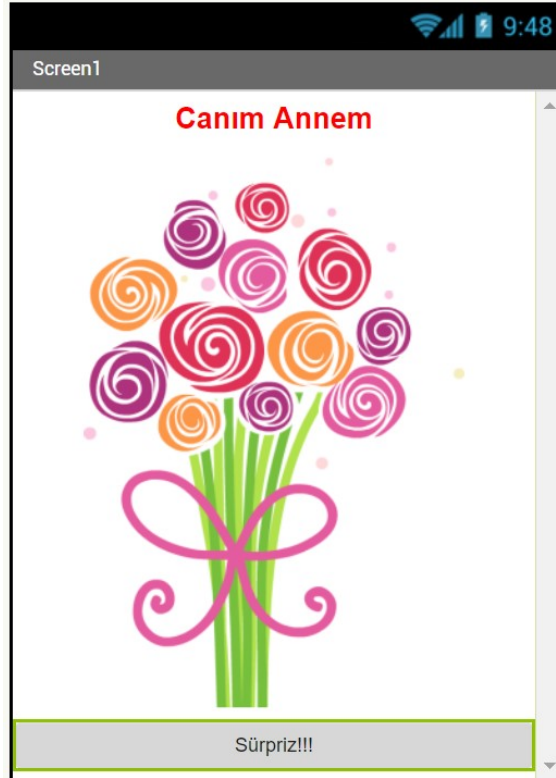
- Sonraki adımda bir önceki bölümde metin için yaptığımız benzer adımları Button yani düğme bileşeni için uygulayacağız. Öncelikle düğmenin genişliğini Fill Parent yani ekranı kapla seçeneği ile değiştirelim. Değişikliği yapmadan önce ekrandaki düğme bileşenini seçtiğinizden emin olunuz.



- Şimdi düğmenin metnini değiştirip Sürpriz!!! yazacağız. Bunun için özelliklerden Text yani metin yazılı bölüme gitmeliyiz. Varsayılan metin olan Text for Button1 metnini Backspace ile silip yerine Sürpriz!!! yazalım ve Enter'a basalım.

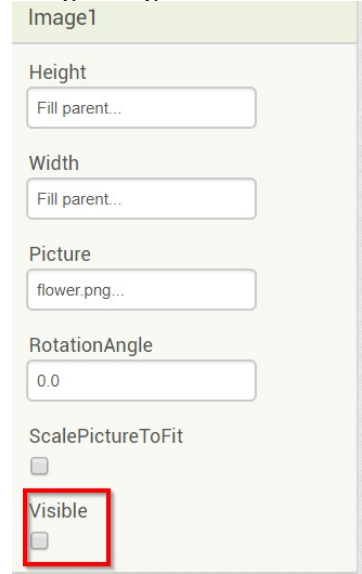
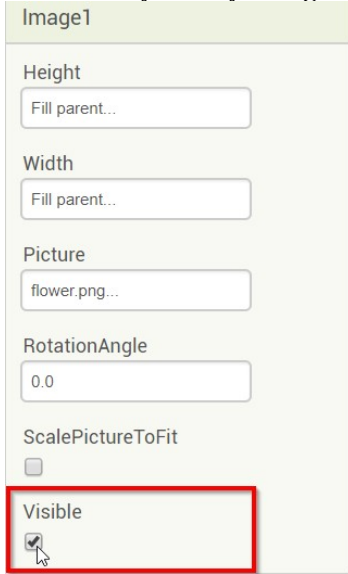


- İşlem sonrasında ekran aşağıdaki gibi görünmelidir.

