



App  
De  
ve  
lop  
ment

2

Pet the Kitty



## Δραστηριότητα 2: Pet the Kitty

Στην πρώτη εκπαιδευτική μας εφαρμογή, φτιάχνουμε μια γάτα που νιαουρίζει όταν...τη χαϊδεύουμε!

**Σκοπός εφαρμογής:** Στην οθόνη της εφαρμογής μας εμφανίζεται μια γάτα η οποία νιαουρίζει όταν ακουμπάμε πάνω της!

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο.

Δημιουργώντας την εφαρμογή αυτή μαθαίνουμε να:

- Προσθέτουμε αντικείμενα και πολυμέσα στην εφαρμογή μας στο περιβάλλον του App Inventor
- Χρησιμοποιούμε βασικές εντολές πλακιδίων στο περιβάλλον προγραμματισμού
- Αποθηκεύουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο

Έτοιμοι;





## Ξεκινάμε!

Επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα του MIT App Inventor: <http://appinventor.mit.edu/>

Επιλέγουμε “Create apps!”

Εγγραφόμαστε στην πλατφόρμα μέσω του λογαριασμού μας Google.

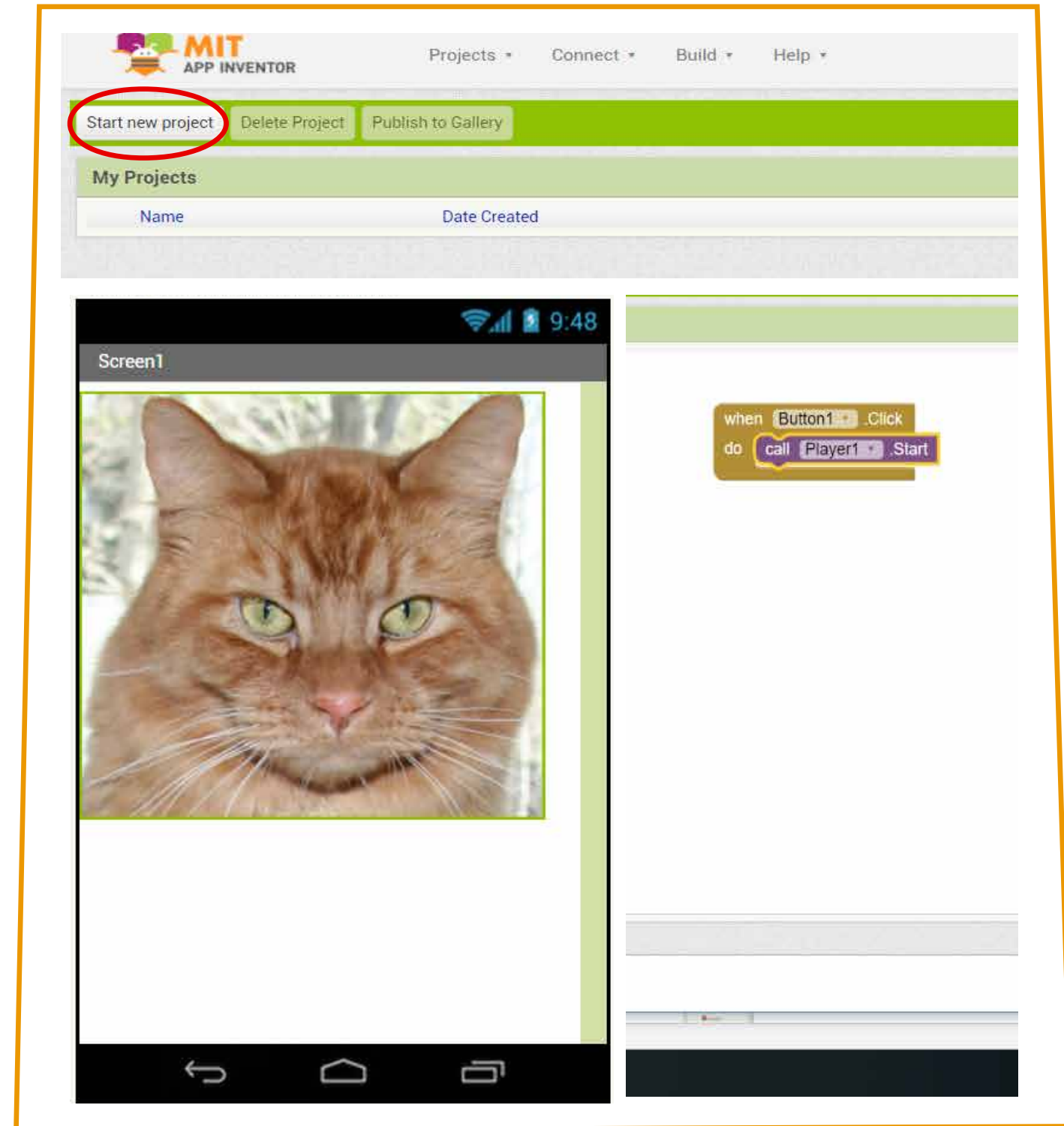
Έχουμε πλέον μεταβεί στο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/>

