

3 Apps erstellen – Zappter – Diwold Matthias

In diesem Kapitel erfahren Sie

- ✓ Was Zappter ist.
- ✓ Wie Sie mit Zappter eine simple App erstellen können.
- ✓ Wie man weitere Plug-Ins und Features zu einer App hinzufügen kann.
- ✓ Wie man die App abschließen testen und veröffentlichen kann.

In welchem Bereich unterstützt dieses Programm

- ✓ Mit Zappter können Sie ohne Programmierkenntnisse eine Smartphone-App erstellen.

Was sind die Voraussetzungen

- ✓ Laptop mit Internetzugang und Browser.
- ✓ Das Programm wird im Browser ausgeführt.
- ✓ Es muss ein Benutzerkonto angelegt werden.

Wo finden Sie dieses Programm

- ✓ www.zappter.com

Wichtige neue Funktionen

- ✓ Einfügen von Spotify und Instagram Widgets (10/2021)
- ✓ Zusammenklappbare Textelemente (Accordion) (10/2021)

Nachteile

- ✓ Benutzerkonto muss angelegt werden.
- ✓ Bei der kostenfreien Variante hat man nur eingeschränkten Funktionsumfang.

Kurzbeschreibung

Zappter ist ein Online-Tool für die einfache Erstellung von Apps. Um mit Zappter eine App entwerfen zu können sind keine Programmierkenntnisse nötig. Man muss also für die Erstellung keine einzige Zeile an Code schreiben. Das Tool funktioniert mittels Templates, welche man einfach bearbeiten und beliebig gestalten kann. Am Ende kann die App über einen App-Store veröffentlicht werden.

Funktionsbeschreibung

3.1.1 Template auswählen und App bearbeiten

Um mit einer neuen App-Erstellung starten zu können, muss man zuerst unter www.zapp-ter.com ein Benutzerkonto anlegen. Dazu ist eine E-Mail-Adresse nötig.

Danach kann man gleich mit der Bearbeitung der App beginnen. Zuerst kann man aus einem Template auswählen. Es gibt Templates für viele verschiedene Bereiche, je nachdem für welchen Zweck man die App erstellen möchte. Auf der linken Navigationsseite sieht man eine Übersicht von Kategorien, durch welche man stöbern kann. Beispielsweise für die Bereiche Kleidung, Wellness, Kaffee, Essen oder Fitness. Natürlich kann man auch eine App ohne Vorlage wählen. (Abbildung 1)

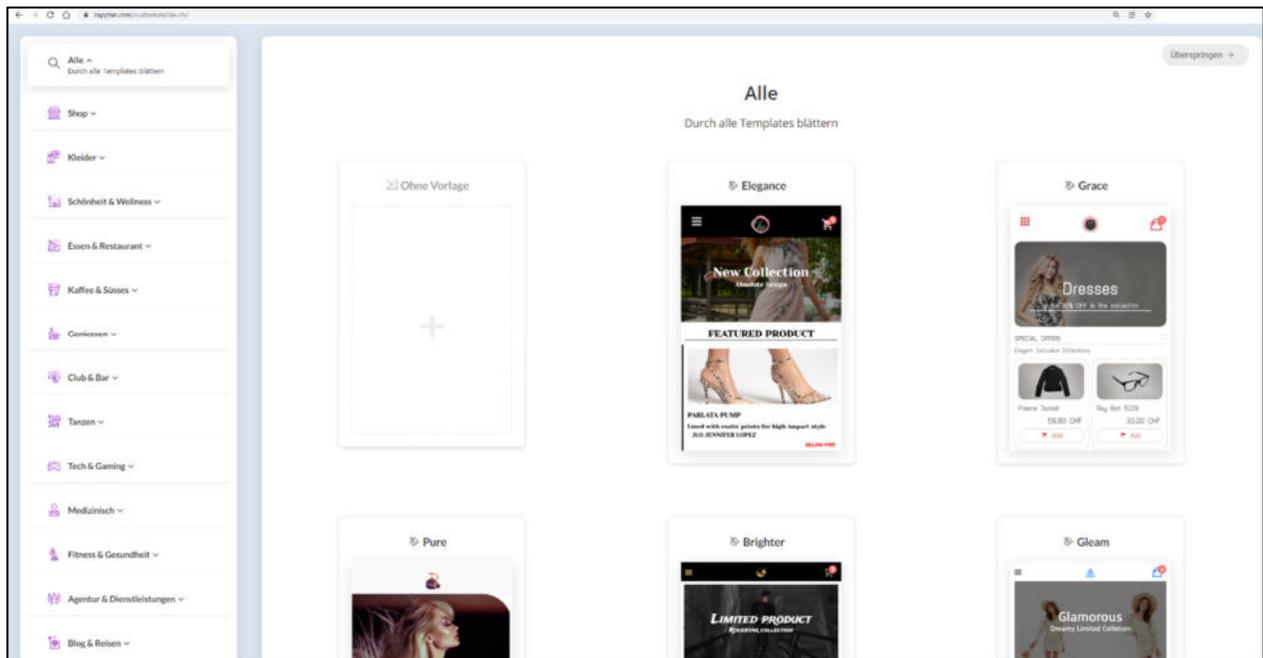


Abbildung 1: Template Übersicht

Durch einen Klick auf das jeweilige Template wird die Vorlage ausgewählt und die App-Erstellung kann beginnen. Will man beispielsweise eine App für einen Kaffee-Online-Shop erstellen, kann man gleich ein entsprechendes Template wählen - wie hier in diesem Beispiel. Entscheidet man sich für ein Template kann man gleich vorweg noch die Farben anpassen (Abbildung 2).

