

Εφαρμογή Άγιος Βασίλης

Στην εφαρμογή αυτή θα βάλουμε μια εικόνα με τον Άγιο Βασίλη στην οθόνη και όταν την αγγίζουμε ή όταν κουνάμε γρήγορα το κινητό θα ακούγονται διάφοροι χριστουγεννιάτικοι ήχοι

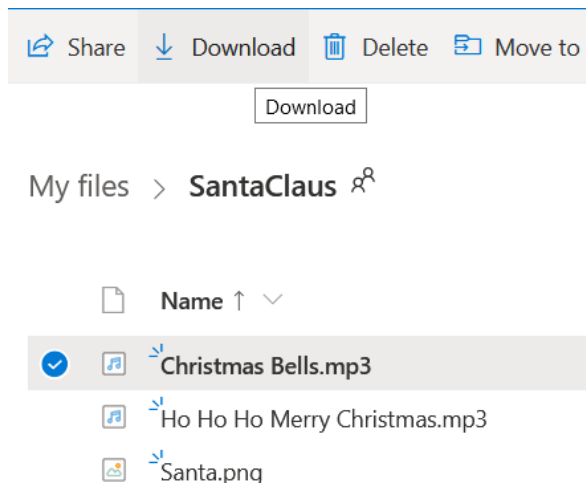
Ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:

1. Κατεβάζουμε τα αρχεία που θα χρειαστούμε από εδώ: (Εάν δεν τα έχουμε κατεβάσει ήδη από το eClass)

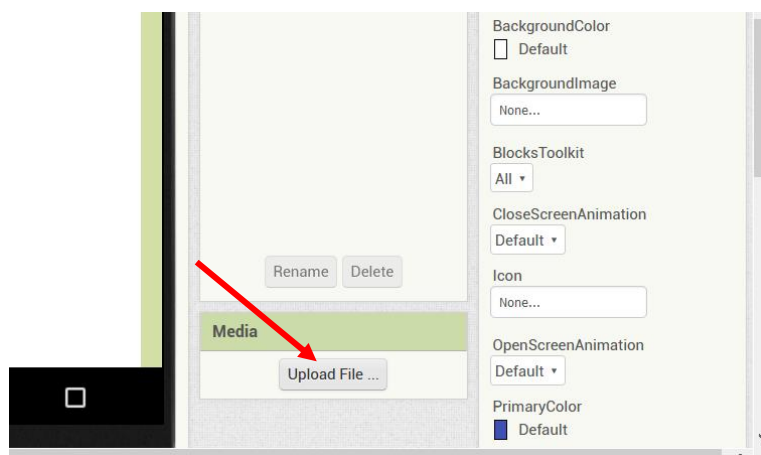
<https://1drv.ms/u/s!AkC9LIJBtkmf0gyrllcG3QoveAg7?e=Yr7SgC>

(Κρατήστε πατημένο το Ctrl και κάντε κλικ)

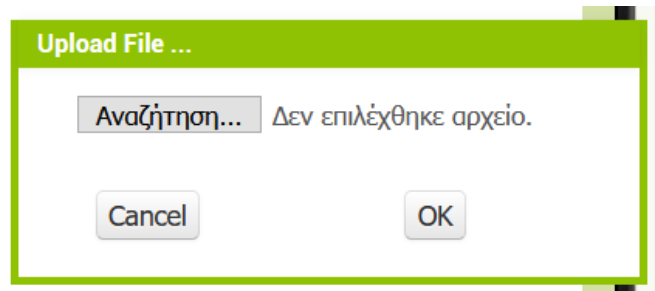
Για να τα κατεβάσετε, τσεκάρετε ένα αρχείο και πατήστε Download, στη συνέχεια το ίδιο με το 2^ο αρχείο και μετά το 3ο:



2. Είναι δύο αρχεία ήχου (mp3) και μια εικόνα με τον άγιο Βασίλη. Στη συνέχεια μεταβαίνουμε στο App Inventor, όπως γνωρίζουμε, συνδεόμαστε στο email και φτάνουμε στο γνωστό μας περιβάλλον.
3. Δημιουργούμε μια νέα εφαρμογή με όνομα **SantaClaus** (χωρίς κενό).
4. Ανεβάζουμε τα αρχεία που κατεβάσαμε. Πατάμε το κουμπί **Upload** κάτω δεξιά:



5. Πατάμε το κουμπί Αναζήτηση:

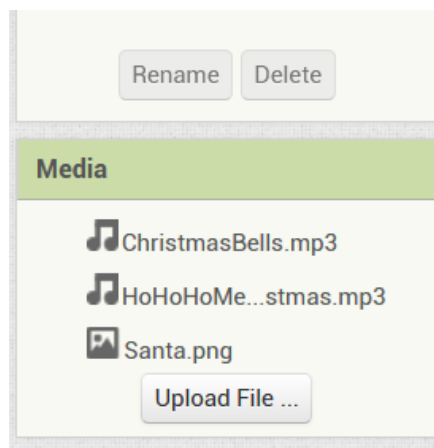


6. Βρίσκουμε από τις λήψεις μας τα αρχεία που κατεβάσαμε πριν. Τα αρχεία ονομάζονται:

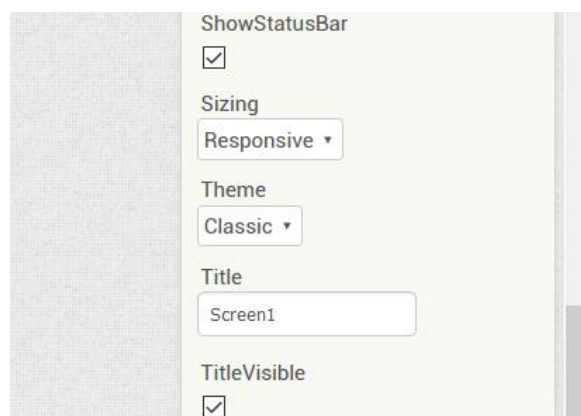
- a. Ho Ho Ho Merry Christmas.mp3
- b. Christmas Bells.mp3
- c. Santa.png

Τα ανεβάζουμε ένα ένα, βρίσκουμε δηλ. το 1ο, πατάμε OK, ανεβαίνει και επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για το 2^ο και το 3^ο. Αν όλα πήγαν καλά τότε θα πρέπει να βλέπουμε τα ονόματα των αρχείων ως εξής:

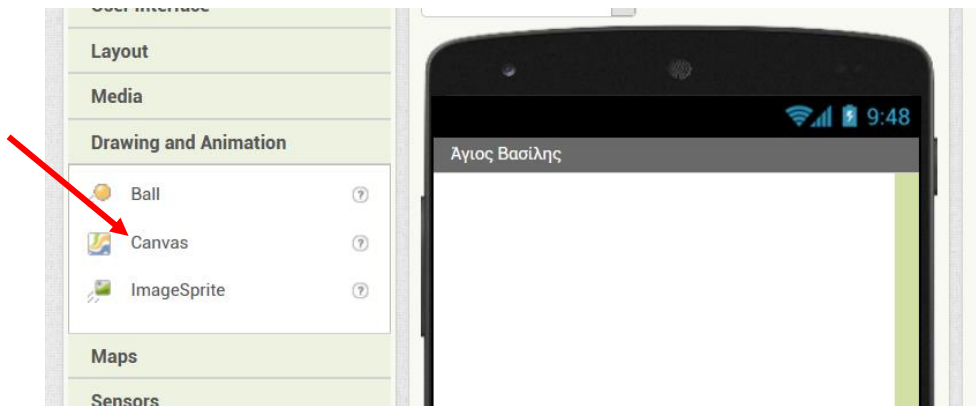
(Δεν έχει σημασία η σειρά τους)



7. Κάτω δεξιά, αλλάζουμε το όνομα (**Title**) της εφαρμογής από **Screen1** σε **Άγιος Βασίλης**:

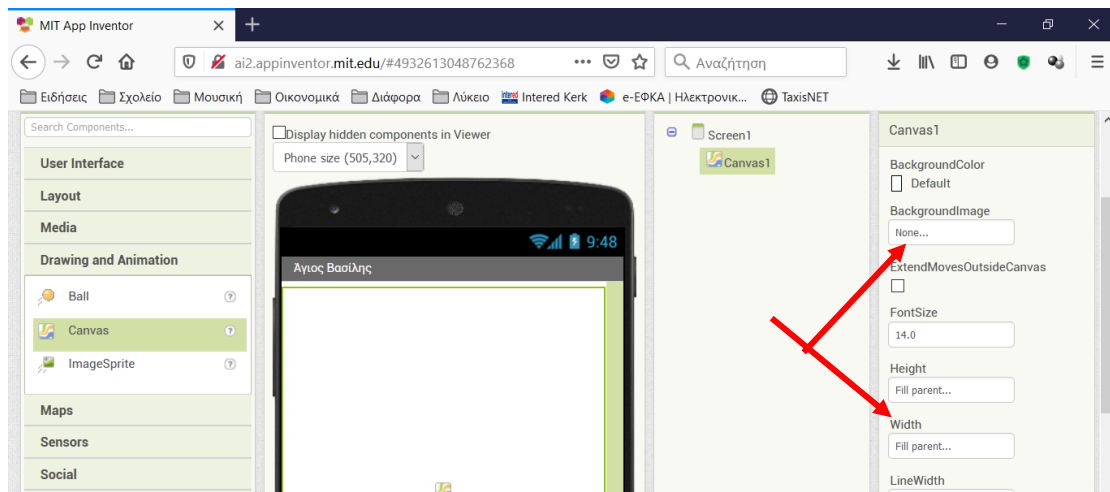


8. Στη συνέχεια πηγαίνουμε στην κατηγορία **Drawing and Animation** από αριστερά, παίρνουμε έναν **καμβά** και τον ρίχνουμε πάνω στην οθόνη:

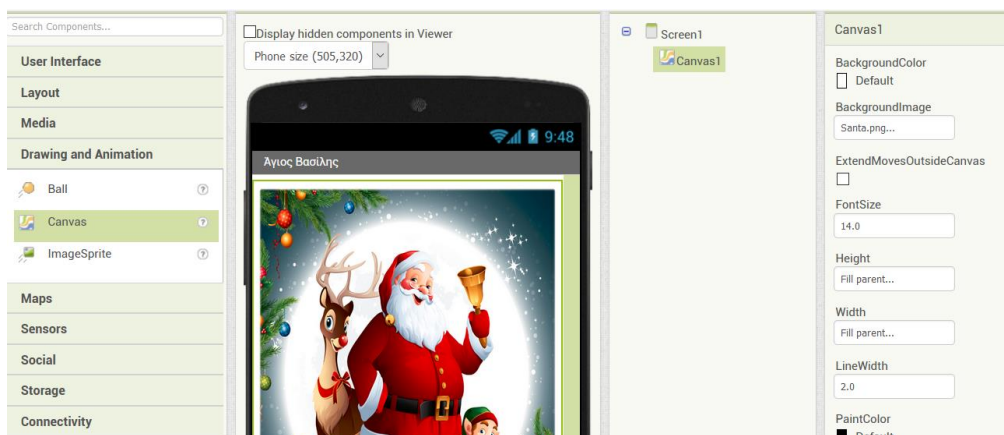


9. Αλλάζουμε τις ιδιότητες του καμβά ως εξής:

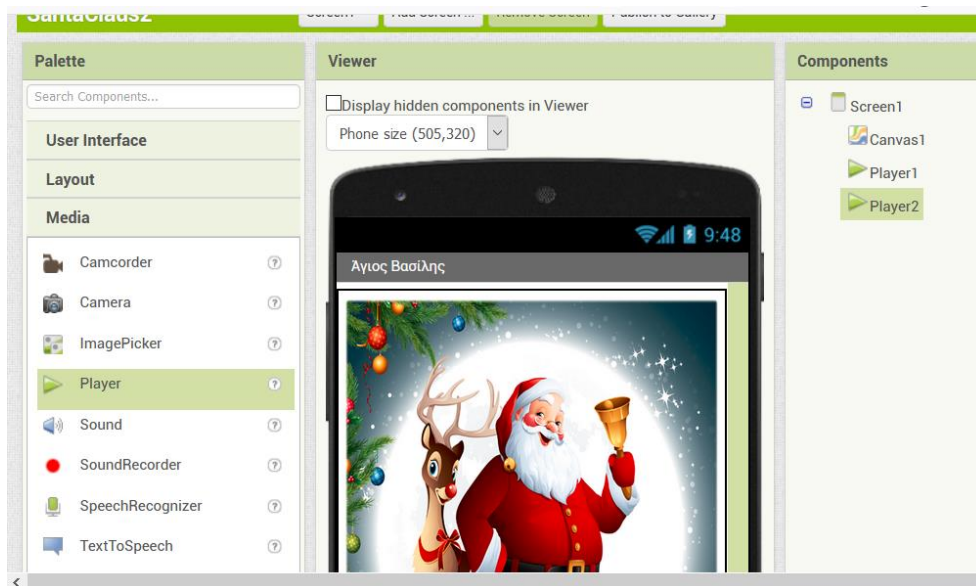
- **Width : Fill Parent**
- **Height : Fill Parent**