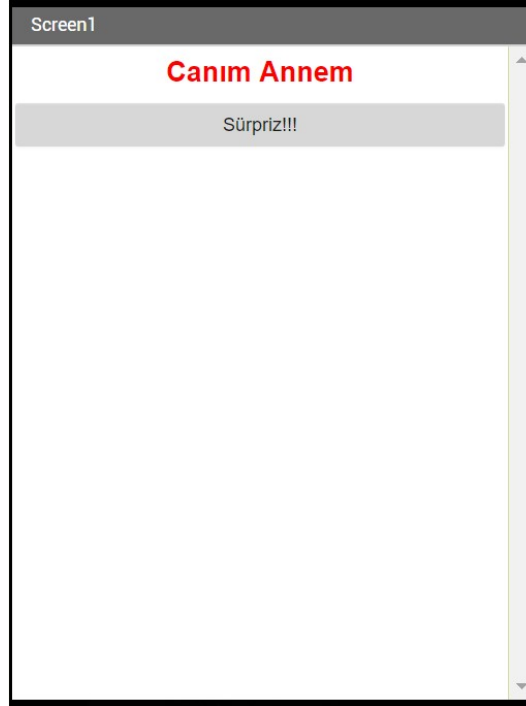


- Şimdi ekranda yer alan resmi gizleyelim ve daha sonra kodlama kullanarak bu görseli düğmeye tıklandığında görünür hale getirelim. İlk yapmamız gereken ekranda yer alan çiçek görseline tıklamak. Ardından özelliklere gidip Visible (Görünür) kutucuğundaki işareti

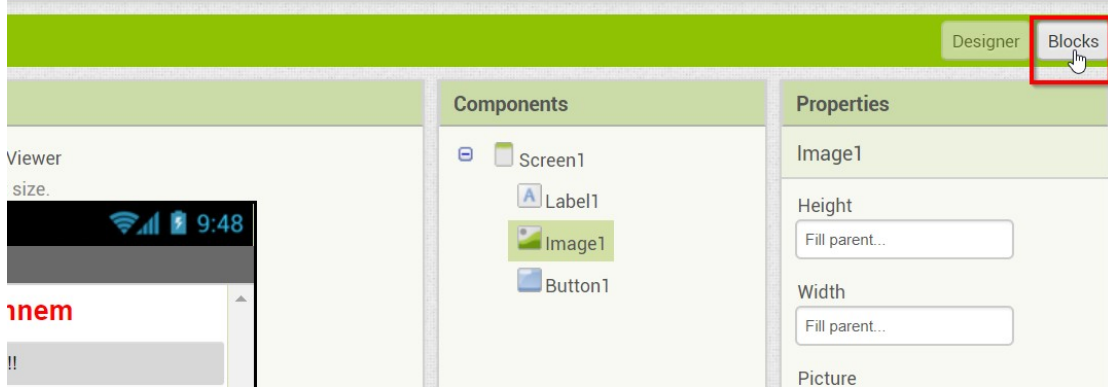
kaldırmalıyız. Böylece görselimiz uygulamamız başladığında görünmez olacaktır.



- İşlem sonunda ekranımız aşağıdaki gibi görünecektir. Merak etmeyin görselimizi görünmez yaptık ama aslında hala görünmek için hazır durumda bizi bekliyor.



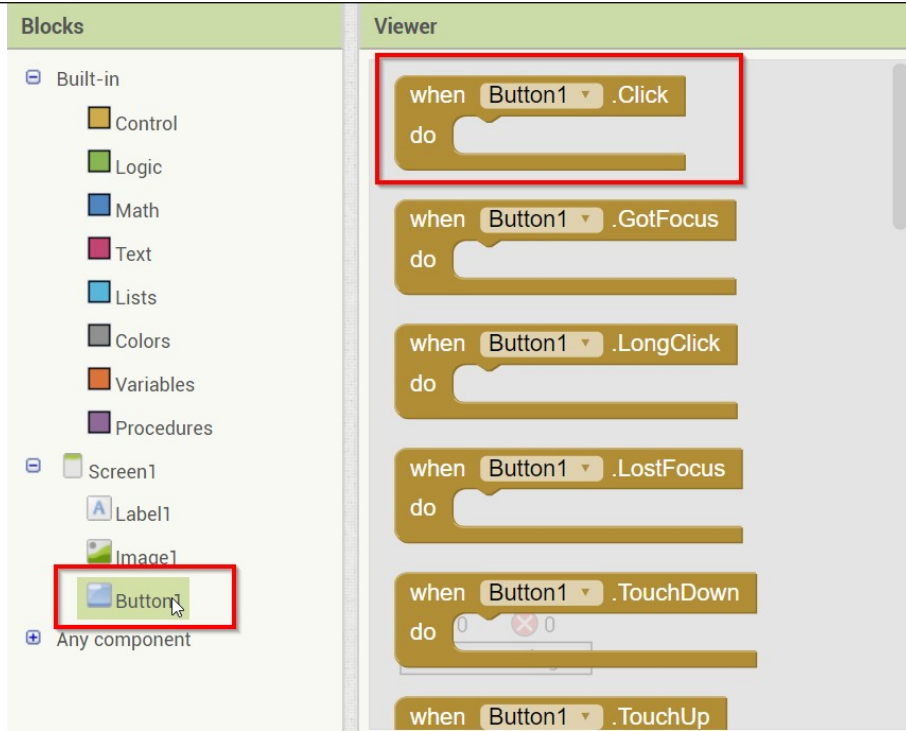
- Şimdi designer yani tasarımcı sekmesinde işimiz bitti. Düğmeye görseli gösterme işlevi kazandırmak için "Blocks" (bloklar) sekmesine tıklayalım.