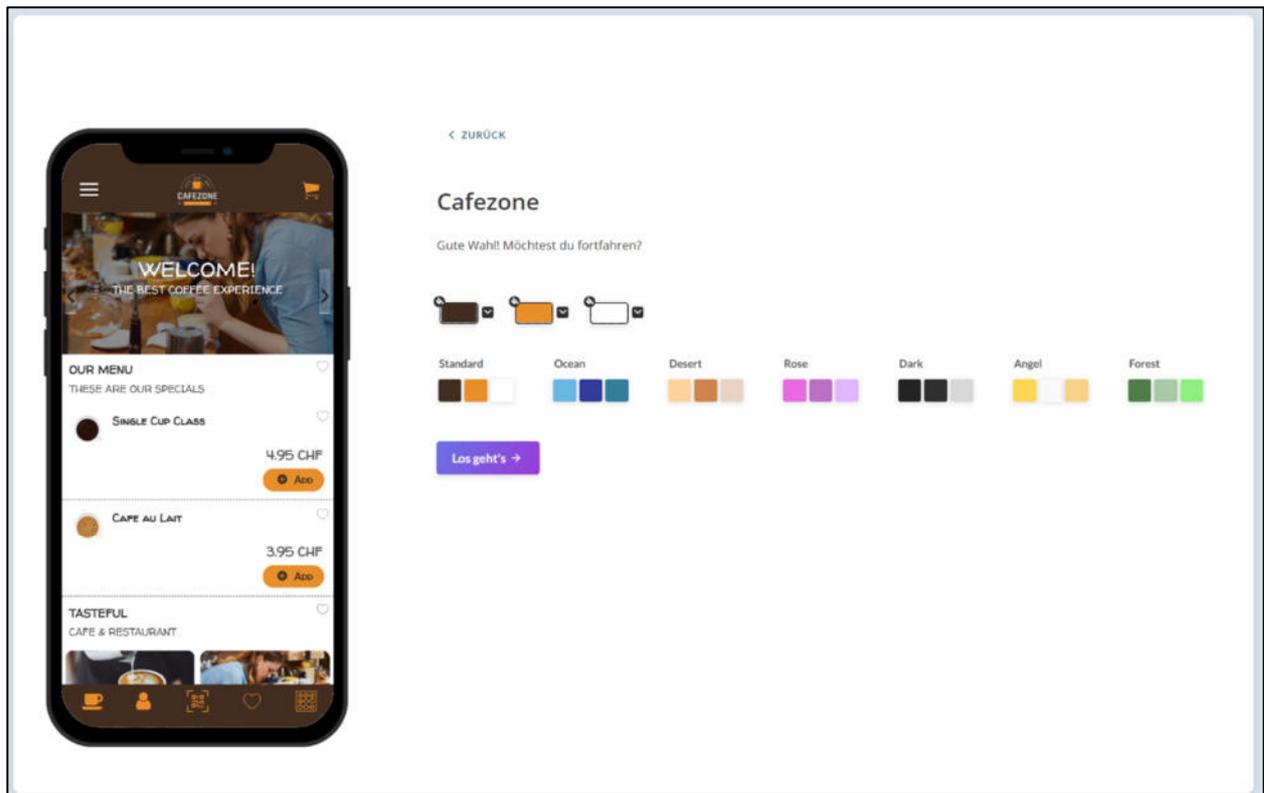


Abbildung 2: Anpassung der Farbe

Im nächsten Schritt kommt man zur Bearbeitungsübersicht. Dies ist die zentrale Seite, von der aus man die App erstellen und weitere Einstellungen tätigen kann.

Um die App zu bearbeiten, wählt man auf der linken Seite „Bearbeiten“ und „Inhalt“, um den Inhalt zu erstellen. Durch Klick auf die zentrale Schaltfläche öffnet sich der App-Editor. (Abbildung 3)

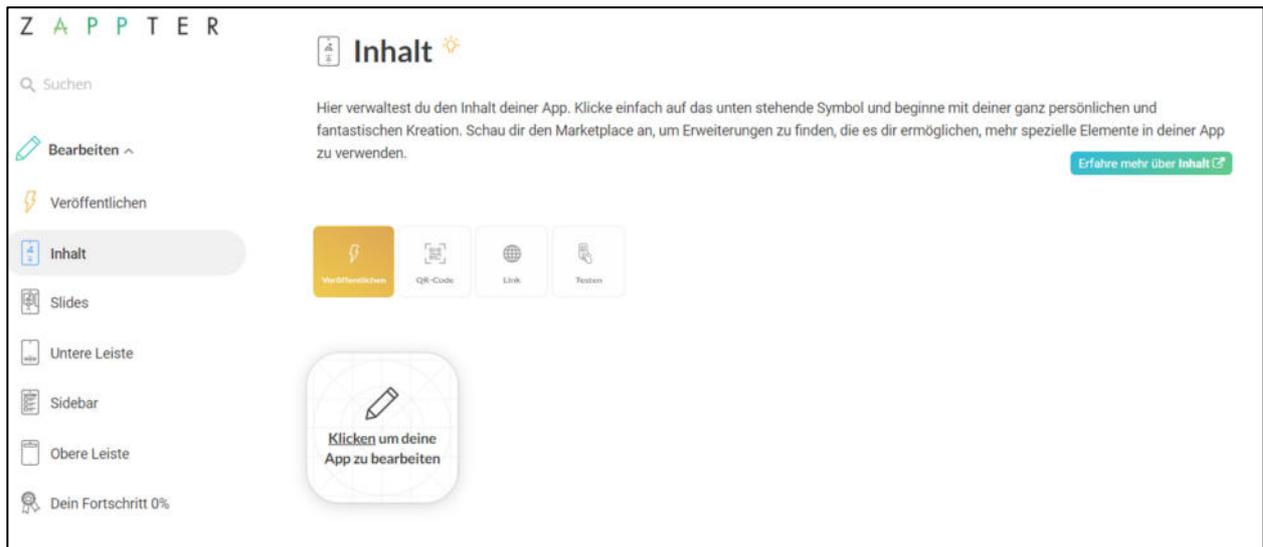


Abbildung 3: Bearbeitungsübersicht

Im App-Editor kann man nun die App erstellen. Auf der linken Seite erscheint eine Leiste mit allen möglichen Elementen, die man zur App hinzufügen kann. Auf der rechten Seite sieht man ein Abbild eines Smartphones mit der Oberfläche der App. Fügt man Elemente aus der linken Liste hinzu, sieht man in der rechten Ansicht sofort, wie die App später aussehen wird. (Abbildung 4)

