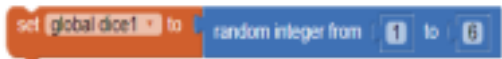
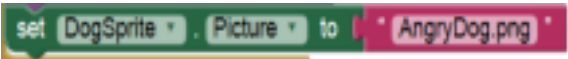
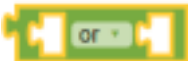
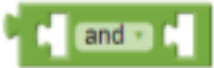


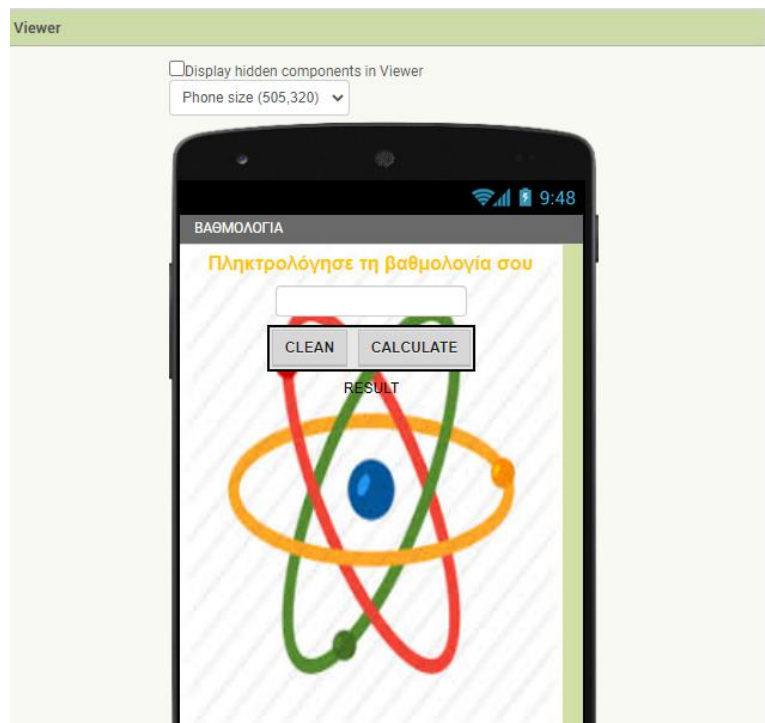
**ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΣΤΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΤΟ APP INVENTOR ΣΤΑ PROJECT ΠΟΥ ΦΤΙΑΞΑΜΕ
Α ΛΥΚΕΙΟΥ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ – ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7**

1. Να κάνετε για τα παρακάτω αντιστοίχιση.

1		Ο τελεστής AND ενώνει δύο προτάσεις σε μια, που το αποτέλεσμα της είναι Αληθές μόνο αν ισχύουν ΚΑΙ οι δύο αρχικές προτάσεις.
2		Η εντολή αυξάνει την μεταβλητή Score κατά 1.
3		Χρησιμοποιείται για την οριζόντια στοίχιση αντικειμένων.
4		Η φιγούρα DogSprite παίρνει την μορφή της εικόνας με όνομα “AngryDog.png”
5		Η εντολή δημιουργεί μια μεταβλητή με όνομα score και αρχική τιμή 0.
6	Το αντικείμενο Horizontal Arrangement	Η εντολή εκχωρεί στην μεταβλητή dice1 μια τυχαία ακέραια τιμή στο διάστημα [1,6].
7	Το αντικείμενο Sound	Είναι ένα μη ορατό αντικείμενο στην οθόνη του χρήστη.
8		Η μεταβλητή height παίρνει την τιμή του textbox1
9		Το κείμενο που θα εμφανίζεται θα είναι η λέξη « Σκορ: » και δίπλα η τιμή της μεταβλητής score
10		Το app inventor είναι ένα περιβάλλον προγραμματισμού στο οποίο οι χρήστες δημιουργούν εφαρμογές για το λειτουργικό ANDROID.
11		Ο τελεστής or ενώνει δύο προτάσεις σε μια, που το αποτέλεσμα της είναι Αληθές αρκεί να ισχύει μία από τις δύο αρχικές προτάσεις.

