



App
De
ve
lop
ment

3

Speak to Me



Δραστηριότητα 3: Speak to Me

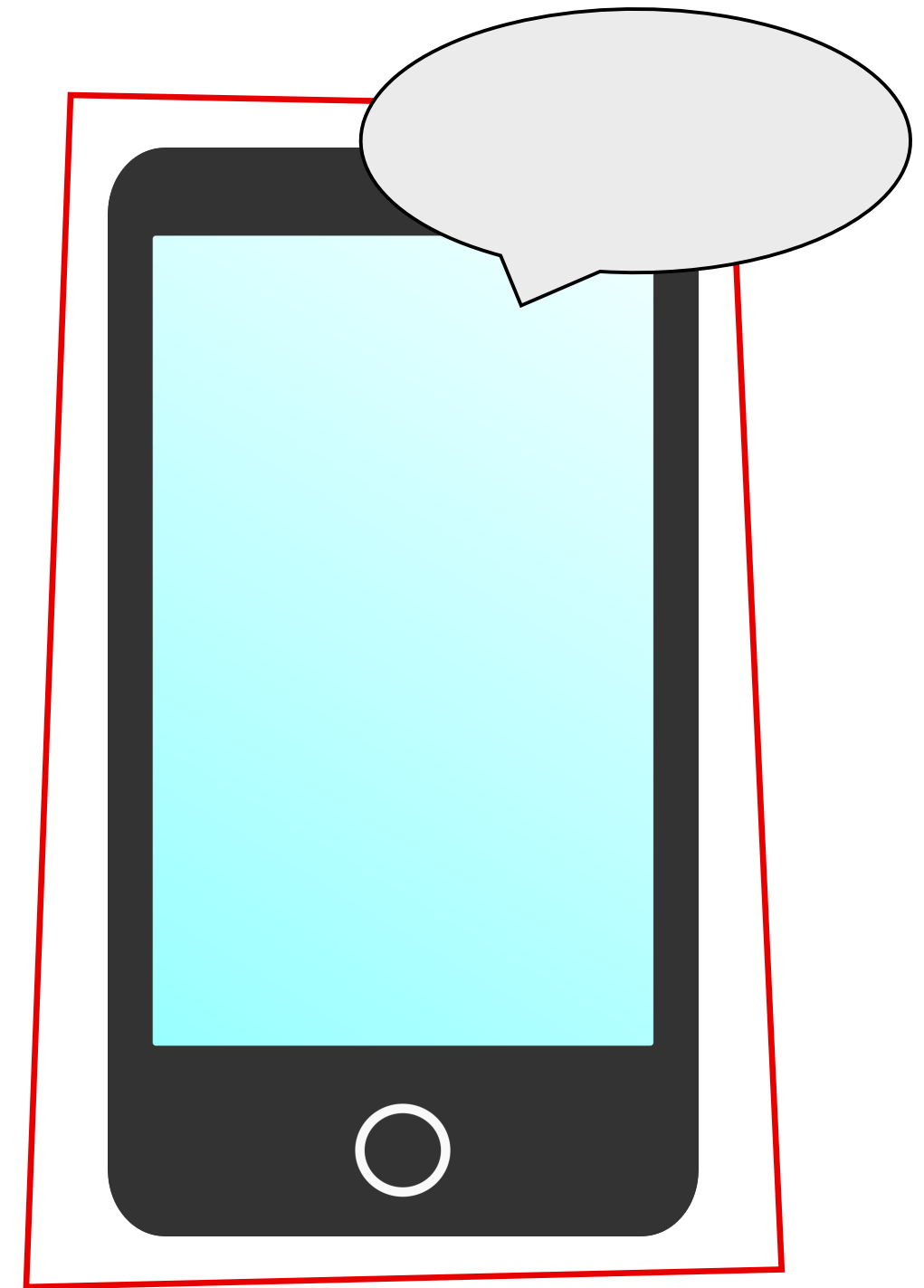
Είστε έτοιμοι να κάνετε το κινητό σας να...μιλάει;

Σκοπός εφαρμογής: Σε αυτή την εκπαιδευτική εφαρμογή, δημιουργούμε κώδικα που επιτρέπει στο κινητό μας να μας διαβάσει όποιο κείμενο επιλέξουμε.