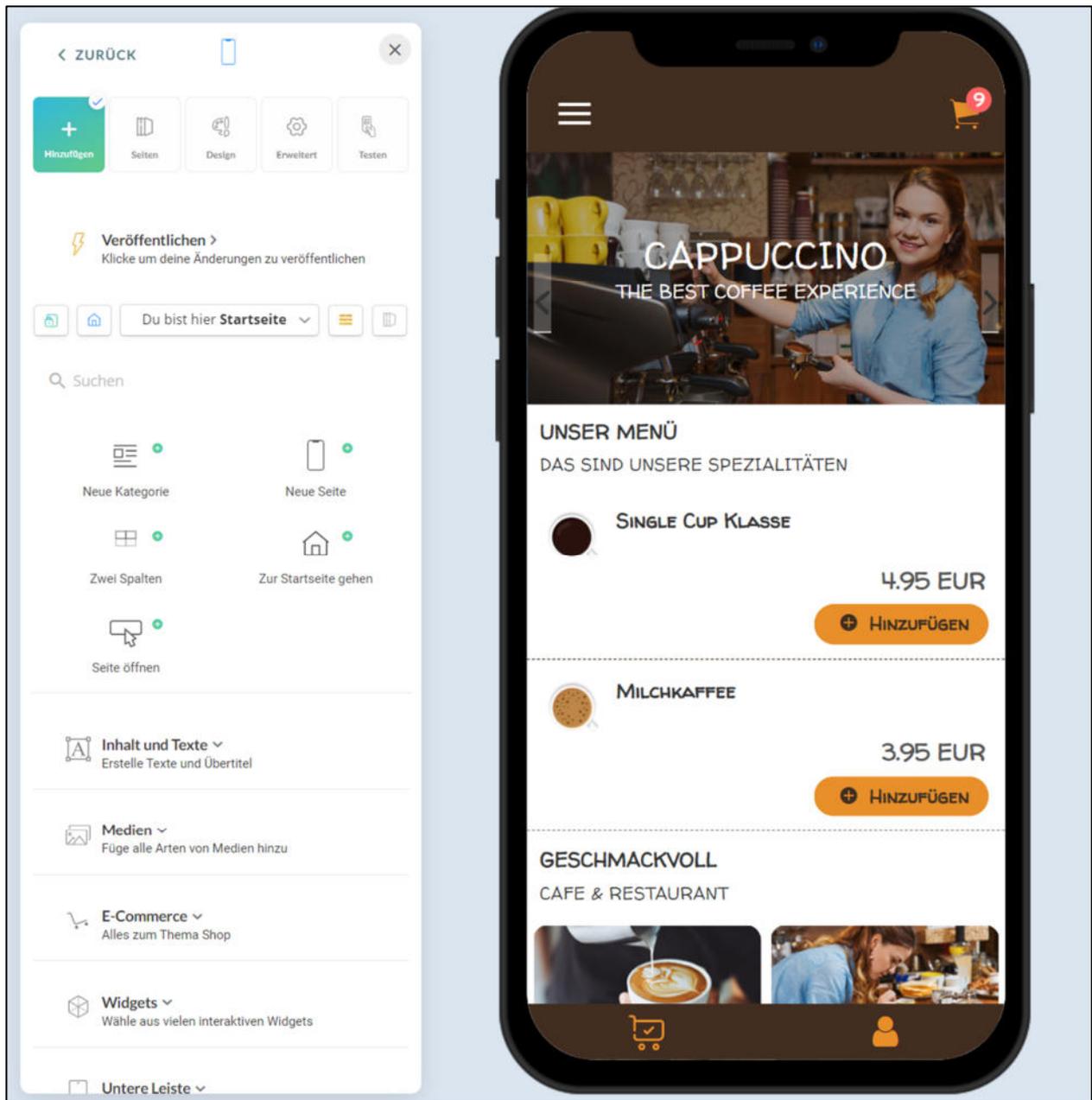


Abbildung 4: App-Editor

3.1.2 Elemente bearbeiten und hinzufügen

Navigiert man in der linken Leiste auf den Button „Seiten“, so erhält man eine Übersicht der einzelnen Seiten, Kategorien und Elemente der Apps. Seiten und Kategorien sind wichtig, um eine Navigation in der App aufzubauen. Man sieht in Abbildung 5 links, dass auf der ersten Seite von „Meine erste App“ gleich mehrere Elemente enthalten sind (z. B. „UNSER MENÜ“, „Single Cup Klasse“ oder „Milchkaffee“). Klickt man nun auf ein

Element, kann man dieses beliebig bearbeiten. Man kann den Titel, die Beschreibung oder das Bild ändern. Dies ist in Abbildung 5 rechts zu sehen. Zu erwähnen ist hier, dass für die Online-Shop App ein eigenes Plug-In verwendet wurde. Darum kann man hier auch den Preis angeben. Plug-Ins werden weiter unten noch näher beschrieben.