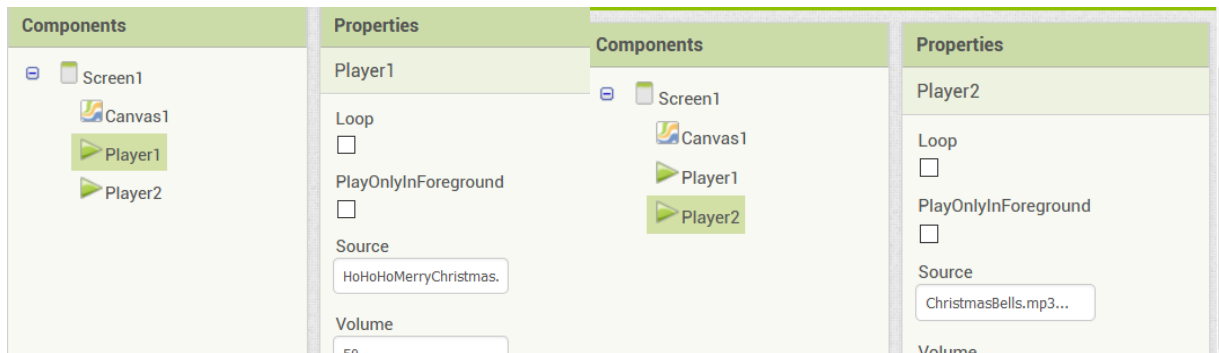
10. Και ως **BackgroundImage** ορίζουμε την εικόνα **Santa.png**, στο σημείο που βλέπουμε παραπάνω. Αν όλα πήγαν καλά τότε η εικόνα του άγιου Βασιλή θα πρέπει να φαίνεται στην οθόνη του κινητού:



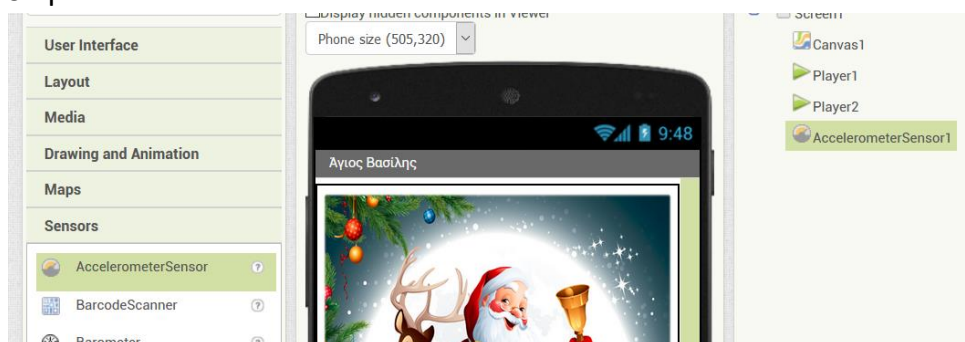
11. Στη συνέχεια θα βάλουμε στην εφαρμογή μας δύο Media Players για να παίξουν τους ήχους μας. Από την κατηγορία **Media** αριστερά, πάρτε δύο **Player** και ρίξτε τα στην οθόνη:



12. Ο 1^{ος} player θα παίζει τον ήχο Ho Ho Ho Merry Christmas.mp3 και ο 2^{ος} τον ήχο Christmas Bells.mp3. Κάντε κλικ πάνω σε κάθε Player και διαλέξτε το αντίστοιχο αρχείο από την επιλογή **Source**:



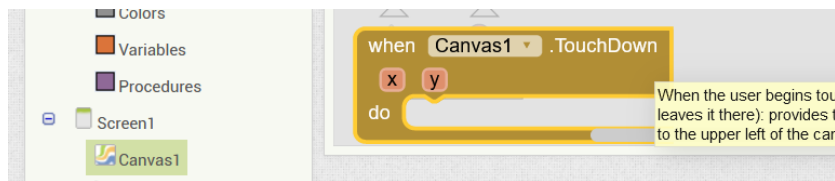
13. Τέλος θα χρειαστούμε και έναν αισθητήρα ταχύτητας, από την κατηγορία **Sensors** κάτω αριστερά παίρνουμε έναν **Accelerometer** Sensor και τον ρίχνουμε στην οθόνη:



14. Αποθηκεύουμε την εργασία μας (Projects -> Save Project) και μεταβαίνουμε στον προγραμματισμό της εφαρμογής μας, κάνοντας κλικ στο **Blocks** πάνω δεξιά.

