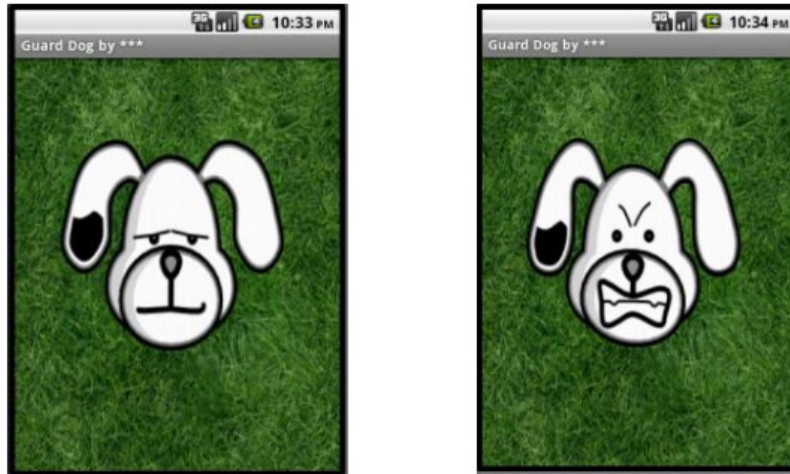


## Εφαρμογή Νο4

Θα αναπτύξουμε σταδιακά μια εφαρμογή «φύλακα», χρησιμοποιώντας έναν σκύλο που δεν θα επιτρέπει σε κανέναν να πειράξει τη συσκευή μας.



Εικόνα 30 - Στιγμιότυπα της οθόνης του Guard Dog

Συγκεκριμένα, ο σκύλος της κεντρικής οθόνης της εφαρμογής ενοχλείται και γαβγίζει όταν κάποιος αγγίζει την οθόνη της συσκευής, ενώ επιπλέον τρέχει προς το σημείο που αγγίζουμε την οθόνη.

[1] Ανεβάζουμε τα παρακάτω αρχεία:

Grass.jpg	Το γρασίδι στο οποίο κινείται ο σκύλος
SleepyDog.png	Η ήρεμη φιγούρα του σκύλου
AngryDog.png	Η θυμωμένη φιγούρα του σκύλου
Bark.mp3	Ο ήχος του γαβγίσματος

[2] Εισάγουμε το αντικείμενο Canvas

από την <b>ομάδα</b>	μεταφέρουμε το <b>αντικείμενο</b>	του δίνουμε το <b>όνομα</b>	μεταβάλλουμε τις <b>ιδιότητες</b>
Drawing and Animation	Canvas	DogCanvas	Width: Fill parent Height: Fill Parent BackgroundImage: Grass.jpg

[3] Προσθέτουμε το σκύλο:

από την <b>ομάδα</b>	μεταφέρουμε το <b>συστατικό</b>	του δίνουμε το <b>όνομα</b>	μεταβάλλουμε τις <b>ιδιότητες</b>
Drawing and Animation	ImageSprite	DogSprite	Interval: 10 Picture: SleepyDog.png

[4] Προσθέτουμε ήχο:

από την ομάδα	μεταφέρουμε το αντικείμενο	του δίνουμε το όνομα	μεταβάλλουμε τις ιδιότητες
Media	Sound	DogBarkingSound	Source: Bark.mp3 MinimumInterval: 300

[5] Πάμε στα Blocks

```
when DogCanvas .TouchDown
  do
    call DogBarkingSound .Play
    set DogSprite . Picture to " AngryDog.png "
    call DogSprite .PointInDirection
      x get x
      y get y
    set DogSprite . Speed to 40
```

Στον παραπάνω κώδικα όταν ακουμπάμε το δάκτυλο στην οθόνη τότε ακούγεται ο ήχος `call DogBarkingSound .Play` και η μορφή του σκύλου αλλάζει. Επίσης η μορφή του σκύλου πάει προς το σημείο του δακτύλου.

```
when DogCanvas .TouchUp
  do
    set DogSprite . Picture to " SleepyDog.png "
    set DogSprite . Speed to 0
```

Στον παραπάνω κώδικα όταν αφήσουμε το χέρι μας από την οθόνη η εικόνα του σκύλου επανέρχεται στην αρχική και σταματάει.