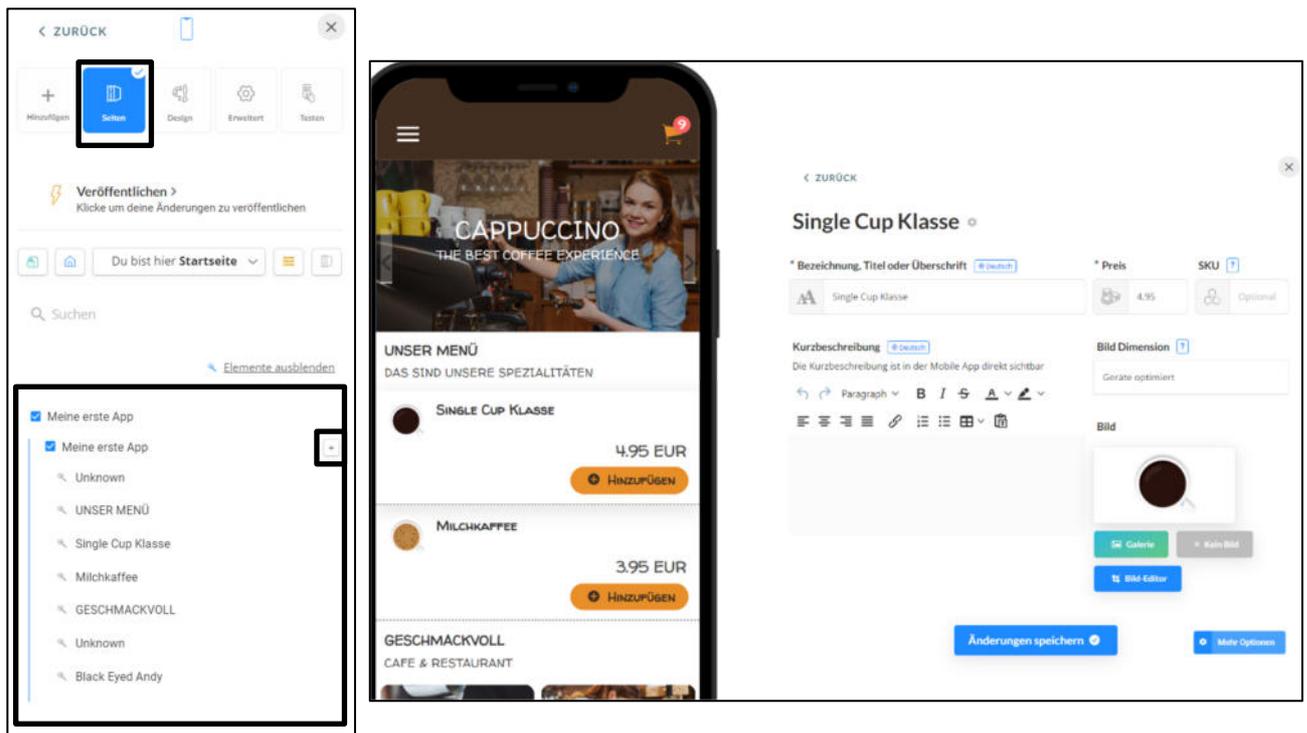


Abbildung 5: Elemente bearbeiten

Möchte man einen weiteren Artikel zum Verkauf hinzufügen, kann man durch das rot markierte „+“ in Abbildung 6 ein weiteres Element hinzufügen. Im Kontextmenü ist nun eine Auswahl an Elementen zu sehen. Man kann beispielsweise „Inhalte und Texte“, „Medien“ oder „Seiten“ einfügen. „E-Commerce“ ist ein Element des erwähnten Plug-Ins. Durch Klick auf dieses Element kann man einen weiteren Artikel hinzufügen.

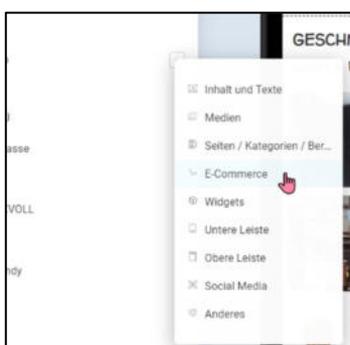


Abbildung 6: Element einfügen

3.1.3 Seiten hinzufügen

Wie schon erwähnt gibt es auch „Seiten“, um eine Hierarchie und Navigation in der App zu erstellen.

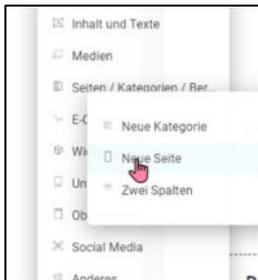


Abbildung 7: Seite hinzufügen

Um eine neue Seite hinzuzufügen, klickt man, gleich wie beim Einfügen von Elementen, auf das „+“ in der Übersicht und wählt nun „Seite“ → „Neue Seite“ (Abbildung 7).