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





Ξεκινάμε!

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

Επιλέγουμε “Create apps!”

Εγγραφόμαστε στην πλατφόρμα μέσω του λογαριασμού μας Google.

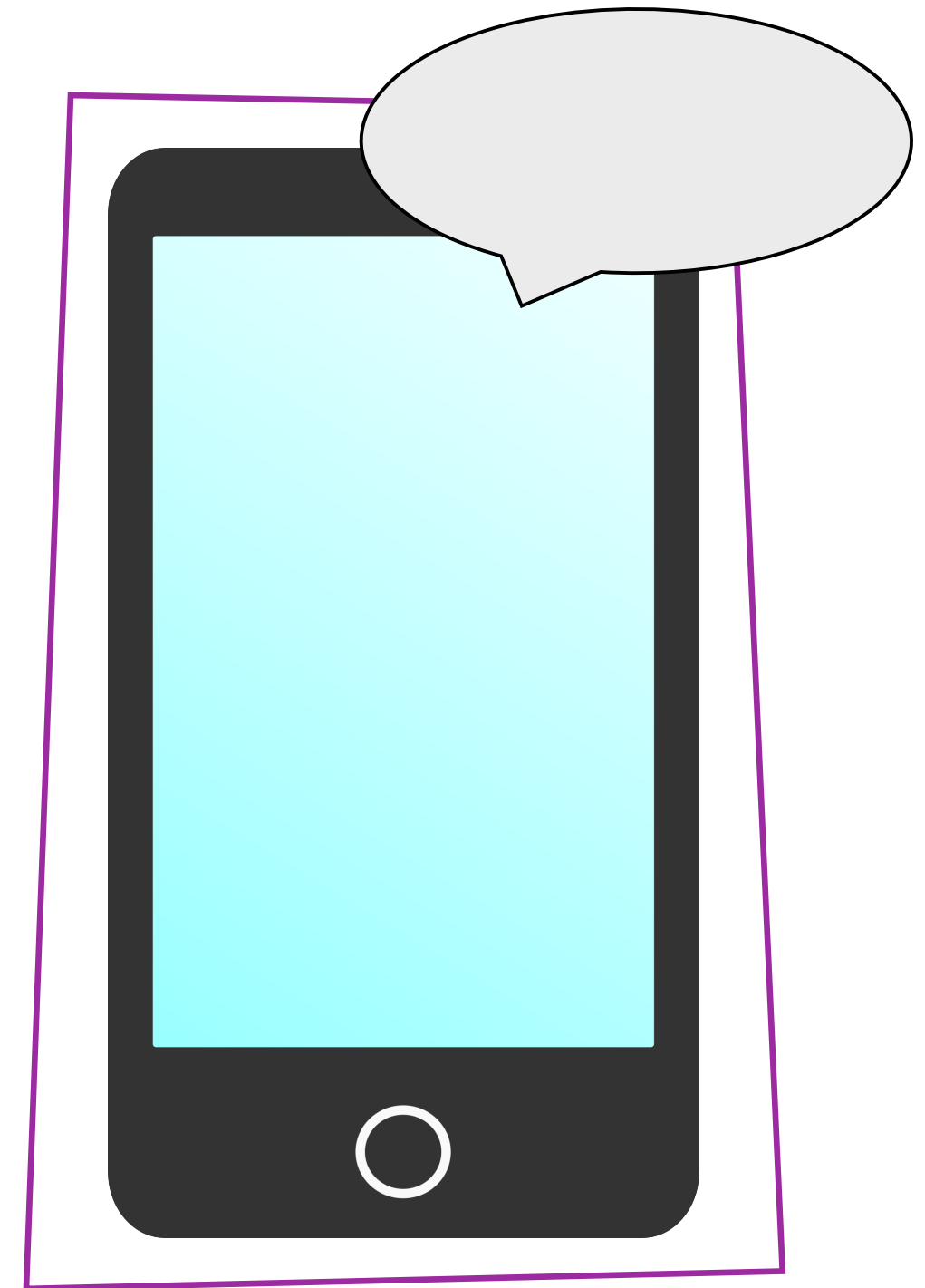
Έχουμε πλέον μεταβεί στο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών:

