

Εφαρμογή Νο3

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ – ΡΙΞΙΜΟ ΖΑΡΙΩΝ

Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή που θα δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη της να ρίχνει δύο ζάρια με το πάτημα ενός κουμπιού, όπως ακριβώς και στο τάβλι.

[1]Επισκεπτόμαστε τη σελίδα του MIT για το App Inventor <http://appinventor.mit.edu/> και κάνουμε κλικ στο “Create” στην άνω δεξιά γωνία της σελίδας..Κάνουμε εισαγωγή με τους κωδικούς του Gmail.

[2]Επιλέγουμε Project→Start New Project και δίνουμε το όνομα RollDice.

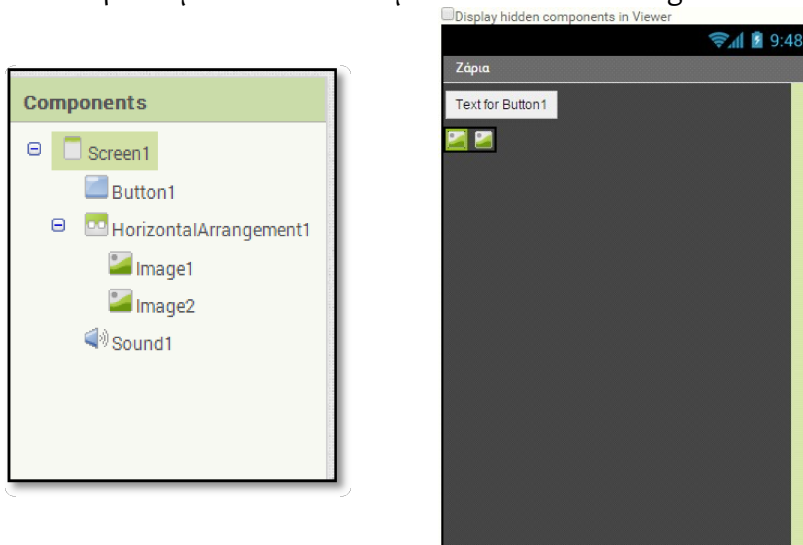
[3]Στο πλαίσιο Media , φορτώνουμε τα αρχεία 1.png , 2.png , 3.png , 4.png , 5.png , 6.png , RollDiceSound.mp3 από το φάκελο πατώντας διαδοχικά Upload.

[4]Στην καρτέλα Properties της οθόνης στο πλαίσιο Title γράφουμε Ζάρια και επιλέγουμε BackGroundColor DarkGrey.

[5] Η εφαρμογή που θα φτιάξουμε θα αποτελείται από τα παρακάτω αντικείμενα :

- από την ομάδα *User Interface*: ένα αντικείμενο **Button**
- από την ομάδα *Layout*: ένα αντικείμενο **Horizontal Arrangement**
- από την ομάδα *User Interface*: δύο αντικείμενα **Image**
- από την ομάδα *Media*: ένα αντικείμενο **Sound**

Τα τοποθετούμε με την παραπάνω σειρά στην περιοχή σχεδίασης και φροντίζουμε τα αντικείμενα Image να τοποθετηθούν μέσα στο αντικείμενο Horizontal Arrangement.



[6] Στη συνέχεια θα καθορίσουμε κάποιες ιδιότητες που θα έχουν τα αντικείμενα της εφαρμογής. Για να δούμε τις ιδιότητες κάποιου αντικειμένου καταρχήν **το επιλέγουμε** από την περιοχή Components. Στον πίνακα που ακολουθεί φαίνονται αναλυτικά οι ιδιότητες των αντικειμένων.

Button	Background Color	Orange
	Font Size	30
	Shape	rounded
	Text	Ρίξε τα ζάρια
	Width	Fill Parent
	Height	80 (pixels)
HorizontalAlignment	AlignHorizontal	Centre
	Width	Fill Parent
	Height	100 pixels
Image1	Image	1.png
Image2	Image	2.png
Sound	Sound	RollDiceSound.mp3



Από το πλαίσιο Blocks:

Blocks	Επιλογή	
Button1		Ενέργεια όταν πατηθεί το κουμπί
Image1		Αλλαγή εικόνας
Image2		Αλλαγή εικόνας
Text		Ένωση
Math		Τυχαίος αριθμός μεταξύ 1 και 6
Text		1.png ή 2.png ανάλογα με τον τυχαίο αριθμό
Sound1		Ήχος