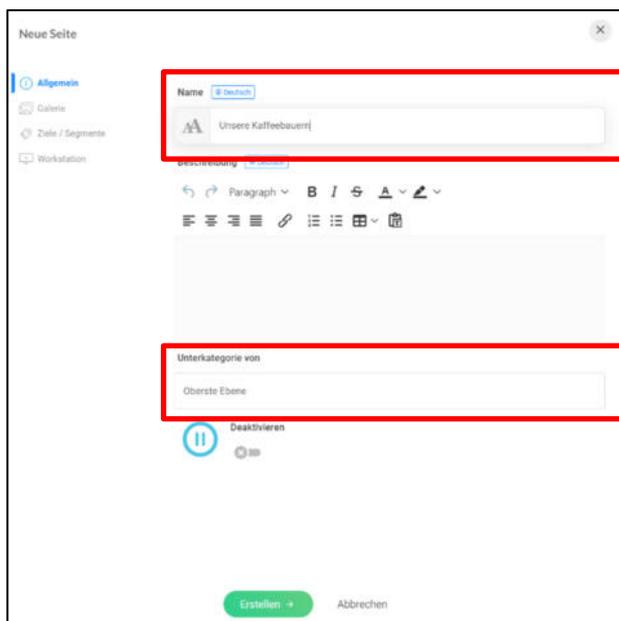


Abbildung 8: Seite erstellen

Es erscheint ein Pop-Up, um der Seite einen Namen zu verleihen. Unter „Unterkategorie von“ kann man eine Hierarchie schaffen. Will man die Seite als Unterkategorie der Hauptseite einfügen, dann wählt man „Oberste Ebene“. Gibt es bereits andere Seiten, so kann man die neue Seite auch als Unterkategorie einer anderen Seite einfügen. Durch Klick auf „Erstellen“ wird die neue Seite erstellt. (Abbildung 8)

Man sieht in der Seitenübersicht, dass die neue Seite „Unsere Kaffeebauern“ nun hinzugefügt wurde. (Abbildung 9)

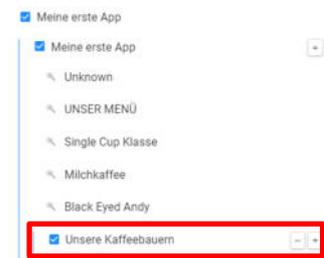


Abbildung 9: Seitenübersicht

3.1.4 Inhalte auf Seiten einfügen

Eine Seite muss natürlich mit Inhalt gefüllt werden. Dazu geht man ähnlich vor wie bereits in Kapitel 3.1.2 beschrieben. Wir möchten nun zuerst ein Bild auf der neuen Seite einfügen. Dazu wählen wir „Medien“ → „Bild“ aus.

Es erscheint ein Pop-Up zum Einfügen des Bildes. Klickt man auf den Button „Galerie“, kann man ein Bild auswählen. Hier hat man mehrere Möglichkeiten. Auf der linken Seite sieht man wiederum eine Leiste mit verschiedenen Optionen. Man kann eigene Bilder hochladen oder aber auch Bilder online von „Unsplash“ oder „Pexels“ verwenden.

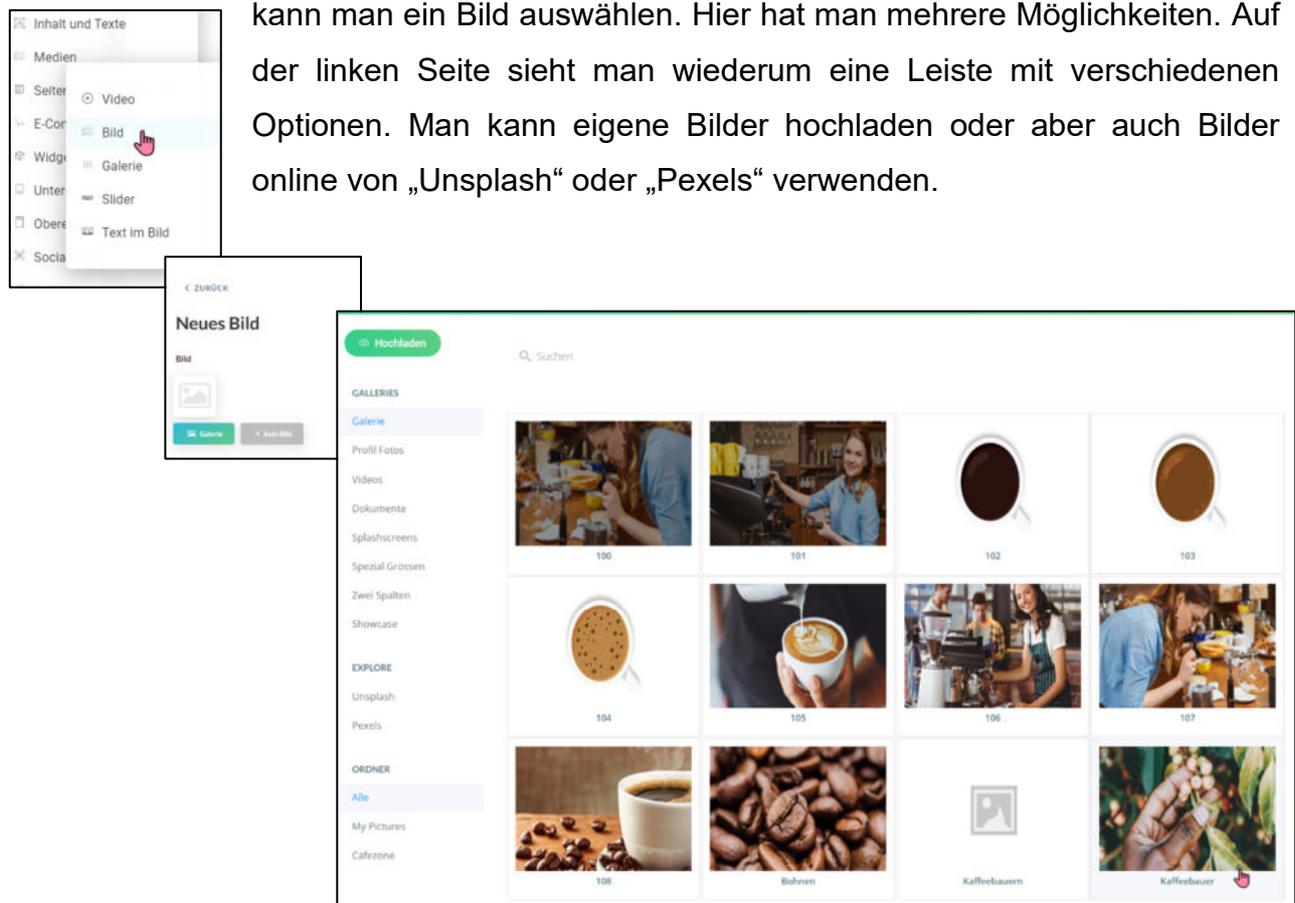


Abbildung 10: Bild einfügen

Die neue Seite kann nun mit weiteren Inhalten befüllt werden.