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



Βήματα

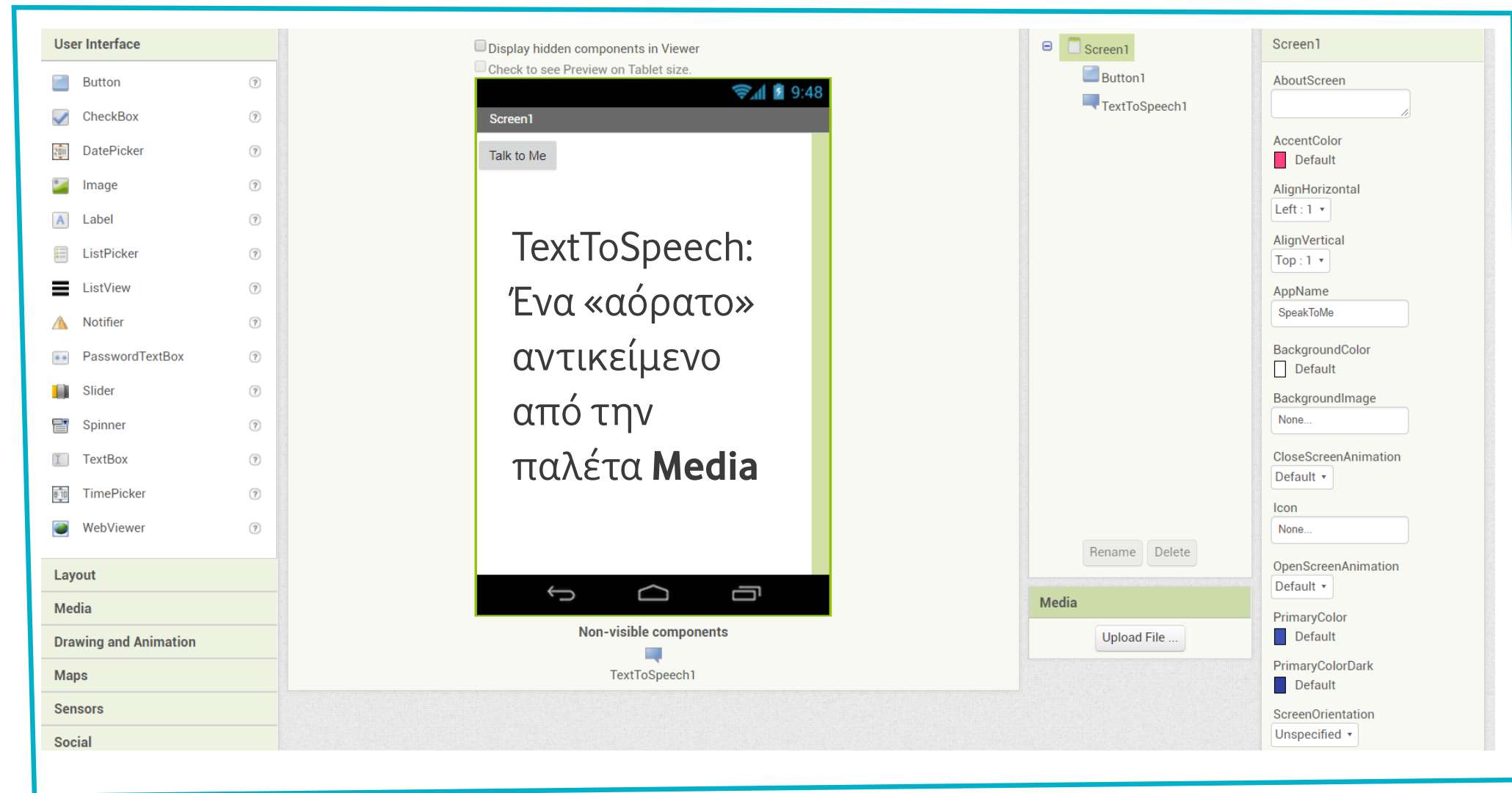
- 1 Δημιουργούμε νέο project (Start New Project):**
Θυμηθείτε, το όνομα της εφαρμογής πρέπει να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες χωρίς κενά!
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer**
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks**
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και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