- Karşınıza aşağıdakine benzer bir ekran gelmelidir. Bu ekranda ilk yapmamız gereken işlem eklemek istediğimiz Button1 (Düğme1) bileşenine tıklamıştır. Amacımız düğmeye tıkladığında görselin görünmesini sağlamak olduğu için düğmeye tıklayıp ilgili blokları yani kodları görmeliyiz.

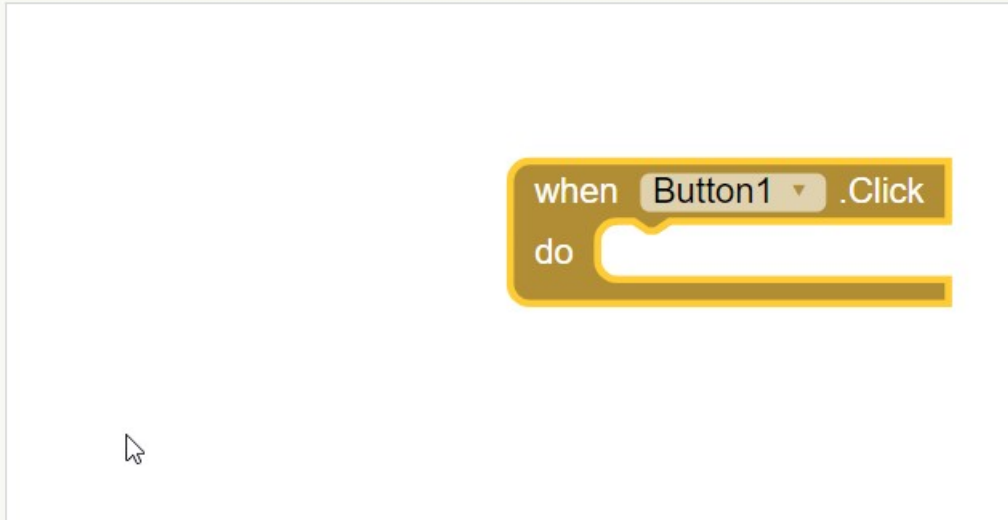


- Listelenen blokların herbiri farklı işlevlere sahiptir. Şu anda aşağıda görünenler tetikleyici işlevine sahip yani bir olay sonrasında içine yerleştirilen yapboz parçasına benzeyen blokları tetikleyerek gerçekleştirmelerini sağlamaktadır. Biz bu uygulama için birinci sırada yer alan "when Button1.Click...do" yani Düğme1eTıklandığında...yap tetikleyici bloğunu kullanacağız. Kullanmak için bu bloğu sürükleyip Viewer (görüntüleyici) alanındaki herhangi bir yere sürükleyip bırakalım.

