

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή στην οποία θα υπάρχει μια εικόνα γάτας στην οθόνη του κινητού μας και μόλις ακουμπήσουμε με το χέρι μας την οθόνη του(εικόνα της γάτας), η γάτα μας θα βγάζει έναν ήχο (μιάου).

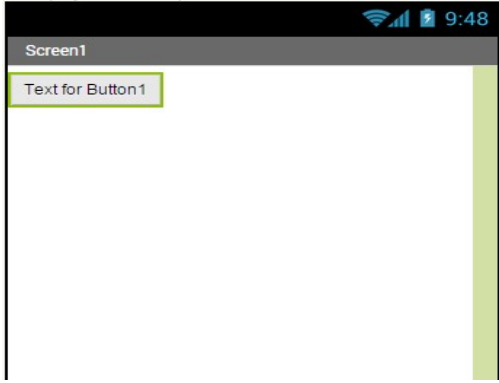
Δραστηριότητα 1

[1] Ανοίγουμε τον Google Chrome μας και επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα <http://appinventor.mit.edu>

[2] Επιλέξτε Create , επάνω δεξιά. Χρησιμοποιώντας τους κωδικούς σας που έχετε στη Google , συνδεόμαστε στο περιβάλλον του App Inventor.

[3] Επιλέγουμε Project→Start new project δίνουμε το όνομα **Cat** και επιλέγουμε OK.

[4] Από το πλαίσιο Palette επιλέγουμε Button και το σύρουμε στο Viewer μας.

Palette	Viewer	Components	Properties
Button Checkbox DatePicker Image			
Layout		Media	
Media			
Drawing and Animation			

[5] Στη συνέχεια από το πλαίσιο Media επιλέγουμε Upload file , βρίσκουμε στην επιφάνεια εργασίας το αρχείο με την εικόνα της γάτας (cat.jpg) και τη φορτώνουμε στην εφαρμογή μας.

[6] Αφού έχουμε ήδη φορτώσει την εικόνα μας στην εφαρμογή, επιλέγουμε το κουμπί μας στον Viewer, πηγαίνουμε στο πλαίσιο Properties(ιδιότητες) και βρίσκουμε την ιδιότητα image, επιλέγουμε την εικόνα μας cat.jpg και πατάμε OK. Δίνουμε Width 300 και Height 200.

Το κουμπί μας έχει πάρει την εικόνα, όπως φαίνεται παρακάτω.

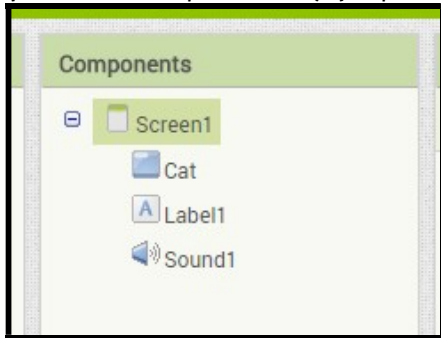


[7] Το Text for Button1 πλέον δεν το χρειαζόμαστε οπότε πηγαίνουμε πάλι στις ιδιότητες και στην περιοχή Text διαγράφουμε το Text for Button1.

[8] Στη συνέχεια πρέπει να αλλάξουμε το όνομα από το κουμπί μας. Στο πλαίσιο Components εμφανίζονται όλα τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται. Επιλέγουμε το κουμπί μας Button1 και κάνουμε κλικ στο Rename. Δίνουμε ένα νέο όνομα , Cat, και πατάμε OK.

[9]Επίσης θέλουμε να γράψουμε ένα κείμενο ώστε να εξηγήσουμε στον χρήστη τι ακριβώς να κάνει όπως Χάιδεψε τη γάτα. Για να γίνει αυτό επιλέγουμε το αντικείμενο από το πλαίσιο Palette με το όνομα Label και το σύρουμε κάτω από την εικόνα μας. Στις ιδιότητες από το Label στο πλαίσιο Text γράφουμε Χάιδεψε τη γάτα και στο FontSize γράφουμε 30 , Text Alignment επιλέγουμε Center και Width και Height επιλέγουμε Fill Parent.

[10]Για να προσθέσουμε τον ήχο μας πρέπει όπως και με την εικόνα μας πρώτα να τον φορτώσουμε στην εφαρμογή μας. Μόλις φορτώσουμε τον ήχο από το πλαίσιο Media , στο πλαίσιο Palette επιλέγουμε Media Sound και το σύρουμε στο Viewer μας. Το αντικείμενο Sound1 τοποθετείται έξω από την οθόνη μας γιατί δεν θα φαίνεται (κρυφό αρχείο) όταν εκτελέσουμε την εφαρμογή.



[11]Στο πλαίσιο Components επιλέγουμε το αντικείμενο Sound1 και από τις ιδιότητες Source επιλέγουμε το αρχείο μας catsound.mp3

[12]Αποθηκεύστε την εργασία Project→Save Project .

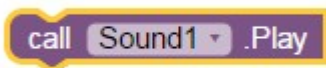
Δραστηριότητα 2

[1]Αφού έχουμε ολοκληρώσει το σχεδιασμό της εφαρμογής μας, το επόμενο βήμα είναι να ανοίξουμε το Block Editor κάνοντας κλικ στο Block (δεξιά πάνω γωνία).

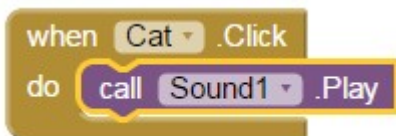
[2]Στην αριστερή πλευρά του Editor, στο πλαίσιο Blocks, εκτός από τα εργαλεία της εφαρμογής που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, υπάρχουν και τα αντικείμενα που χρησιμοποιήσαμε κατά τη σχεδίαση. Επιλέγουμε Cat και σέρνουμε την παρακάτω εντολή.



[3]Στη συνέχεια επιλέγουμε το αντικείμενο sound1 και από τα εργαλεία που εμφανίζονται το:



[4]Το μπλόκ των εντολών πρέπει να είναι όπως παρακάτω. Αποθηκεύστε την εργασία σας.



[5]Για να εκτελέσουμε τη εργασία μας στον προσομοιωτή επιλέγουμε Connect→Emulator και περιμένουμε 1 λεπτό περίπου.(Σε περίπτωση που εμφανιστεί μήνυμα πατήστε Wait)