

# 3. 전화 걸기 앱 만들기

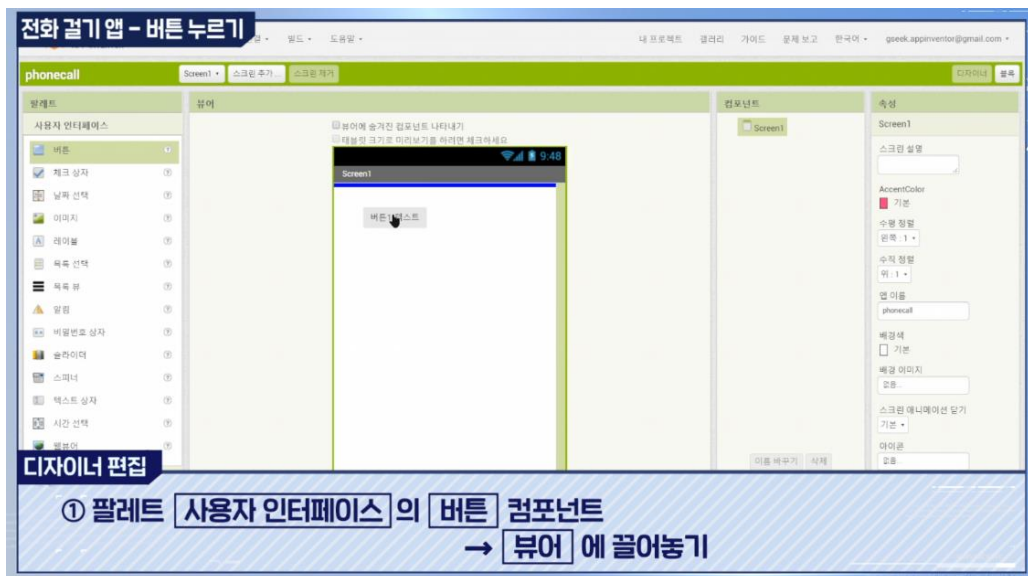
## 1. 새 프로젝트 생성

- 1) 왼쪽 위 [프로젝트] → [새 프로젝트 시작하기] 클릭
- 2) 프로젝트명 phonecall 입력

- ★ 전화 걸기 앱의 필수 컴포넌트(요소)
- 전화: 전화 걸기 기능
  - 버튼
  - 텍스트 상자

## 2. 전화 걸기 앱 - 버튼 누르기

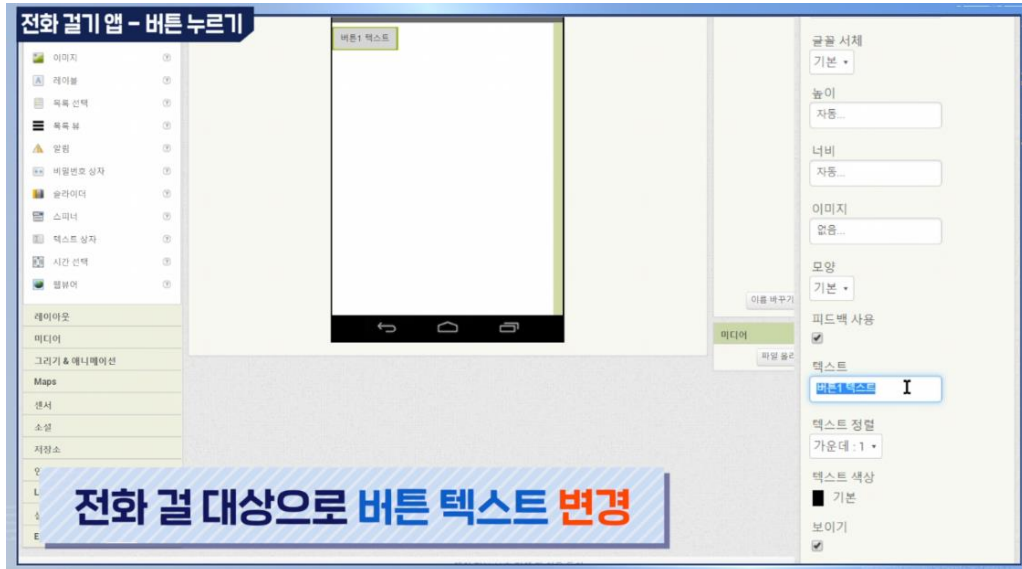
- 1) 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [버튼] 컴포넌트 → [뷰어]에 끌어놓기



- ★ 컴포넌트에서 추가된 컴포넌트를 확인할 수 있어요!

