

Ξεκινώντας με το MIT App Inventor 2

Μάθημα 1 - Γνωριμία με το App Inventor - Απλές εφαρμογές



Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι η δημιουργία μίας απλής εφαρμογής σε App Inventor για την εμφάνιση μίας εικόνας που δείχνει τη διάθεσή μας.

Α . Σ Χ Ε Δ Ι Α Σ Η Δ Ι Ε Π Α Φ Η Σ : Ε Τ Ι Κ Ε Τ Ε Σ (L A B E L S) , Κ Ο Υ Μ Π Ι Α (B U T T O N S)

1. Δημιουργήστε ένα κενό project με όνομα face (Projects → Start new project). Ορίστε τον τίτλο (Title) της οθόνης σε Η διάθεσή μου.. και την οριζόντια στοίχιση (AlignHorizontal) σε Center.

2. Από το παράθυρο Media και την επιλογή Upload File

‘φορτώστε’ τα παρακάτω τέσσερα αρχεία εικόνων:

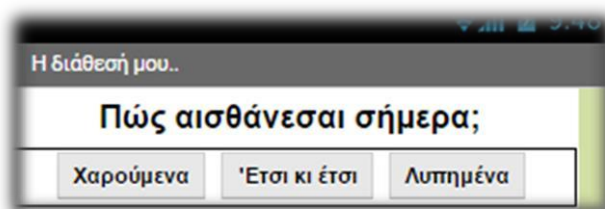
- question_face.png
- happy_face.png
- no_feeling_face.png
- sad_face.png

3. Στην περιοχή σχεδίασης, εισάγετε μία ετικέτα (Label) με κείμενο (Text) Πώς αισθάνεσαι σήμερα; , έντονη γραφή (FontBold) και μέγεθος γραμματοσειράς (FontSize) 20.

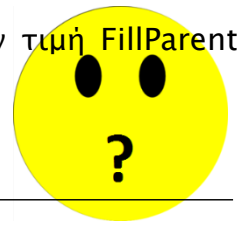
4. Εισάγετε 3 κουμπιά (Button) με τις ακόλουθες ιδιότητες (Properties):

Στοιχείο (Component)	Όνομα (Name)	Κείμενο (Text)	Έντονη Γραφή (FontBold)
Button	Button1	Χαρούμενα	✓
Button	Button2	Έτσι κι έτσι	✓
Button	Button3	Λυπημένα	✓

5. Στην περιοχή σχεδίασης, εισάγετε ένα στοιχείο HorizontalArrangement από την καρτέλα Layout ώστε τα παραπάνω κουμπιά (Buttons) να τοποθετηθούν στοιχισμένα κάτω από την ετικέτα Πώς αισθάνεσαι σήμερα; όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



6. Για το στοιχείο HorizontalArrangement1, ορίστε στην ιδιότητα Width την τιμή FillParent ώστε να πιάσει ολόκληρο το πλάτος της οθόνης.



7. Τέλος, στο κάτω μέρος της περιοχής σχεδίασης, εισάγετε ένα στοιχείο εικόνας (Image). Ορίστε την εικόνα (Picture) σε question_face.png .

Β. ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΚΩΔΙΚΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ

Όρα να προγραμματίσω υμε την εφαρμογή μας ώστε κάθε φορά που θα πατάμε ένα από τα

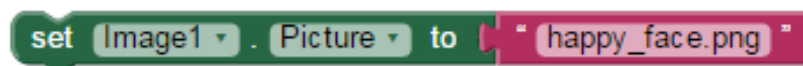
3 κουμπιά να αλλάζει η όψη του προσώπου ανάλογα με τη διάθεση που έχουμε επιλέξει.

8. Σε προβολή Πλακιδίων (Blocks), κάνετε κλικ στο στοιχείο Button1 (αριστερά) για να εμφανιστούν blocks εντολών που σχετίζονται με τη συμπεριφορά του κουμπιού. Εισάγετε το παρακάτω block στην κενή περιοχή:



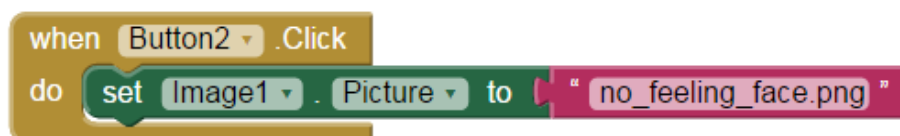
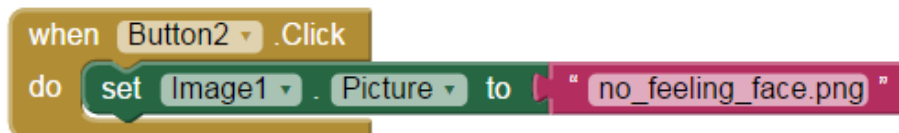
Επεξήγηση: το γεγονός Click είναι το πάτημα του κουμπιού.

9. Με το πάτημα του κουμπιού Button1 (που αναγράφει Χαρούμενα), θέλουμε στη θέση της εικόνας με το ερωτηματικό, να εμφανίζεται η εικόνα με το χαμογελαστό πρόσωπο (happy_face.png). Εισάγετε την παρακάτω εντολή



10. Τοποθετήστε την παραπάνω εντολή μέσα στο σώμα του κώδικα when..Button1.Click..do

11. Εισάγετε κατάλληλο κώδικα ώστε με το πάτημα των άλλων δύο κουμπιών να εμφανίζονται εικόνες που αντιστοιχούν στη διάθεση που επιλέγεται κάθε φορά.



12. Εκτελέστε την εφαρμογή με τη χρήση εξομοιωτή (Connect → Emulator).

Συγχαρητήρια!! Ολοκληρώσατε την εφαρμογή που εμφανίζει τη διάθεσή σας!!