The screenshot shows the MIT App Inventor website interface. At the top right, the 'Create apps!' button is highlighted with a red circle. Below the navigation bar, there is a search bar and social media icons. A 'Donate!' button is also visible. The main content area features a news article titled 'MIT Master Trainers in Educational Mobile Computing 2018' with a group photo and a caption stating '41 new Master Trainers participate in 3 day workshop at MIT'. Below this, a statistics bar shows 'Active Users: This Month: 699.9K, This Week: 243.3K, Today: 58.1K' and 'Registered Users: 8.2M, Countries: 195, Apps Built: 34.0M'. A 'Tweets' section on the right shows a tweet from @MITAppInventor. At the bottom, there are four main sections: 'Get Started' with a 'Start' button, 'Tutorials' with a 'Tutorials' button, 'Teach' with a 'Teach' button, and 'Forums' with a 'Forums' button.

## Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project (Start New Project):**  
Θυμηθείτε, το όνομα της εφαρμογής πρέπει να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες χωρίς κενά!
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer**
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks**
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και δοκιμάζουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο**
- 5 «Πακετάρουμε» την εφαρμογή και την αποθηκεύουμε στο κινητό μας τηλέφωνο!**







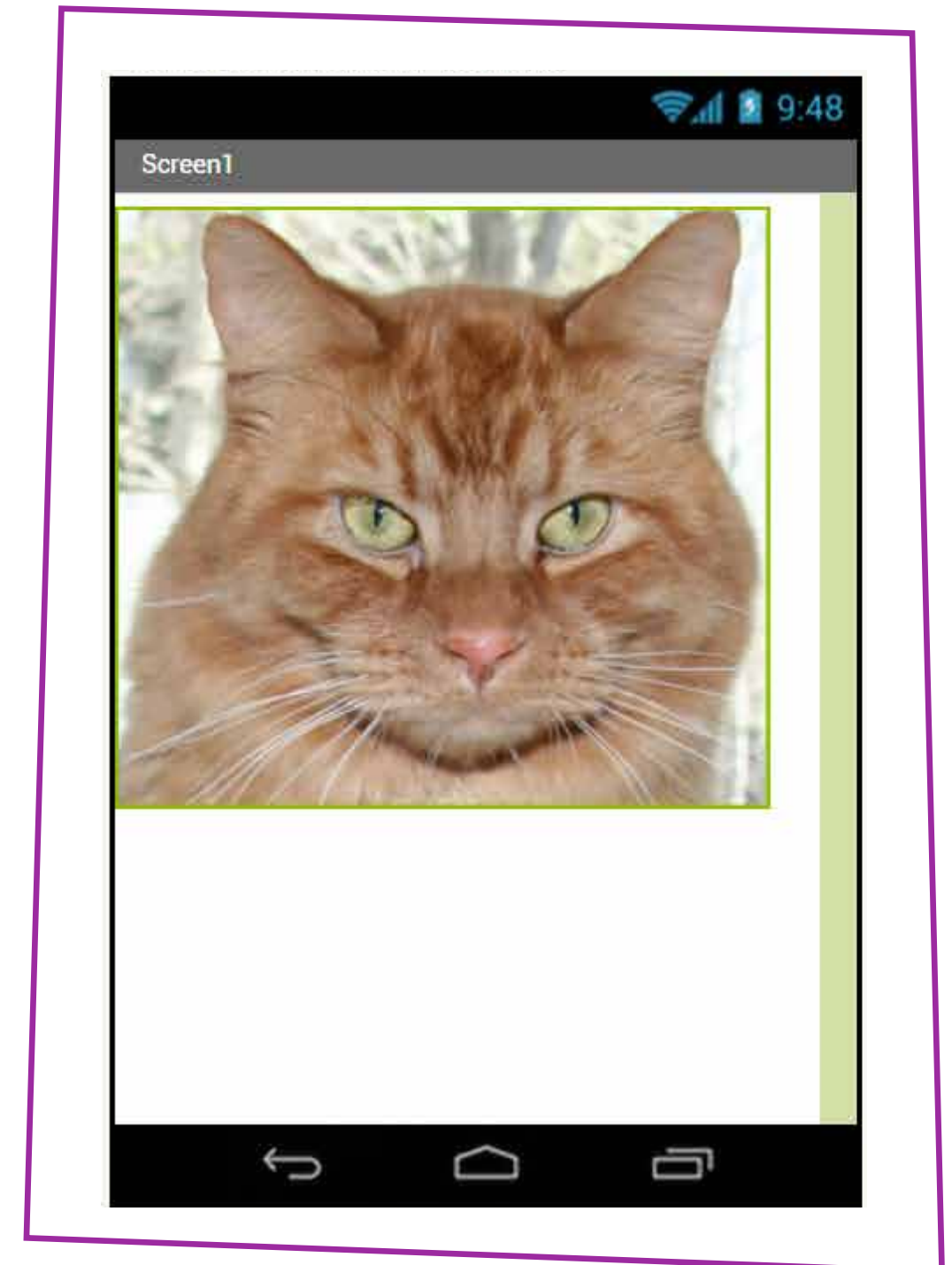
## Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
  - Προσθέτουμε τα αντικείμενα: Κουμπί (Button) (Παλέτα User Interface) και Player (Παλέτα Media)
  - Ανεβάζουμε τα αρχεία πολυμέσων (εικόνα, ήχος)
  - Τροποποιούμε τις ιδιότητες των αντικειμένων:

