

## - Screen1 Screen

Screen è il componente nel quale vengono visualizzate informazioni e immagini in un determinato momento. Ruotando il dispositivo, lo screen può ruotare rendendo disponibile una lettura ottimale.

Un'applicazione può avere più Screen, è possibile passare da uno Screen all'altro, ma fra Screen diversi è possibile condividere solo file immagine e suono caricati nell'app in precedenza.

Per utilizzare i dati generati in uno Screen, su Screen diversi, è possibile servirsi del componente TinyDB.

*Nell'editor di Blocks, i comandi per aprire un nuovo screen non si trovano in MyBlocks/ScreenX bensì in Built-In/Control*

open another screen screenName

Apri un altro screen screenName

open another screen with start value screenName  
startValue

Apri un altro screen screenName, passando valori.

### Eventi

#### ErrorOccurred

when Screen1 .ErrorOccurred  
component functionName errorNumber message  
do

Evento generato quando si verifica un errore. Solo alcuni errori genereranno questo evento. Il sistema mostrerà una notifica predefinita. È possibile utilizzare questo gestore di eventi per definire un comportamento di errore diverso da quello predefinito.

#### BackPressed

when Screen1 .BackPressed  
do

Indietro a dispositivo premuto.

#### Initialize

when Screen1 .Initialize  
do

Blocco avviato all'inizio dell'applicazione. Il contenuto può essere utilizzato per impostare valori iniziali e/o l'esecuzione di altre operazioni di configurazione.

#### OtherScreenClosed

when Screen1 .OtherScreenClosed  
otherScreenName result  
do

Evento generato quando viene chiuso un altro screen e il controllo ha restituito lo screen corrente.

#### ScreenOrientationChanged

when Screen1 .ScreenOrientationChanged  
do

L'orientamento (orizzontale/verticale) dello screen è stato cambiato

### Proprietà

#### Icon



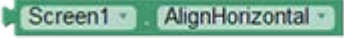



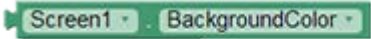
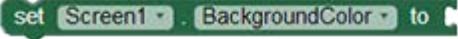
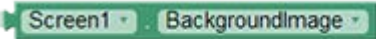
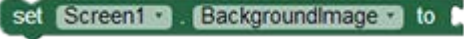


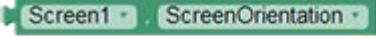





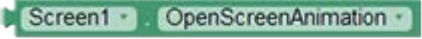


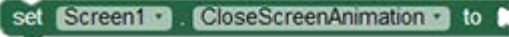
Immagine da utilizzare come icona per l'applicazione installata sul telefono. Sono ammessi file immagine PNG o una immagine JPG, 48x48 pixel. Non usare file gif o ico, perché possono impedire ad App Inventor di creare Package for phone.

#### VersionCode

Un valore intero che deve essere incrementato ogni volta che un nuovo file di applicazione Android Package (APK) è stato creato per l'archivio di Google Play.

#### VersionName

Una stringa che può essere modificata per consentire agli utenti di Google Play Store di distinguere tra le diverse versioni di App.

<b>AboutScreen</b>  	Informazioni sulla schermata facendo click sulla voce "About this Application ".Da usare per informativa sull'app. In app a schermi multipli, ogni schermo ha il suo AboutScreen.
<b>AlignHorizontal</b>  	Numero che codifica come i contenuti dello schermo sono allineati orizzontalmente. 1 = a sinistra 2 = orizzontale 3 = a destra
<b>AlignVertical</b>  	Nome che codifica quanto il contesto è allineato verticalmente. 1=allineato in alto 2=2entrato verticalmente 3=allineato in basso L'allineamento verticale non ha effetto se lo schermo può scorrere.
<b>BackgroundColor</b>  	Colore di sfondo dello screen.
<b>BackgroundImage</b>  	Immagine di sfondo dello screen.
<b>Height</b> 	Altezza dello screen in pixel.
<b>Width</b> 	Larghezza dello screen in pixel.
<b>ScreenOrientation</b>  	Orientamento dello Screen. landscape, portrait,user,sensor
<b>Scrollable</b>  	Se true (Vero) lo screen può essere fatto scorrere. Quando selezionato, ci sarà una barra di scorrimento verticale sullo schermo, e l'altezza dell'applicazione può superare l'altezza fisica del dispositivo. Se non è selezionata, l'altezza di applicazione è vincolata all'altezza del dispositivo.
<b>Title</b>  	Titolo dello Screen (testo). Questo apparirà in alto a sinistra quando l'applicazione viene eseguita. Il cambiamento del titolo è possibile anche quando l'applicazione è in esecuzione.
<b>OpenScreenAnimation</b>  	Imposta l'animazione per chiudere la schermata corrente e tornare alla schermata precedente. Le opzioni valide sono default, dissolvenza, zoom, slidehorizontal, slidevertical e none
<b>CloseScreenAnimation</b>  	Imposta l'animazione per il passaggio a un'altra schermata. Le opzioni valide sono default, dissolvenza, zoom, slidehorizontal, slidevertical e none