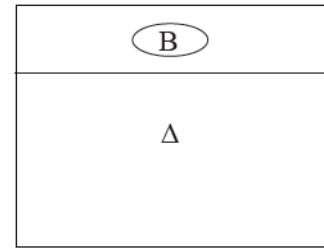


## Κεφάλαιο 7

### App Inventor – Εφαρμογή 2 (σ.59 σχολικού βιβλίου)

Στο σχήμα 7.1 (σελ. 59 του βιβλίου) παρουσιάζεται το σχέδιο της διεπαφής χρήσης ενός κινητού. Το **B** είναι κουμπί και το **Δ** είναι ο χώρος, όπου θα εμφανίζονται τα αποτελέσματα από την εκτέλεση του προγράμματος. Όταν πατηθεί το κουμπί **B** δημιουργείται ένα απλό πρόγραμμα «ζωγραφικής». Ο καμβάς χρωματίζεται κίτρινος και όταν ο χρήστης πατά με το ποντίκι (ή με το δάκτυλο στην οθόνη του κινητού), σχηματίζεται μια κουκκίδα. Όταν σύρει το ποντίκι (ή το δάκτυλο) σχηματίζεται μια γραμμή.



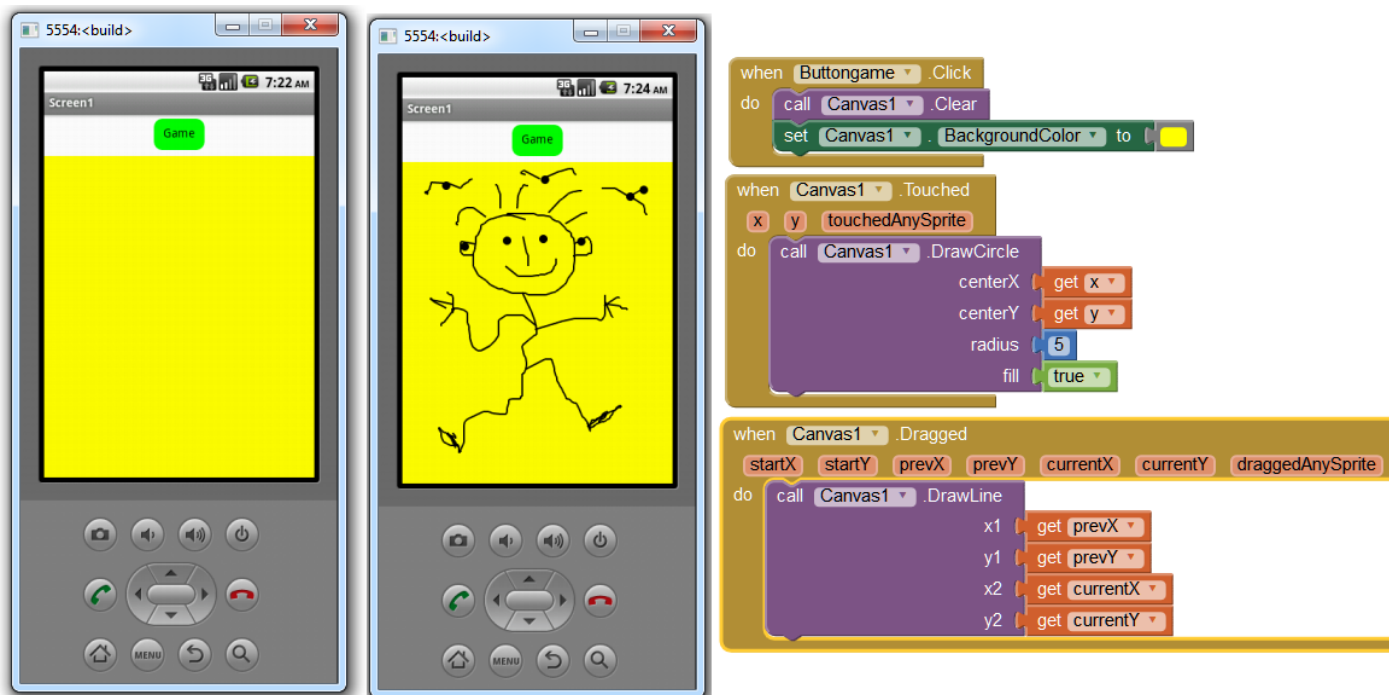
**Στόχοι:** α) Χρήση των συστατικών **Horizontal Arrangement**, **Button**, **Canvas** της παλέτας οπτικής σχεδίασης. β) Διαμόρφωση των **χαρακτηριστικών** καθενός από τα παραπάνω συστατικά και καθορισμός **διάταξης** στην οθόνη. γ) Χειρισμός των **συμβάντων touch** και **drag** του συστατικού **Canvas**. δ) Τοποθέτηση **ορισμάτων** στις μεθόδους χειρισμού των συμβάντων.