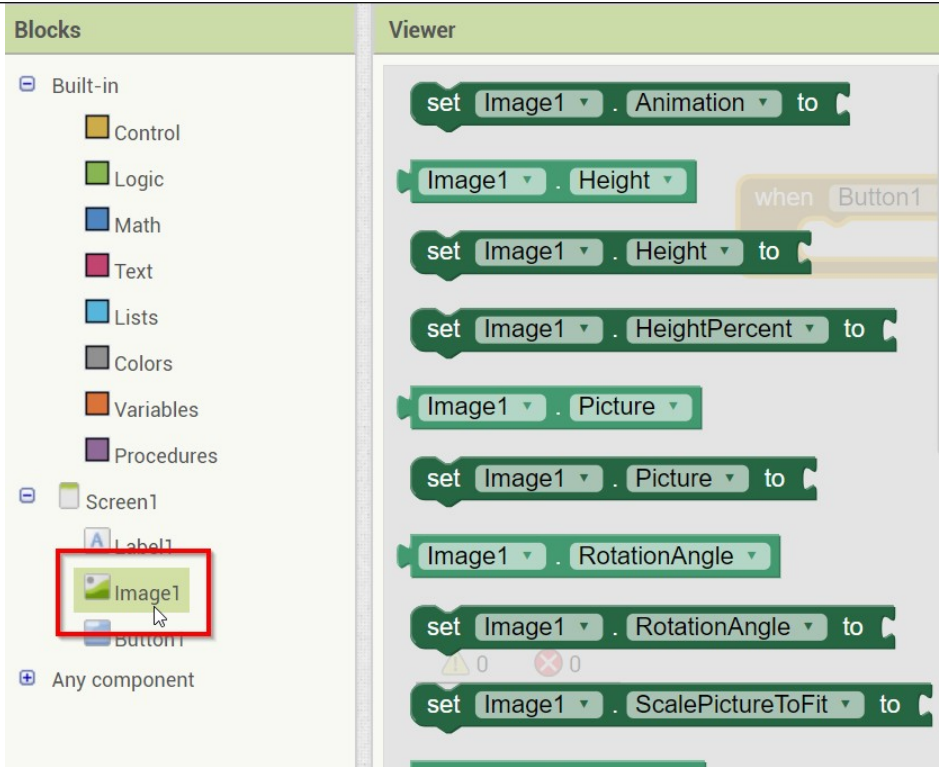


- İşlem sonrası ekran aşağıdaki gibi görünmelidir. Bloğun ekranda durduğu yerin önemi yoktur. Fakat daha karmaşık uygulamalar için düzenli bir yerleşim yapmak önemlidir. Bu adımdan sonra yapmamız gereken görselin görünürlük durumunu değiştirecek blok grubunu bu tetikleyicinin içine yerleştirmektir.

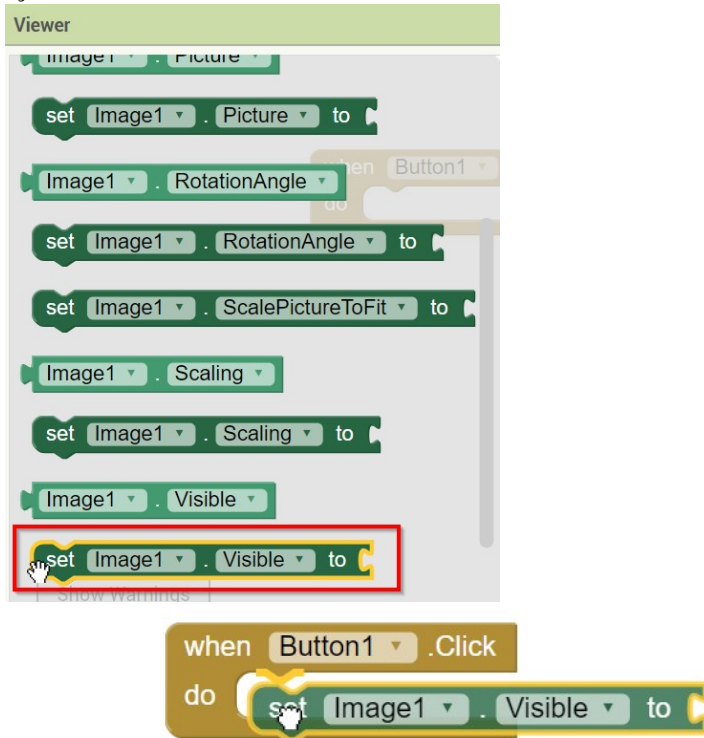
Viewer



- Görselin görünürlük durumunu değiştirmek için ilk yapmamız gereken resim bileşeni ile ilgili bloklara ulaşmaktır. Düğme için yaptığımız gibi Image1 bileşenine tıklayalım. Sağ tarafta ilgili bloklar listelenecektir. Fakat aradığımız blok ekranda görünmediği için kaydırma çubuğu ile veya fare tekeri yardımıyla aşağıya kaydırıp "Set Image1 Visible to" yani "Resim1in görünürlüğünü Olarak ayarla" bloğunu bulmalıyız.