2. Απαντήστε στα παρακάτω:

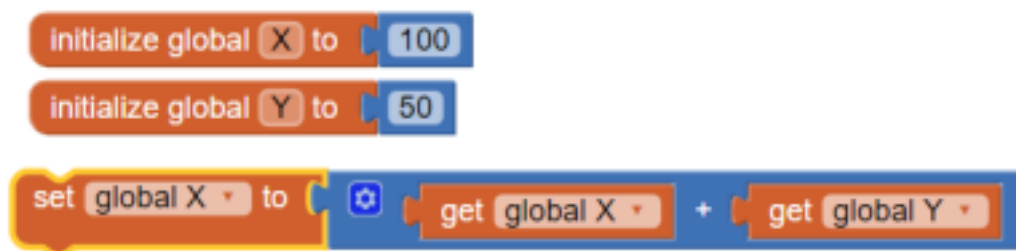
1. Έστω αυτό στο viewer



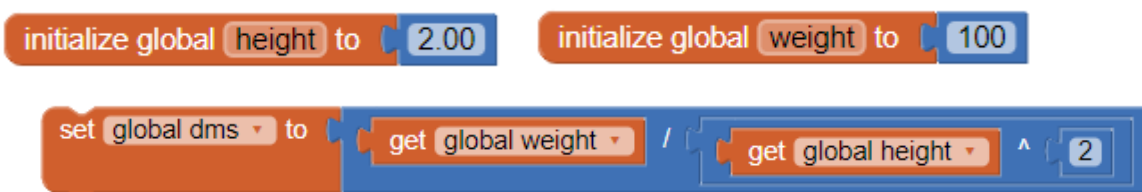
Απαντήστε με Σωστό ή Λάθος:

1. Στο screen(οθόνη) υπάρχει background image.
2. Στο screen ο τίτλος (title) είναι βαθμολογία
3. Υπάρχουν 2 κουμπια στο παραπάνω Screen
4. Υπάρχει ένα Label στο παραπάνω στο Screen
5. Το `HorizontalArrangement1` δε χρησιμοποιείται στο screen παραπάνω.

2. Έχουμε δύο μεταβλητές με ονόματα X και Y. Ποια θα είναι η τιμή της μεταβλητής X μετά την εκτέλεση των εντολών που φαίνονται παρακάτω;



3. Όμοια με την ερώτηση 2, αν εκτελεστούν οι εντολές, τι τιμή έχει η μεταβλητή dms;

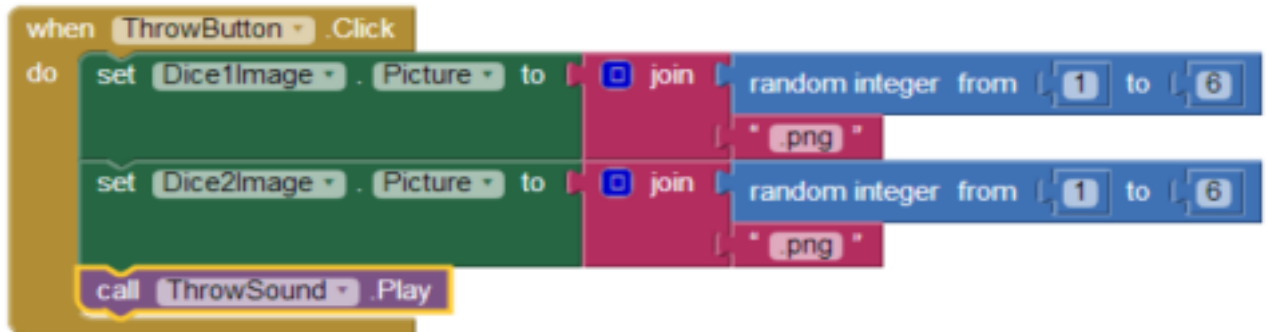


4. Έχουμε μια μεταβλητή με όνομα **counter** και αρχική τιμή 50, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