Βήματα

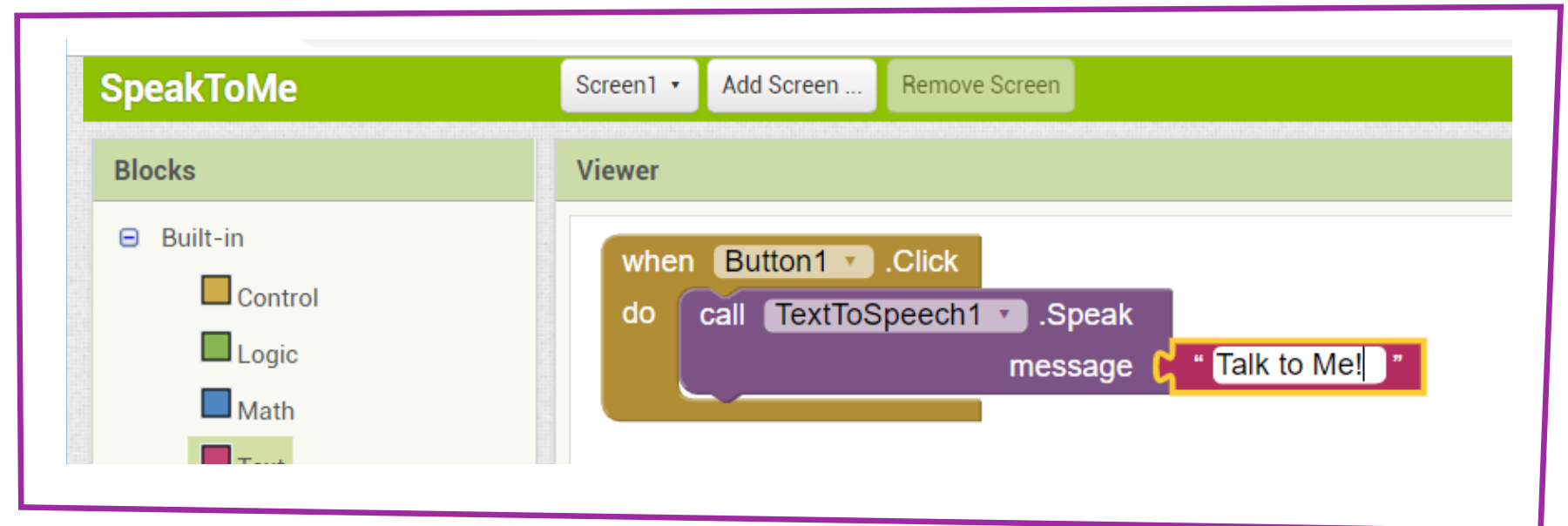
- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και δοκιμάζουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο
- 5 «Πακετάρουμε» την εφαρμογή και την αποθηκεύουμε στο κινητό μας τηλέφωνο!





Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 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!