- Aradığımız blok aşağıdaki bloktur şimdi yapmamız gereken bu bloğu sürükleyip tetikleyicimizin içine yerleştirmek. Bunun için bloğu tutup ikinci resimdeki gibi tetikleyicinin içine bırakalım.



- İşlem sonunda bloğunuz aşağıdaki gibi görünmelidir.

```
when Button1 .Click
do set Image1 . Visible to
```

- Şimdi yapmamız gereken ise görünmez olan resmimizi görünür hale getirmek. Şu anda görünmez olduğu için Resim1'in görünürlük durumu "Yanlış" yani "False" olarak görünmektedir. Bizim amacımız bunu "Doğru" yani "True" durumuna getirmektir. Bu mantık sadece görünürlük ayarı için değil doğru yanlış içeren tüm bloklar için uygulanabilmektedir. True ve False blokları (Doğru ve Yanlış) "Logic" yani mantık kategorisinde yer almaktadır. Şimdi Logic kategorisine tıklayıp "True" yani doğru bloğunu bulup Mevcut bloğumuza bir yapboz parçası gibi birleştirelim.



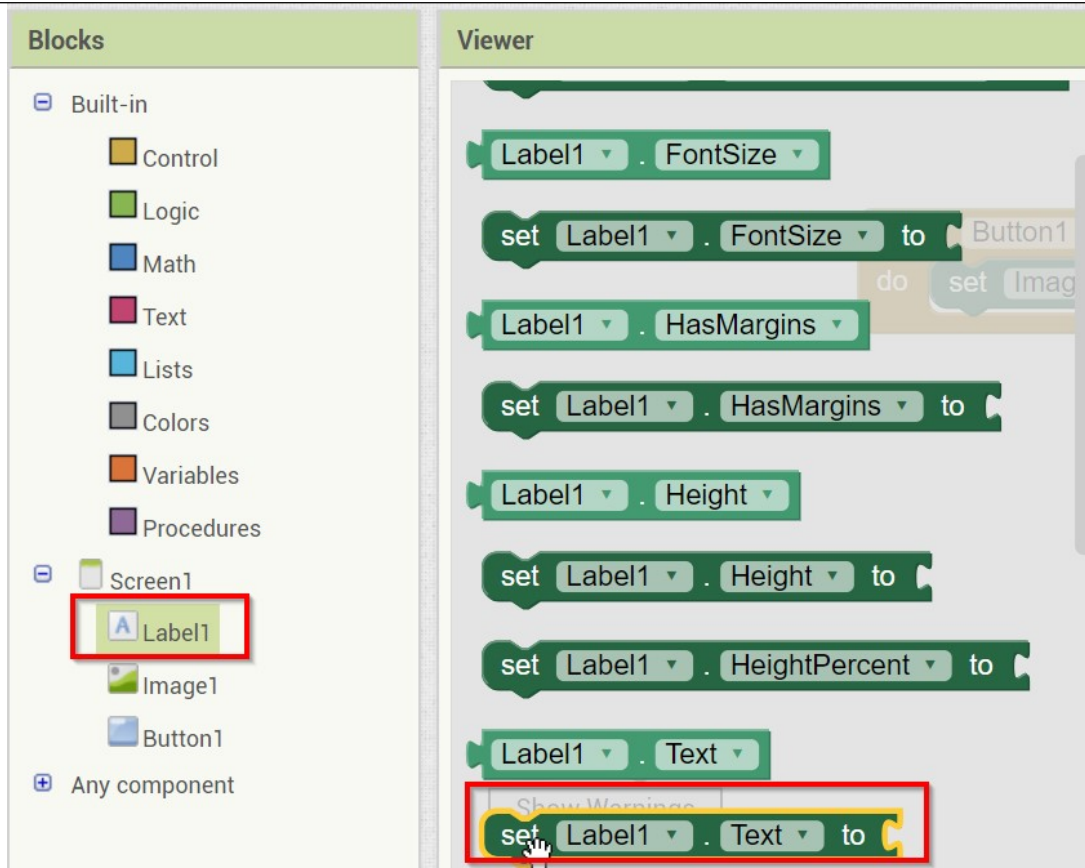
- "True" bloğunu sürükleyip "Set Image1.Visible" bloğuna getirdiğinizde eksik olan yapboz parçası yeri ile otomatik birleşecektir.

```
when Button1 .Click
do set Image1 . Visible to true
```