3.1.5 Seite platzieren

Hat man eine neue Seite erstellt, muss man diese auch noch entsprechend platzieren und verlinken. Dies kann man beispielsweise machen, indem man eine Kategorie auf der Hauptseite platziert. Dazu fügt man, wie in Abbildung 7 beschrieben, eine neue Kategorie ein (Seiten/Kategorien → Neue Kategorie). In dem sich öffnenden Pop-Up kann man für die Kategorie wieder einen Namen, eine Beschreibung und ein Bild vergeben. Essentiell ist nun der Punkt „Eine andere Seite öffnen“. Unter „Durchsuchen“ kann man nun eine Zielseite aussuchen. Wir wählen in dem Fall die Seite „Unsere Kaffeebauern“ aus. Durch Klick auf „Erstellen“ wird die Kategorie erstellt und auf der Startseite angezeigt. Durch die Einstellung der Seite wird nun unsere erstellte Seite „Unsere Kaffeebauern“ angezeigt.

Es ist alternativ auch möglich gleich eine neue Kategorie mit dem gewünschten Inhalt anzulegen. Dazu erstellt man, wie oben erwähnt, eine neue Kategorie. Dadurch erspart man sich den Zwischenschritt auf eine neue Seite zu verlinken.

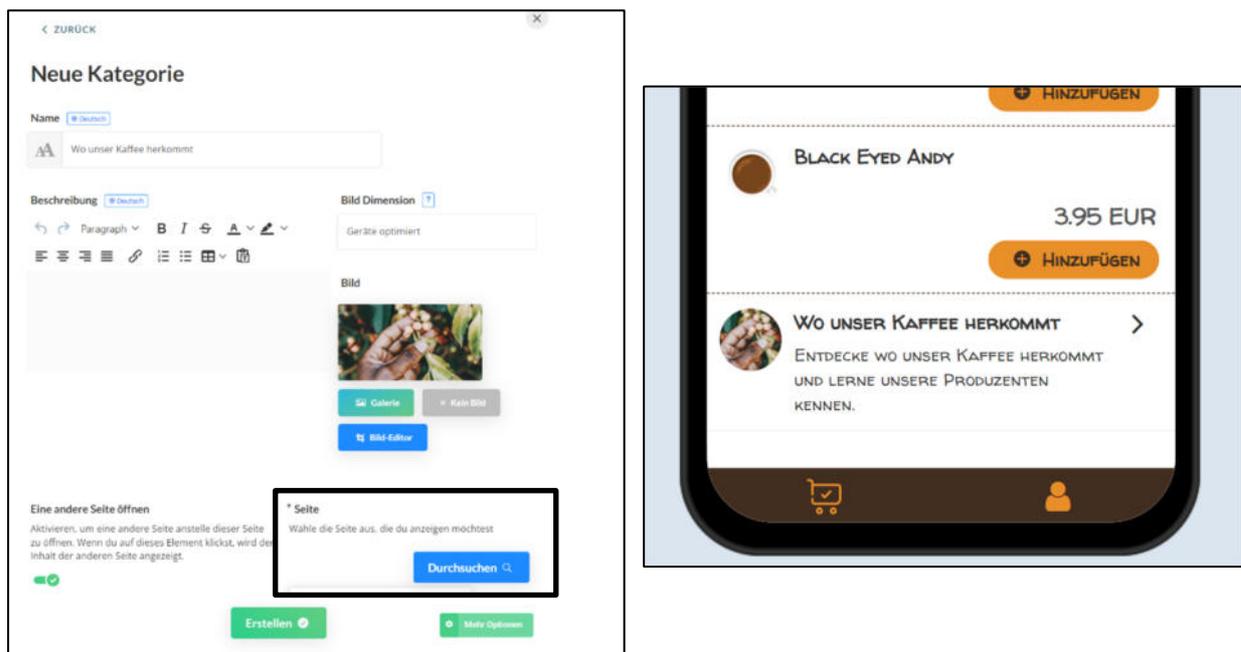


Abbildung 11: Seite verlinken

3.1.6 Design ändern

Es ist auch möglich das Design für jedes Element zu verändern. Man kann beliebig die Farbe, die Anordnung, die Transparenz, die Ausrichtung, die Schriftart oder auch das Hintergrundbild ändern. Man navigiert dazu im App-Editor in der Seitenleiste links oben in das Menu „Design“. Dort kann man jedes einzelne Element auswählen und das Design entsprechend anpassen. (Abbildung 12)