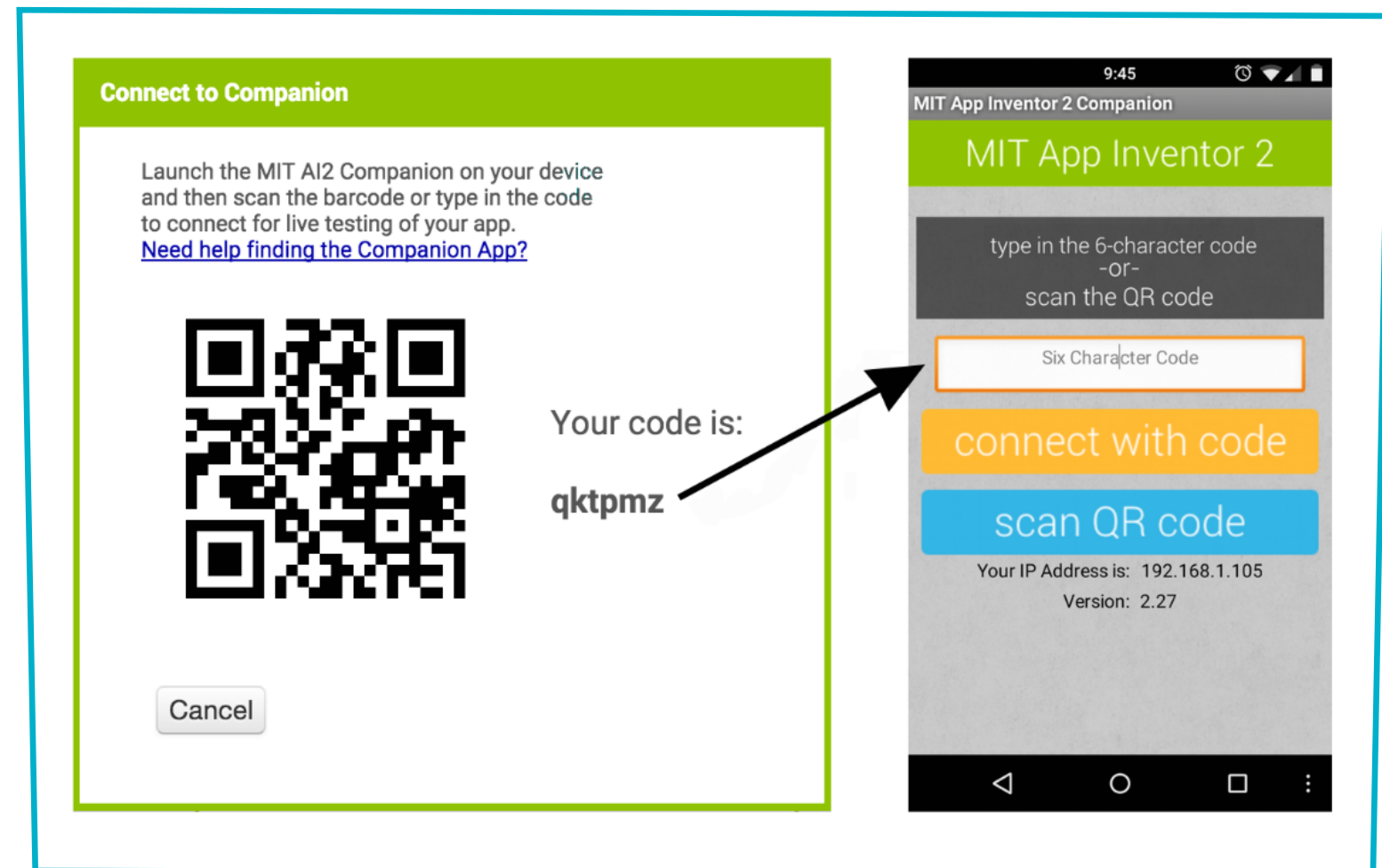
Εντολές call: Πώς «καλούμε» ένα αντικείμενο για να εκτελέσει τη λειτουργία που θέλουμε;

Γράψτε το μήνυμα που θέλετε να εκφωνεί η εφαρμογή σας!

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!





Έρθε η σειρά σας!

Περιμένουμε να
μας καταπλήξετε
με τις δημιουργίες
σας!

