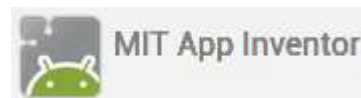


Προγραμματισμός εφαρμογών για φορητές συσκευές



appinventor

Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή που θα λειτουργεί σαν κουμπί πανικού. Η εφαρμογή θα αποτελείται από δύο κουμπιά.

Το πρώτο θα είναι το κουμπί πανικού. Όταν ο χρήστης αγγίζει το κουμπί πανικού θα ξεκινάει ο ήχος μιας σειρήνας, ο οποίος θα αναπαράγεται ξανά και ξανά. Το κουμπί πανικού θα απενεργοποιείται προσωρινά (ιδιότητα *enabled*), ώστε να είναι ορατό, αλλά ο χρήστης να μην μπορεί να το ξαναπατήσει.

Το δεύτερο κουμπί (*stop*) θα τερματίζει τον ήχο της σειρήνας και θα ενεργοποιεί εκ νέου το κουμπί πανικού, ώστε ο χρήστης να μπορεί να το ξαναπατήσει.



1. Δημιουργείτε στα Έγγραφα μου έναν φάκελο με όνομα **appinventor**
2. Από την διεύθυνση https://www.dropbox.com/sh/yaykood2qbeazno/AAD_OpPSblmQQniyqb2CRh2ha/PanicButton?dl=0 κατεβάστε στον φάκελο που δημιουργήσατε το αρχείο της εικόνας και το **PanicAlarm.mp3**
3. Επισκεπτόμαστε τη σελίδα <http://appinventor.mit.edu/explore/> του MIT (Τεχνολογικό Ινστιτούτο Μασαχουσέτης) για το App Inventor και κάνουμε κλικ

Create apps!

στο στην πάνω δεξιά γωνία της σελίδας

ή

πληκτρολογούμε τη διεύθυνση <http://ai2.appinventor.mit.edu/> για απευθείας μετάβαση στο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών

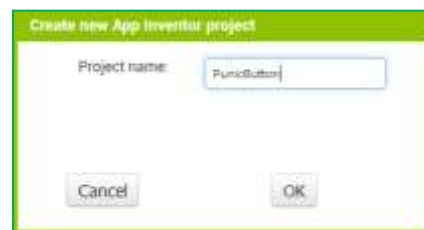
4. Χρησιμοποιείτε το λογαριασμό GOOGLE που έχετε χρησιμοποιήσει και σε άλλες ασκήσεις.

Να επιτρέπεται

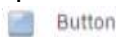
5. Πατήστε
6. Στη σελίδα που εμφανίζεται, για να δημιουργήσουμε μια νέα εφαρμογή στο περιβάλλον του App Inventor, κάνουμε κλικ στο κουμπί **"New Project" (Νέο έργο)**.
7. Φροντίζουμε το όνομα που θα δώσουμε να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες και να μην περιέχει κενά ή άλλα σημεία στίξης εκτός από την κάτω παύλα (_).

Προτείνεται το όνομα **PanicButton**.

Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί **OK**.



8. Δημιουργούμε ένα button στην εφαρμογή μας σέρνοντας το αντίστοιχο στοιχείο όπως στις παρακάτω εικόνες:



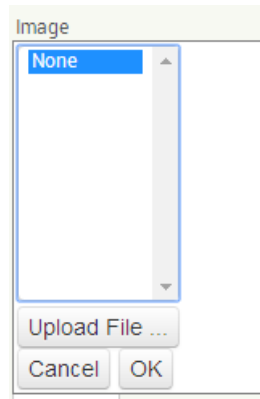
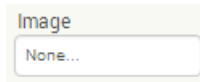


α)

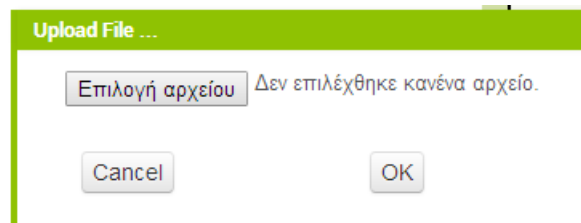
β)

9. Για να δώσουμε στο κουμπί την εικόνα μας , από το μενού στα δεξιά με τις

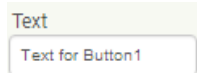
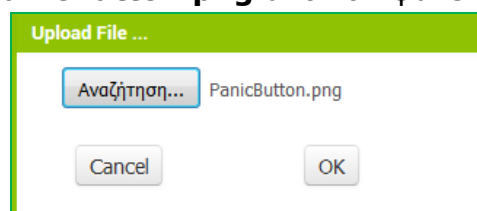
ιδιότητες **Properties** επιλέγουμε την ιδιότητα **Image** και **Upload File**