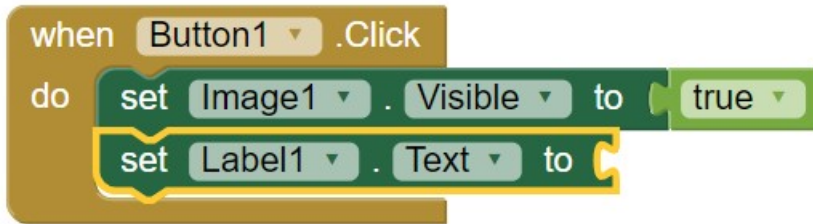
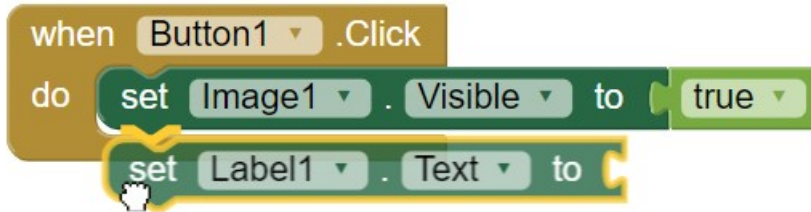
- Blokların son hali aşağıdaki gibi olmalıdır.

```
when Button1 .Click
do set Image1 . Visible to true
```

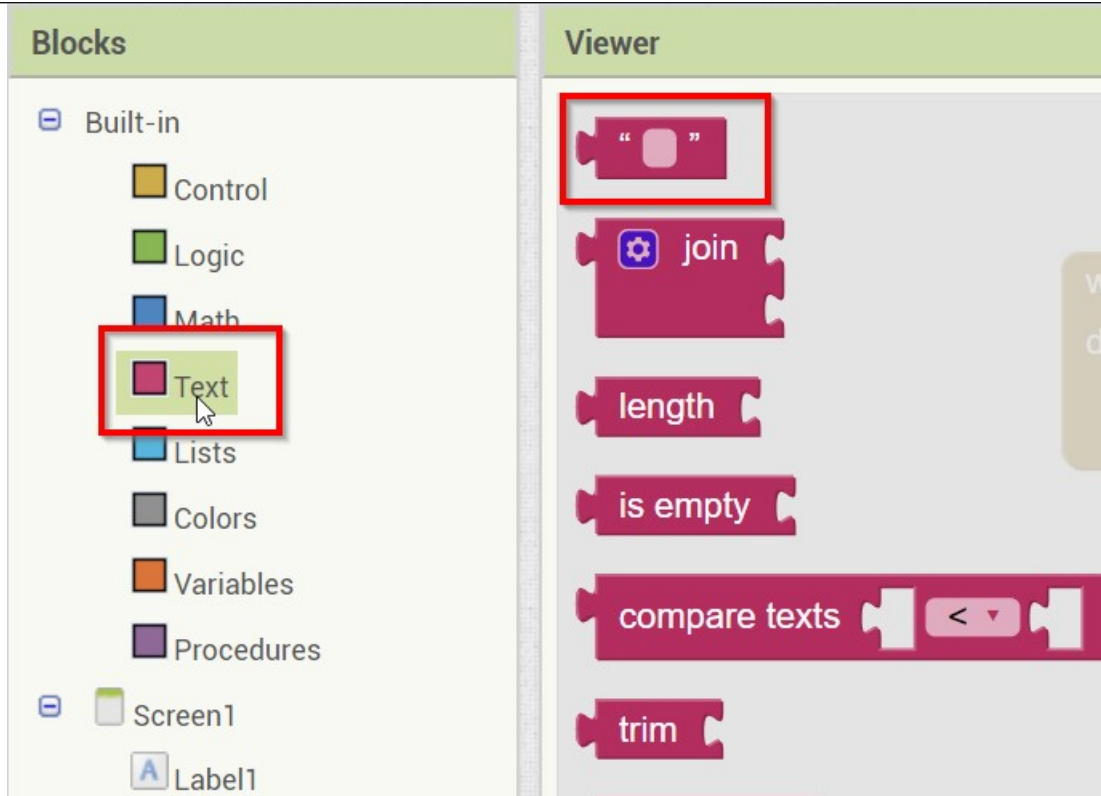
- Yapacağımız son işlem ise "Canım Annem" yazısını "Anneler Günün Kutlu Olsun" ile değiştirmek. Bunun için az önceki benzer bir yol izleyeceğiz. İlk olarak "Set Label1 Text to...." Yani "Etiket1in metnini.... olarak ayarla" bloğunu tetikleyicinin içine eklemeliyiz. Label1 bileşenine tıkladığımızda listelenen bloklar arasından metin değişikliğini yapmamıza yarayacak olanı bulup tetikleyicinin içine sürükleyip bırakalım.



