

# הקדמה

תרבות הצריכה שלנו מעניקה לנו כל מיני הזדמנויות לבידור, הנאה, ולפעמים אפילו למידה. עם זאת, בגדול, מדובר בפעילויות פסיביות. זה בסדר - כולנו אוהבים להתרווח לפעמים ולהתבדר - אבל זה לא צריך להיות כל התמונה. בנוסף למשיכה של הצריכה, יש את הסיפוק של הפקה - כלומר, של יצירה. זו השמחה והגאווה הנובעת כאשר אנו מצירים ציור, בונים דגם של מטוס או אופים קצת לחם.

חפצי ההייטק (כמו טלפונים סלולריים, מחשבי טאבלט, טלוויזיות וכו') שבהם אנו משתמשים כיום לצורך בידור ומידע הם קופסאות שחורות עבור רובנו. פעולתם אינה מובנת, ולמרות שבחלקן קיימות יכולות המאפשרות למשתמש לצייר תמונות, ליצור סרטונים וכו', הן אינן, כשלעצמן, מדיה יצירתית. במילים אחרות, רוב האנשים לא יכולים ליצור את האפליקציות הפועלות על הגאדג'טים האלה.

מה אם היינו יכולים לשנות את זה? מה אם נוכל לקחת שליטה יצירתית על הגאדג'טים היומיומיים שלנו, כמו טלפונים סלולריים? מה אם בניית אפליקציה לטלפון הנייד שלך הייתה קלה כמו לצייר תמונה או לאפות כיכר לחם? מה אם נוכל לסגור את הפער בין מושאי תרבות הצריכה שלנו לאמצעי התקשורת של חיינו היצירתיים? ראשית, זה יכול להפוך את החפצים האלה לדה-מסתורין. במקום להיות קופסאות שחורות, בלתי חדירות לעינינו, הן הופכות לחפצים שאפשר להתעסק איתם. הם הופכים לאובייקטים המסוגלים להבנה שלנו. אנחנו זוכים ליחסים פחות פסיביים ויותר יצירתיים אליהם, ואנחנו זוכים לשחק עם המכשירים האלה בצורה הרבה יותר עמוקה ומשמעותית כאשר אנחנו יכולים לבנות דברים עבורם.

כשהאל אבלסון דיבר איתי לראשונה על הרעיון שהפך ל-Inventor, ppA דיברנו על הכוח המניע הייחודי שיכול להיות לטלפונים סלולריים בחינוך. הוא תהה אם נוכל להשתמש בכוח המניע הזה כדי לעזור לתלמידים להכיר מושגים במדעי המחשב. כשבנינו את זה וניסינו את זה בשיעורים כמו של דייב וולבר, התחלנו להבין שמהו חזק עוד יותר קורה: App Inventor התחיל להפוך תלמידים מצרכנים ליוצרים. התלמידים חשבו שזה כיף ומרגש לבנות אפליקציות לטלפונים שלהם! כשאחד מתלמידיו של דייב בנה את האפליקציה הפשוטה אך החזקה ללא הודעות טקסט בזמן נהיגה, התחלנו באמת לדמיין מה יקרה אם מישהו, לא רק מהנדסי תוכנה מקצועיים, יוכל לבנות אפליקציה.

לכן, Google-בעבדנו קשה כדי להפוך את App Inventor לקל יותר, מהנה יותר לשימוש וחזק מתמיד. האל והצוות המדהים שלו MIT-בהשתלטו ב-2102 והמשיכו לשפר את החוויה למתחילים ולמפתחים כאחד. הגרסה החדשה, המתוארת בספר זה ונקראת בדרך כלל App Inventor 2, מספקת חוויה מלאה בדפדפן שיכולה להפוך אותך ליוצר אפליקציה בתוך דקות!

מחברי הספר הזה הם באמת מחנכים ומהנדסי תוכנה ברמה עולמית. אני רוצה להודות להם באופן אישי על עבודתם בבנייה, בדיקה ותייעוד של App Inventor וכמובן, על כתיבת הספר הנפלא הזה.

עכשיו לך, שחרר את היצירתיות שלך ובנה אפליקציה!

—מארק פרידמן, ראש טכנולוגיה ומנהל פרויקט ה-App Inventor for Android, ppA

גוגל