15. Όταν πατάμε πάνω στην εικόνα με τον άγιο Βασίλη (στον καμβά δηλ) θέλουμε να παίζει ο ήχος του 1^{ου} Player (Ho Ho Ho Merry Christmas.mp3) ενώ όταν σηκώνουμε το δάκτυλο θέλουμε να σταματάει και να συνεχίζει όταν ξαναπατήσουμε πάνω στην εικόνα. Γι αυτό θα χρησιμοποιήσουμε τη λειτουργία Pause.

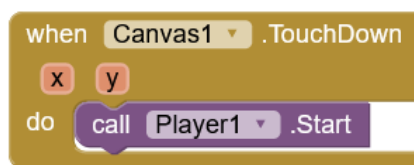
16. Κάτω αριστερά, από τον **καμβά**, βρίσκουμε την εντολή :



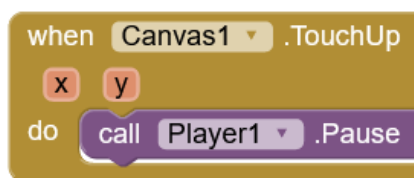
17. Η εντολή αυτή σημαίνει "Όταν πατήσουμε το δάκτυλό μας στον καμβά...", τότε θα πούμε να παίζει ο ήχος του **Player1**:



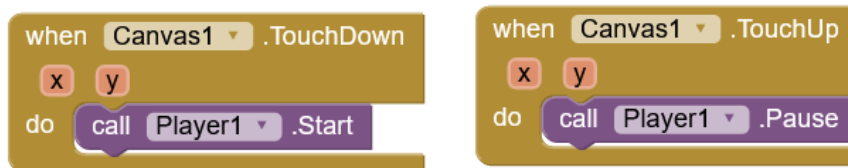
18. Την κουμπώνουμε μέσα στην παραπάνω εντολή:



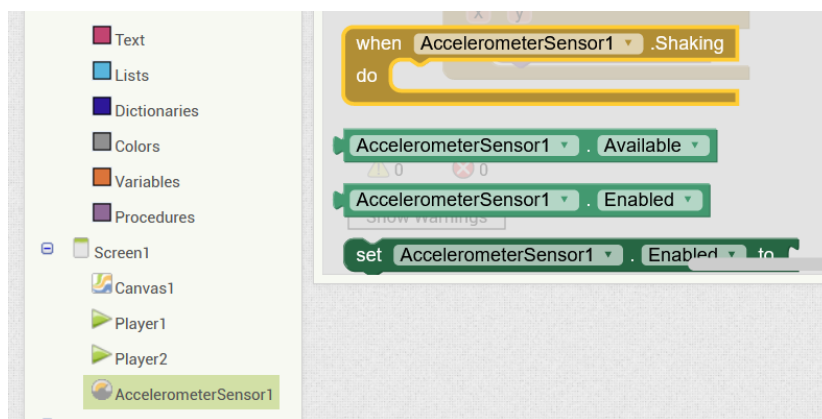
19. Στη συνέχεια θέλουμε όταν σηκώνουμε το χέρι μας απ' το κινητό να σταματάει προσωρινά ο ήχος. Ακολουθήστε τις παραπάνω οδηγίες και δημιουργήστε τις παρακάτω εντολές:



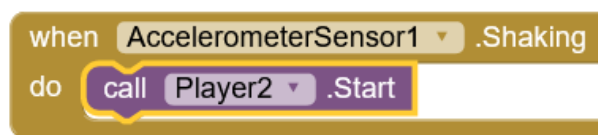
20. Δηλ. με τα δύο μπλοκ εντολών που βάλουμε λέμε 'Αν ακουμπήσεις το χέρι σου στον καμβά παίξε τον ήχο. Αν το σηκώσεις, σταμάτησε τον ήχο προσωρινά':



21. Έπειτα θέλουμε όταν κουνάμε γρήγορα το κινητό να παίζει ο άλλος ήχος, αυτός του Player2 (Christmas Bells.mp3). Ο αισθητήρας που ανιχνεύει αν κουνάμε γρήγορα το κινητό είναι ο **Accelerometer** που έχουμε ήδη προσθέσει. Κάτω αριστερά βρίσκουμε την εντολή:



22. Στη συνέχεια από τον **Player2** βρίσκουμε την εντολή **Start** όπως κάναμε και με τον Player1 και την κουμπώνουμε μέσα στην προηγούμενη εντολή:



23. Η εντολή αυτή σημαίνει 'Όταν κουνήσεις γρήγορα το κινητό, παίξε τον 2^ο ήχο'.

24. Η εφαρμογή μας είναι έτοιμη, την αποθηκεύουμε και την δοκιμάζουμε είτε με το AI Companion είτε την κατεβάζουμε στο κινητό, όπως έχουμε πει.