Button -> Image: kitty.png, text: κενό

Player -> Source: meow.mp3

Επισκεφθείτε τον οδηγό τις δραστηριότητας για αναλυτικές οδηγίες!





## Βήματα

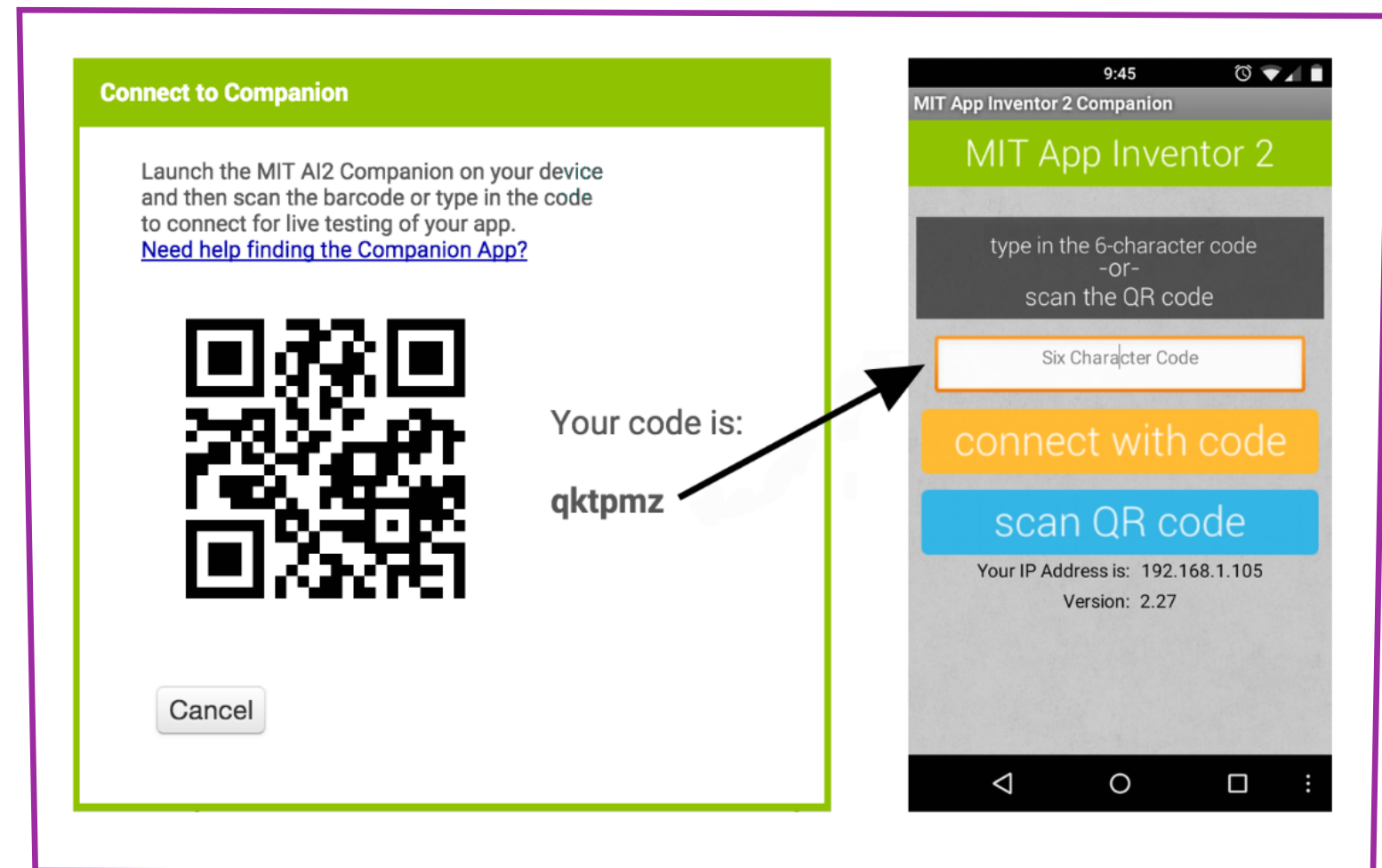
- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα **Blocks**
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και δοκιμάζουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο
- 5 «Πακετάρουμε» την εφαρμογή και την αποθηκεύουμε στο κινητό μας τηλέφωνο!

Τα πλακίδια δίνουν τις οδηγίες στην εφαρμογή μας!  
**Τι πρέπει να γίνει; Πότε; Πώς;**  
Εντολές **When Button Click Do:** Τι θέλουμε να συμβαίνει όταν πατάμε το κουμπί;  
Εντολές **Call:** Πώς «καλούμε» ένα αντικείμενο για να εκτελέσει τη λειτουργία που θέλουμε;

Συμβουλευτείτε τον οδηγό εκπαιδευτικό για την αναλυτική επεξήγηση των εντολών.

## Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και δοκιμάζουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο
- 5 «Πακετάρουμε» την εφαρμογή και την αποθηκεύουμε στο κινητό μας τηλέφωνο!





Έρθε η σειρά σας!

Περιμένουμε να  
μας καταπλήξετε  
με τις δημιουργίες  
σας!