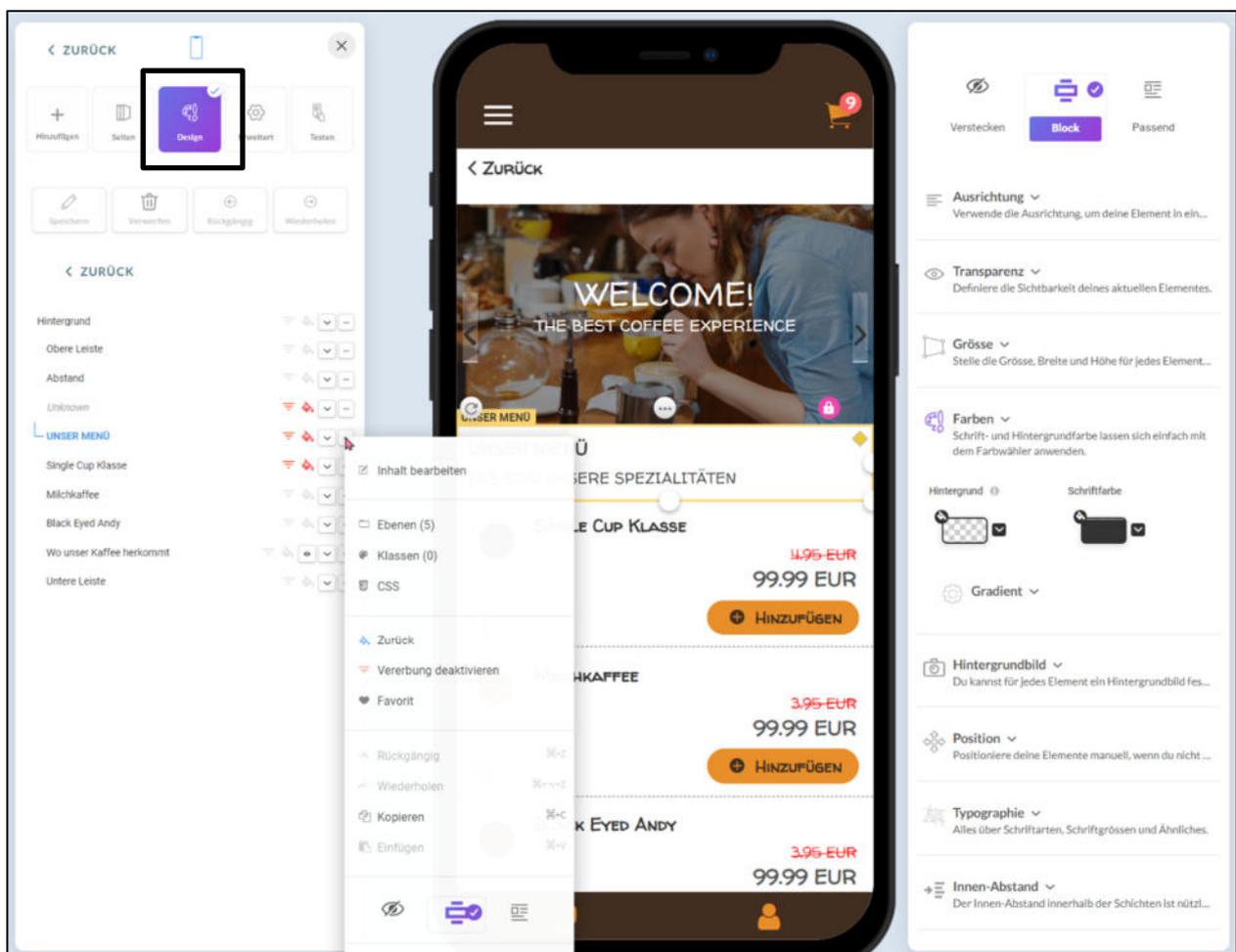


Abbildung 12: Design ändern

3.1.7 Plug-Ins und weitere Features

Über den „Marketplace“ ist es möglich Plug-Ins und weitere Features für die App-Erstellung hinzuzufügen. Beispielsweise kann man Widgets für Soziale Medien wie Facebook oder Instagram einfügen. Aber auch ein Widget für Spotify ist möglich, wo somit gleich passende Musik für die App abgespielt werden kann. Wie oben schon

beschrieben wurde auch für diese App ein Plug-In „Online-Shop“ verwendet. Es gibt also für verschiedene bestimmte Geschäftsfälle bereits vorgefertigte Lösungen, welche man in die App einbauen kann. Manche davon sind kostenlos, manche muss man aber bezahlen.