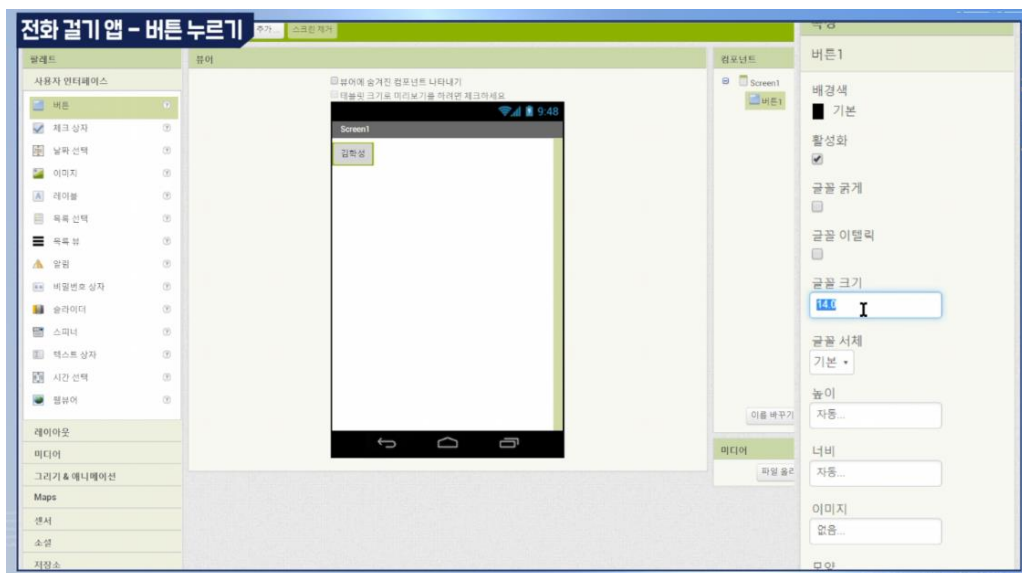
# 3. 전화 걸기 앱 만들기

## 2) 속성의 [텍스트] → 이름 혹은 전화번호 변경



★ 여러 개의 전화 걸기 버튼 생성이 가능해요!