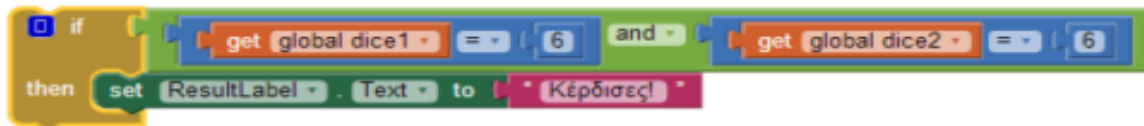


Έστω ότι πατάμε το κουμπί **Button1** δύο φορές. Την πρώτη φορά ο τυχαίος αριθμός είναι το **70** και τη δεύτερη φορά ο τυχαίος αριθμός είναι το **10**. Ποια θα είναι η τιμή της μεταβλητής **counter** μετά το δεύτερο πάτημα του κουμπιού; Να εξηγήσετε αναλυτικά την απάντησή σας (Τι γίνεται μετά από κάθε πάτημα).

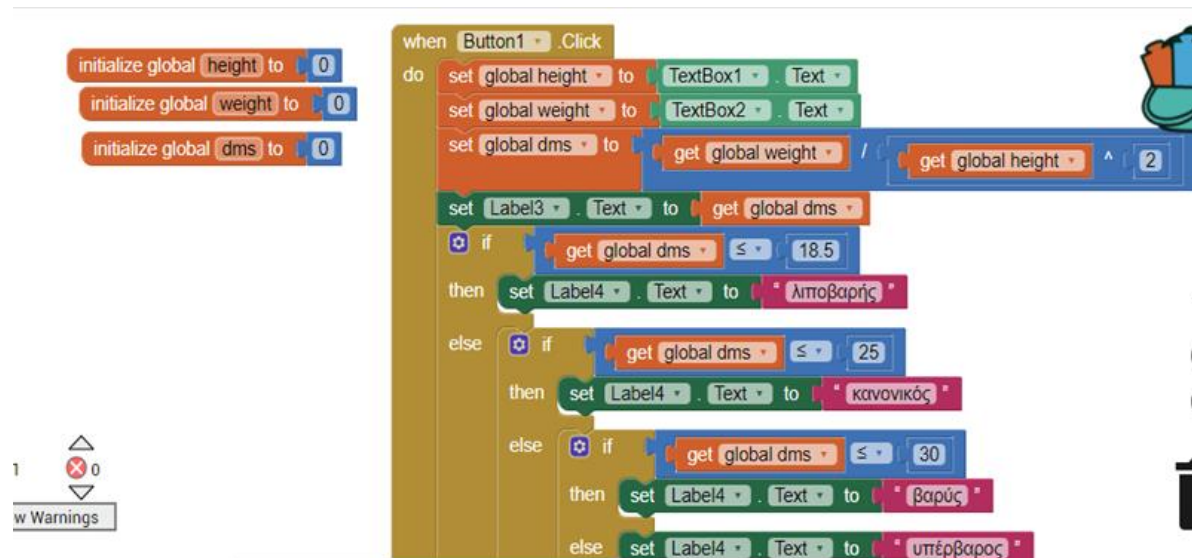
5. Εξηγήστε τι κάνει το παρακάτω τμήμα προγράμματος.



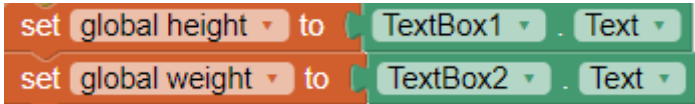
6. Εξηγήστε τι κάνει το παρακάτω πρόγραμμα.



7. Για το παρακάτω πρόγραμμα, να απαντήσετε τις ερωτήσεις που ακολουθούν :



- A. Εάν υπολογιστεί το dms ίσο με 30 τι μήνυμα εμφανίζεται;
 B. Εάν υπολογιστεί το dms ίσο με 29 τι μήνυμα εμφανίζεται;
 Γ. Ο χαρακτηρισμός βάσει του dms σε τι component εμφανίζεται;
 Δ. Η σειρά με την οποία τοποθετούνται τα IF στον κώδικα έχει σημασία ή δε παίζει κανένα ρόλο;
 Δικαιολογήστε.
 Ε. Αν κατά λάθος εισαχθούν μη έγκυρες τιμές τα height και weight (π.χ. αρνητικές), τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα;

ΣΤ. Αυτές οι εντολές  τι ακριβώς χρειάζονται στον κώδικα παραπάνω;

Επιμέλεια ερωτήσεων: Κορδούλη Τέρη