ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (App Inventor)

<u>Άσκηση 1</u>

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή στην οποία όταν αγγίζουμε μια εικόνα θα παράγεται ένα ήχος. Συγκεκριμένα θα εμφανίζεται στην οθόνη μια γάτα και όταν την αγγίξουμε θα νιαουρίζει. Το περιβάλλον της εφαρμογής μας θα μοιάζει με το παρακάτω.



- Αν δεν έχουμε λογαριασμό Google δημιουργούμε έναν και σημειώνουμε κάπου το username και το password γιατί θα είναι απαραίτητα για τη σύνδεσή μας στο App Inventor.
- 2. Κατεβάζουμε την εικόνα της γάτας από εδώ: <u>http://users.sch.gr/akouts/efarmoges/kitty.png</u> και το αρχείο με τον ήχο του νιαουρίσματος από εδώ: <u>http://users.sch.gr/akouts/efarmoges/meow.mp3</u>
- 3. Επισκεπτόμαστε τη σελίδα του MIT για το App Inventor http://appinventor.mit.edu/ και κάνουμε κλικ στο "Create apps!" στην άνω δεξιά γωνία της σελίδας ή πληκτρολογούμε τη διεύθυνση http://ai2.appinventor.mit.edu/ για απευθείας μετάβαση στο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών.
- 4. Πατάμε "Sign In" (Σύνδεση). Για να δημιουργήσουμε μια νέα εφαρμογή στο περιβάλλον του App Inventor, κάνουμε κλικ στην επιλογή "Projects" και στην συνέχεια επιλέγουμε "Start new project" (Νέο έργο).
- 5. 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 Cat. Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί ΟΚ.
- 6. Δημιουργούμε ένα button στην εφαρμογή μας σέρνοντας το αντίστοιχο στοιχείο όπως στην εικόνα

Palette		Viewer
User Interface		Display hidden components in Viewer
Button	0	Check to see Preview on Tablet size.
TextBox	?	Screen1
ListView	0	
DatePicker	0	
TimePicker	0	
CheckBox	0	
A Label	0	
ListPicker	0	
Slider	0	
PasswordTextBox	0	
Notifier	0	
🌌 Image	•	
WebViewer	•	
Spinner Spinner	0	
Layout		
Media		
Drawing and Animation		
Sensors		

		ş.	9:48
Screen1			
Text for Button1			
Ĵ	\Box	Ū	

- 7. Για να δώσουμε στο κουμπί την εικόνα της γάτας, από το μενού με τις ιδιότητες επιλέγουμε την ιδιότητα Image και Upload File και επιλέγουμε το αρχείο kitty.png από τον φάκελό μας και πατάμεΟΚ
- Αλλάζουμε την ιδιότητα text ώστε να μην υπάρχει κείμενο πάνω στην εικόνα. Αντικαθιστούμε το Text for Button1 με κενό.
- 9. Δημιουργούμε ένα στοιχείο ήχου στην εφαρμογή μας σέρνοντας το στοιχείο sound απόν καρτέλα media όπως στην εικόνα





- 10. Από τις ιδιότητες επιλέγουμε το αρχείο ήχου meow.mp3
- Αφού σχεδιάσαμε την οθόνη της εφαρμογής μας πρέπει πλέον να προγραμματίσουμε τις ενέργειες που θα εκτελούνται. Για να προγραμματίσουμε μεταφερόμαστε στην περιοχή blocks



12. Από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο Button1 και εμφανίζονται όλες οι δυνατές ενέργειες που αντιστοιχούν στο Button1



13. Επιλέγουμε την εντολή



- 14. Στη συνέχεια από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο Sound1 και εμφανίζονται όλες οι δυνατές ενέργειες που αντιστοιχούν στοSound1
- 15. Επιλέγουμε την εντολή



και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



16. Επιλέγουμε την εντολή



και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



17. Από την περιοχή blocks κάνουμε κλικ στην built-in επιλογή math και διαλέγουμε το block με τιμή 0



Αφού το ενσωματώσουμε στην When Button1.Click δίνουμε τιμή 500.

Συγχαρητήρια μόλις ολοκληρώθηκε η πρώτη σας εφαρμογή στο appInventor.