## 3) [속성] 글꼴 크기 변경



# 3. 전화 걸기 앱 만들기

## 4) 컴포넌트의 [버튼1] → [이름 바꾸기]



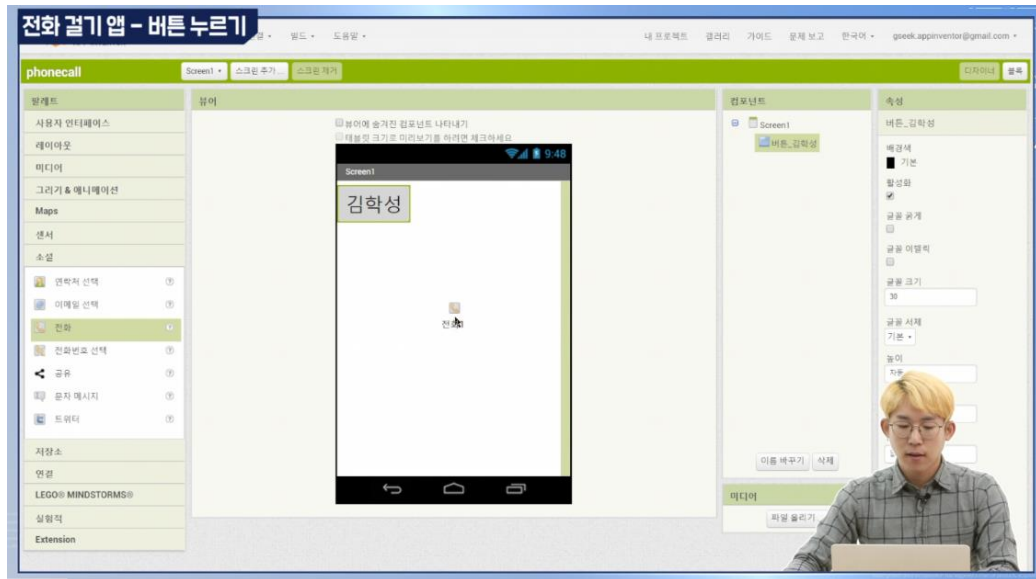
★ 띄어쓰기, 밑줄 문자(\_)로 단어 구분

## 5) 새 이름 입력 후 [확인]

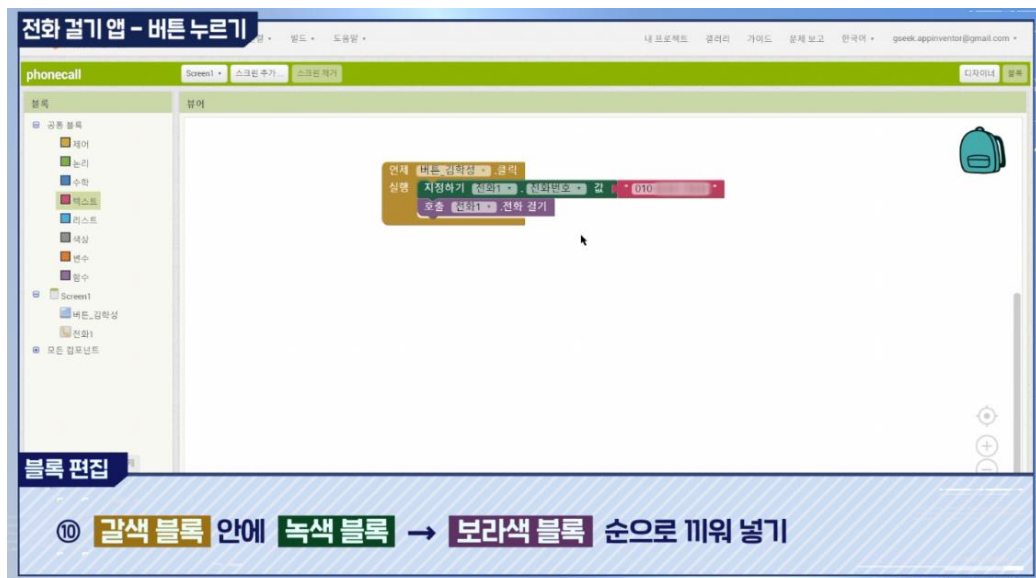


# 3. 전화 걸기 앱 만들기

## 6) 팔레트 [소셜]의 [전화] → 뷰어에 끌어놓기



## 3. 블록 편집(코딩하기)

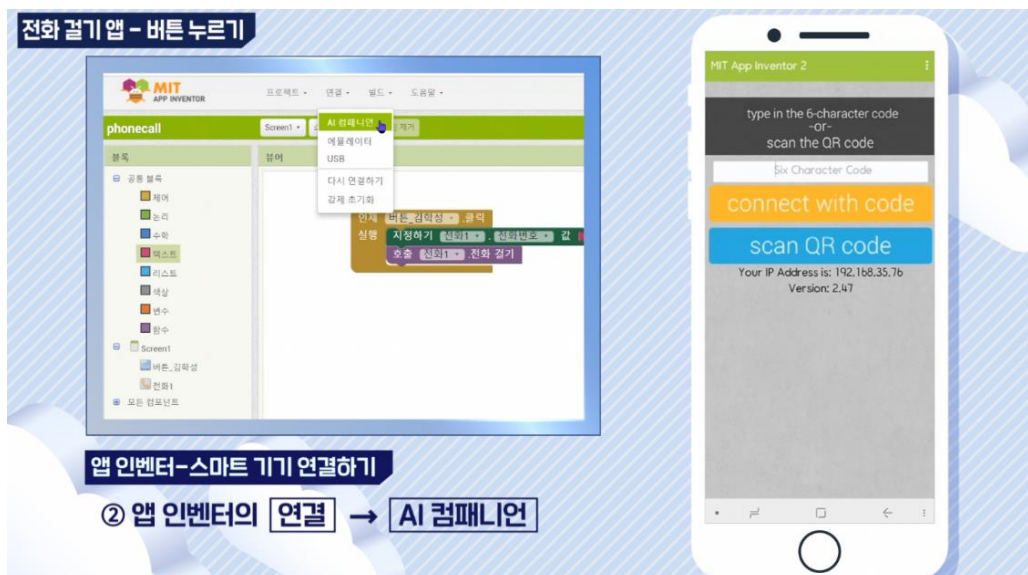


### 3. 전화 걸기 앱 만들기

- 1) 블록 [Screen1]의 [버튼\_김학성]
- 2) [언제 버튼\_김학성.클릭] → 뷰어에 끌어놓기  
★ 블록을 삭제할 때는 [Delete] 혹은 쓰레기통에 끌어놓기 해요!
- 3) 블록 [Screen1]의 [전화1]
- 4) [호출 전화1. 전화 걸기] → 뷰어에 끌어놓기
- 5) 보라색 블록 → 갈색 블록에 끼워 넣기  
↳ "김학성이라는 버튼을 클릭했을 때 실행 이하의 전화를 걸어라"
- 6) 블록 [Screen1]의 [전화1]
- 7) 지정하기 전화1. 전화번호 값 → 뷰어에 끌어놓기
- 8) 공통 블록 → [텍스트]의 [" " 블록] 선택 → 초록색 블록 뒤에 끼워 넣기
- 9) [" " 블록]에 전화번호 입력
- 10) 갈색 블록 안에 녹색 블록 → 보라색 블록 순으로 다시 끼워 넣기

### 4. 앱 인벤터-스마트 기기 연결하기

- 1) 스마트 기기의 MIT AI2 Companion 앱 실행