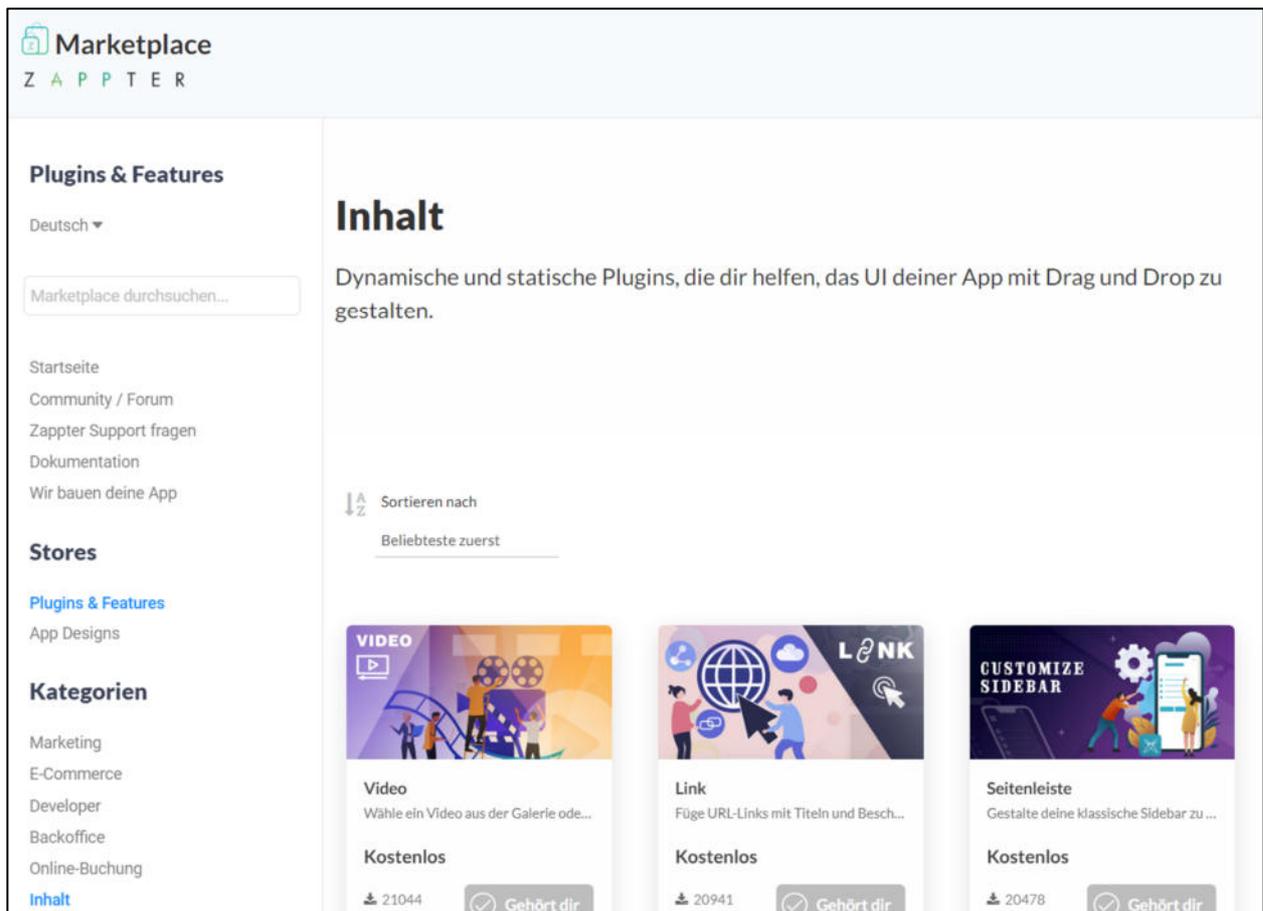


Abbildung 13: Marketplace

3.1.8 App testen und veröffentlichen

Abschließend kann man die App testen und veröffentlichen.

Zum Testen navigiert man im App-Editor in der linken Sidebar ins Menü „Testen“. Dort kann man mit dem Smartphone einen QR-Code scannen. Die App wird dann als Web-App im Browser aufgerufen, wo man durchnavigieren und alle Funktionen ausprobieren kann. (Abbildung 14)

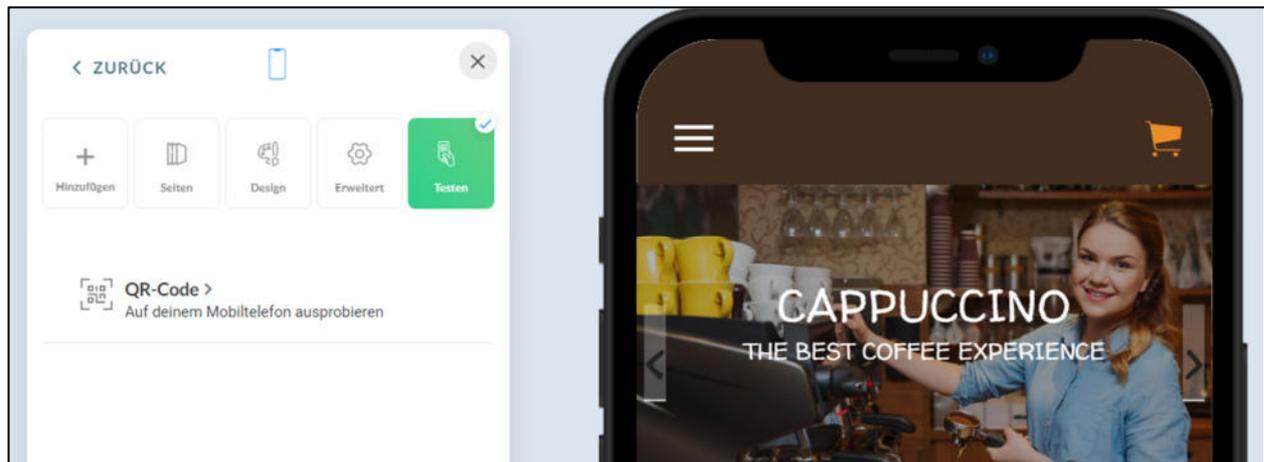


Abbildung 14: App testen

Die App kann dann entweder im App-Store oder Play-Store veröffentlicht werden. Es besteht aber auch die Möglichkeit die App lediglich als Web-App zu betreiben. Sie wird also dann nur im Browser ausgeführt und muss nicht auf einem Gerät installiert werden.

Fazit

Zappter ist ein einfaches und innovatives Tool um schnell und ohne Programmierkenntnisse eine eigene App zu erstellen. Wer beispielsweise für sein Unternehmen eine App benötigt, aber nicht programmieren kann, wird mit Zappter zufrieden sein. Natürlich braucht man eine gewisse Einarbeitungszeit und man wird schon mehrere Stunden brauchen, um eine ausgefeilte App zu erstellen. Es gibt aber eine gute Dokumentation auf der Zappter-Website, wo alle Anwendungsfälle abgebildet sind. Einfache Apps mit gering aufwändigen Funktionen kann man sogar kostenfrei erstellen. Je komplexer die App werden soll, desto mehr zahlt man dann auch für die Nutzung. Zappter ist auch für den Bildungsbereich gut geeignet. Vor allem in Fächern mit Medienswerpunkt können Schülerinnen und Schüler hier die eigene Kreativität bei der Erstellung von Apps ausleben.

Quellen

Dokumentation auf der Zappter-Website: <https://www.zappter.com/docs/de-ch/>