Έπειτα πατάμε **Επιλογή αρχείου**



και επιλέγουμε το αρχείο **PanicButton.png** από τον φάκελό μας και πατάμε **OK**

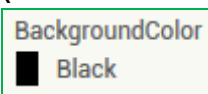


10. Αλλάζουμε την ιδιότητα **text** ώστε να μην υπάρχει κείμενο πάνω στην εικόνα. Αντικαθιστούμε το **Text for Button1** με **κενό**

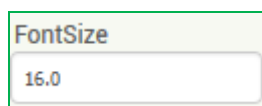
11. Με τον ίδιο τρόπο δημιουργήστε ένα ακόμα κουμπί STOP το οποίο μέσα

από τις ιδιότητες **Properties** έχει:

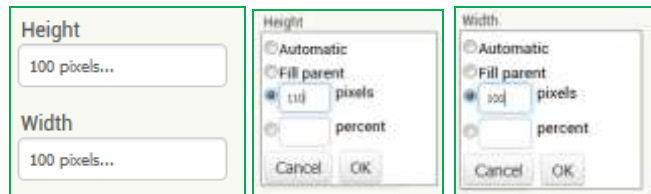
α) χρώμα υποβάθρου **μαύρο**



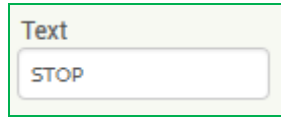
β) μέγεθος γραμματοσειράς **16**,



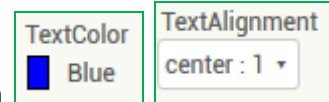
γ) ύψος και πλάτος 100 pixel



δ) εμφανίζεται το κείμενο **STOP**



ε) χρώμα γραμματοσειράς **μπλε** και **κεντρική στοίχιση**



12. Για να εισάγουμε ένα στοιχείο ήχου στην εφαρμογή μας από το μενού **Palette** στα αριστερά, επιλέγουμε από τη καρτέλα **Media** το στοιχείο **Player** και το σέρνουμε στην εφαρμογή μας όπως στην προηγούμενη άσκηση
13. Από τις ιδιότητες επιλέγουμε το αρχείο ήχου **PanicAlarm.mp3** (όπως κάνατε και με την επιλογή εικόνας...)



14. Αφού σχεδιάσαμε την οθόνη της εφαρμογής μας πρέπει πλέον να προγραμματίσουμε τις ενέργειες που θα εκτελούνται. Για να **προγραμματίσουμε** μεταφερόμαστε από δεξιά στην οθόνη μας στην περιοχή blocks **Designer** **Blocks**

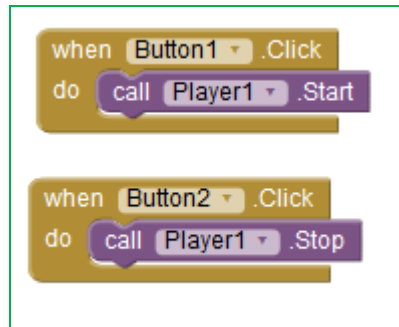
15. Από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο **Button1** και εμφανίζονται όλες οι δυνατές **ενέργειες** που αντιστοιχούν στο Button1(PunicButton). Αντίστοιχα προσθέτουμε ενέργειες για το Button2(Stop).

Με τη μέθοδο «Σύρε-Αφησε» τοποθετούμε τα κατάλληλα blocks έτσι ώστε:

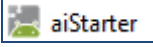
- α) όταν πατάμε την εικόνα με το θαυμαστικό να ακούγεται ο ήχος της σειρήνας που υπήρχε στο συμπιεσμένο αρχείο
- β) όταν πατάμε το Stop να σταματάει ο ήχος

Μπορείτε να συμβουλευτείτε την προηγούμενη άσκηση για να τοποθετήσετε τα μπλοκ.

Τα μπλοκ των εντολών σας θα πρέπει να είναι ως εξής:



Μόλις ολοκληρώσετε την εφαρμογή ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα για να την δείτε να εκτελείται....

1. Για να την δοκιμάσετε εγκαταστήστε αν χρειάζεται τον **εξομοιωτή**
Κατεβάζουμε το MIT_Appinventor_Tools_2.3.0 από την δ/νση
http://appinv.us/aisetup_windows
2. Έπειτα ξεκινούμε τον  aiStarter
3. Στη συνέχεια τρέχουμε από την επιλογή connect τον emulator



**Μπορείτε να συμπληρώσετε τον κώδικα έτσι ώστε όταν πατάμε το PunicButton να μην μπορούμε να το ξαναπατήσουμε (ιδιότητα enabled)...
Με το που πατάμε όμως το κουμπί της διακοπής να ενεργοποιείται ξανά...**