- 2) 앱 인벤터의 [연결] → [AI 컴패니언] 클릭



# 3. 전화 걸기 앱 만들기

## 3) 앱 화면의 [scan QR code] 클릭



## 4) 앱 인벤터의 QR코드 카메라로 스캔

### ★ 이미지로 버튼 만들기

속성 → [텍스트] 내용 삭제 → [이미지]의 [파일 올리기]  
→ 팝업의 [파일 선택] 후 업로드할 이미지 선택

### <이미지의 크기 수정>

속성의 [높이]/[수정] 값 조정

- 가족, 회사, 동창 등 카테고리별 전화번호부로 개발도 가능해요!

## 5. 전화 걸기 앱 - 번호 입력

- 1) 팔레트 사용자 인터페이스의 [텍스트 상자] → 뷰어로 끌어놓기
- 2) 속성의 힌트 작성 : 전화번호를 입력하세요
- 3) 속성의 [숫자만 ㄱ] 체크
- 4) 팔레트 사용자 인터페이스의 [버튼] → 뷰어에 끌어놓기
- 5) 속성의 [텍스트] 전화 걸기로 변경
- 6) 컴포넌트의 [버튼1]
- 7) [이름 바꾸기] 선택 후 버튼\_전화 걸기로 변경

## 3. 전화 걸기 앱 만들기

### 6. 블록 편집(코딩하기)

- 1) 블록 [Screen1]의 [버튼\_김학성]
- 2) [언제 버튼\_김학성.클릭] → 뷰어에 끌어놓기
- 3) 블록 [Screen1]의 [전화1]
- 4) 지정하기 전화1.전화번호 값 → 갈색 블록 안에 끼워 넣기
- 5) 텍스트\_상자1 텍스트 → 초록색 블록 뒤에 끼워 넣기
- 6) 블록 [Screen1]의 [전화1]
- 7) 호출전화1.전화 걸기 → 초록색 블록 아래에 끼워 넣기