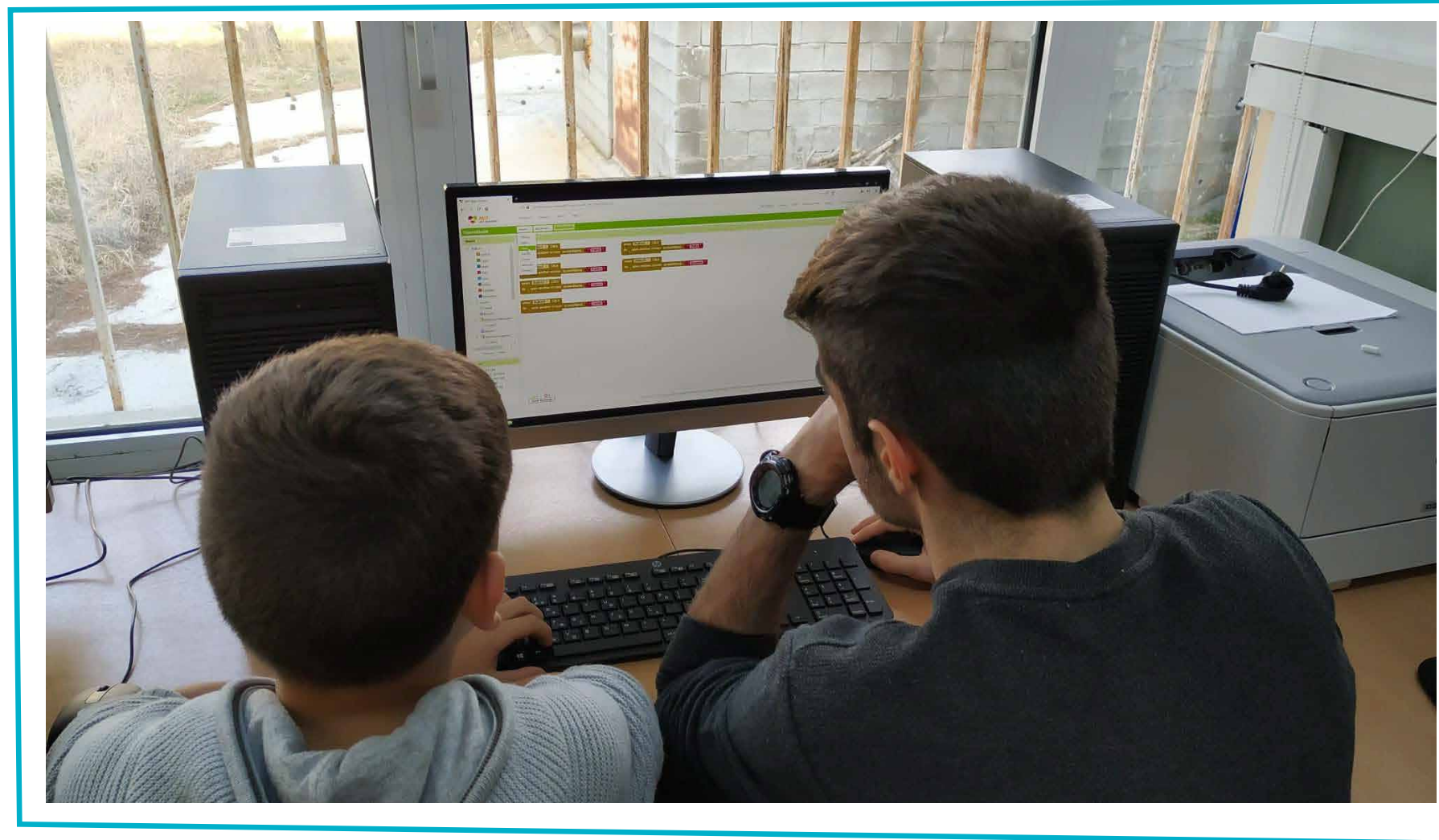


Image credit: Στέλλα Τρυφωνίδου, STEMpowering Youth





Επισκεφθείτε τον οδηγό τις δραστηριότητας για περισσότερες πληροφορίες, αναλυτικές οδηγίες, και πηγές!

**Δραστηριότητα 2: Παράγωγο έργο. Credit αρχικής εφαρμογής:** HelloPurr (App Inventor 2 Tutorial): <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/hellopurr.html>, [Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License](#)/ Δικαιούχος © [Massachusetts Institute of Technology](#). Δείτε τον οδηγό της δραστηριότητας για αναλυτικές πηγές.

Οι πηγές των εικόνων αναφέρονται αναλυτικά στον οδηγό της δραστηριότητας. Οι λέξεις “MIT App Inventor”, “MIT”, “Massachusetts Institute of Technology” καθώς και λογότυπα ή άλλα διακριτικά γνωρίσματα που αναφέρονται στον παρόντα οδηγό ή απεικονίζονται στις εικόνες που αυτός εμπεριέχει είναι κατοχυρωμένα εμπορικά σήματα και διακριτικά γνωρίσματα που συνιστούν εμπορική ιδιοκτησία του [Massachusetts Institute of Technology](#) [[copyright notice](#)]. Το Ίδρυμα Vodafone, η Vodafone Παναφον Α.Ε.Ε.Τ ή η SciCo δεν έχουν σχέση με το εν λόγω Ίδρυμα. Παράγωγο υλικό ή υλικό πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων διανέμεται με τους όρους που ορίζονται από την εκάστοτε άδεια χρήσης (δείτε οδηγό δραστηριότητας).