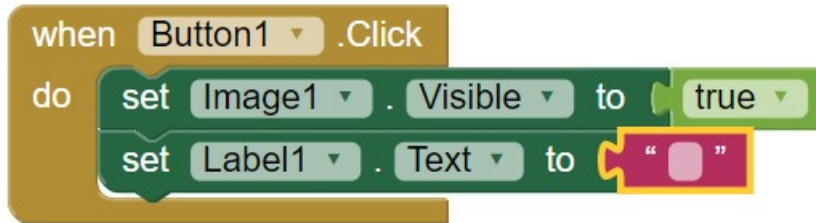
- Bu işlem esnası ve sonrası aşağıdaki gibi olmalıdır. Bıraktığımız bloğun tetikleyicinin içine yerleştirdiğinden emin olunuz.



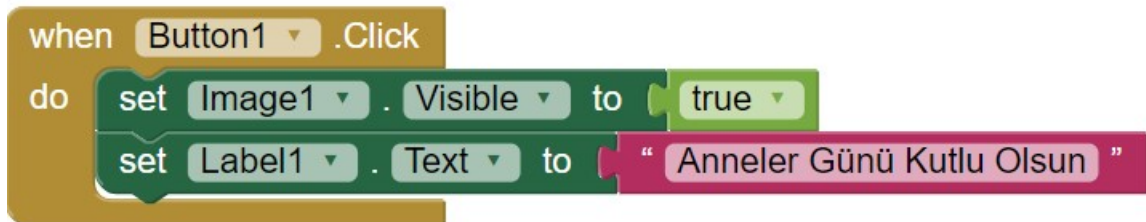
- Bu uygulama için son yapmamız gereken işlem ise “Anneler Günün Kutlu Olsun” yazısını bu bloğa eklemektir. Bunun için bir metin içeren bloğa ihtiyaç duyuyoruz. Bu tip bloklar “Text” yani “Metin” kategorisine tıklamalıyız. Tıkladığımızda karşımıza aşağıdaki liste çıkacaktır. Bizim ihtiyaç duyduğumuz blok en üstte yer alan boş metin kutusu görünümünde olan ve içine yazı yazılabilen bloktur. Bu bloğu sürükleyip “set label1 Text to” bloğu ile birleştirelim.



- İşlem sonucunda bloklar aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Son yapmamız gereken ise bir adım önce eklediğimi boş metin bloğunun tırnaklar arasındaki kısmına tıklayıp içine Anneler Günün Kutlu Olsun yazmak. İşlem sonrasında blok aşağıdaki gibi görünmelidir.



- Uygulamamız hazır. Telefonunuza bir önceki bölümde yaptığımızı gibi yükleyip kullanabilirsiniz. Eğer bir sorun çıkmadıysa ekranda Canım Annem yazısı ve bir düğme yer alacak; bu düğmeye dokunduğunuzda bir çiçek resmi görünecek ve yazı "Anneler Günün Kutlu Olsun" metnine dönüşecektir.