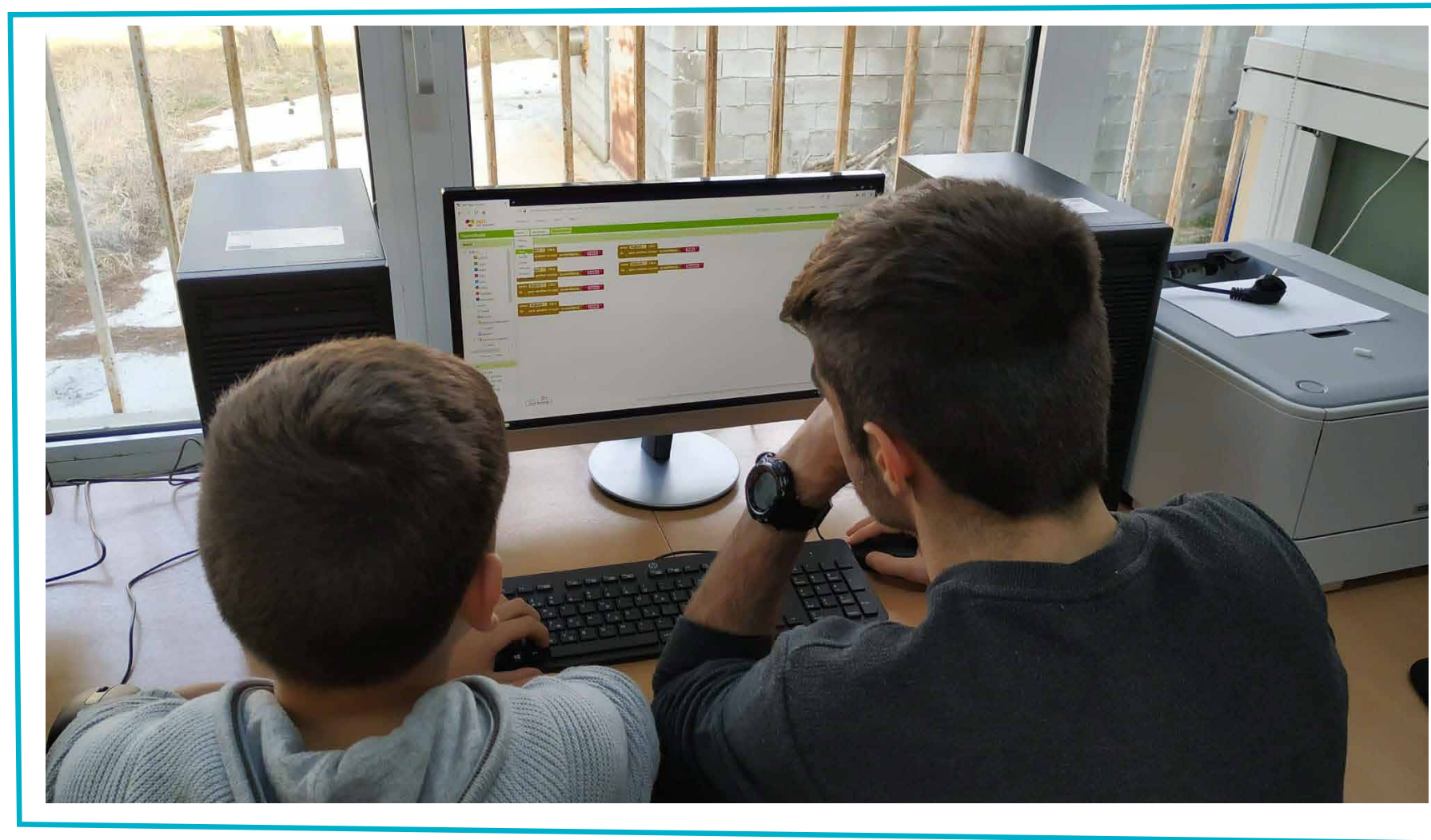


Image credit: Στέλλα Τρυφωνίδου, STEMpowering Youth



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

Δραστηριότητα 3: Παράγωγο έργο. Credit αρχικής εφαρμογής: Talk to Me (App Inventor 2 Tutorial) :

<http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/TalkToMePart1.pdf>. ,Creative Commons BY 4.0 / 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).