**Διαδικασία για τη βασική εφαρμογή:** Περιγράφεται στη σελ. 59 του σχολικού βιβλίου στην παράγραφο Β).

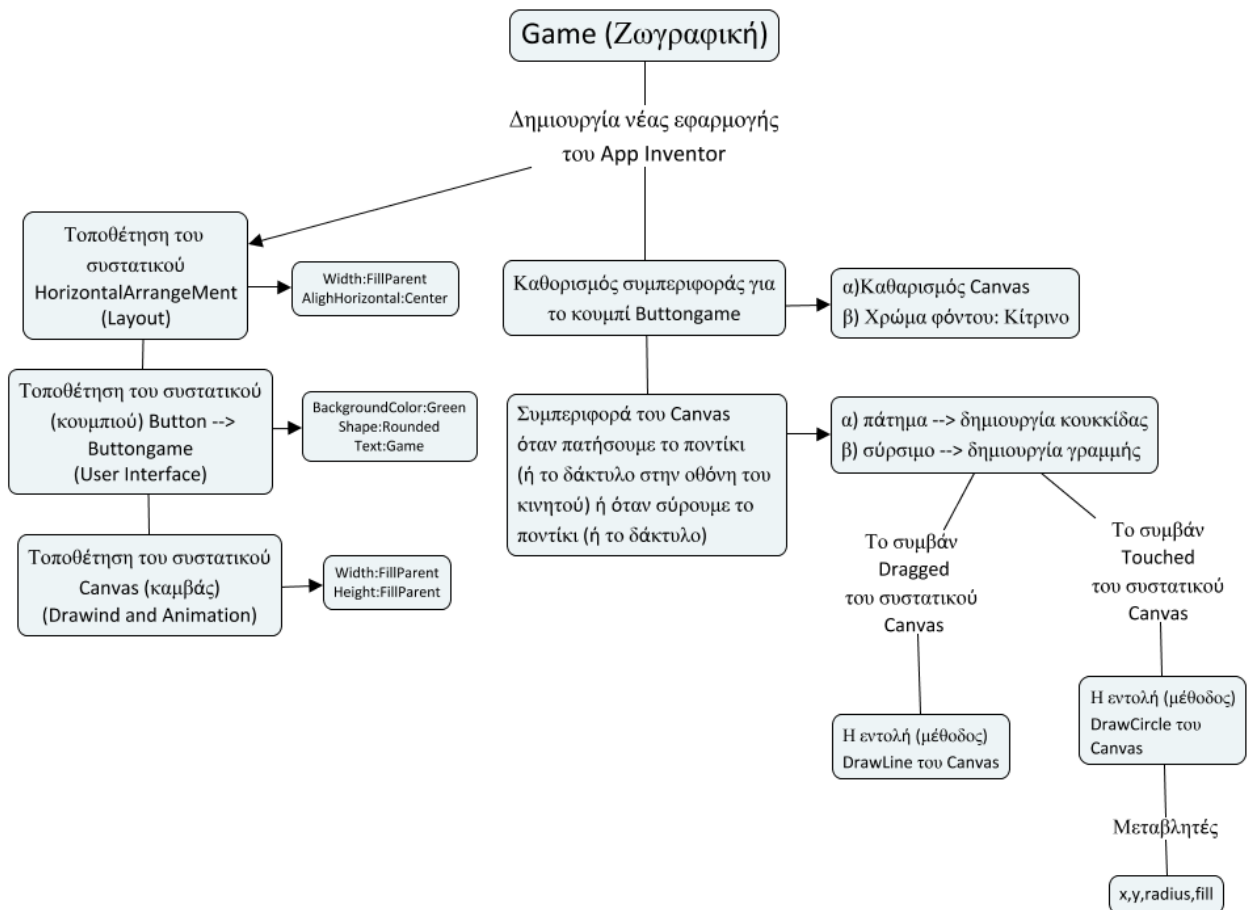
**Επέκταση 1:** Να υπάρχει η δυνατότητα επιλογής διαφόρων χρωμάτων για τη ζωγραφική μέσα από λίστα.

**Επέκταση 2:** Να υπάρχει η δυνατότητα επιλογής διαφορετικών μεγεθών κουκκίδας σχεδίασης.

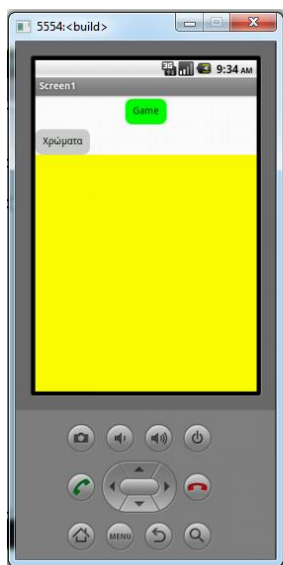
**Επέκταση 3:** Να δημιουργηθεί «γομολάστιχα» για το σβήσιμο ανεπιθύμητων τμημάτων του σχεδίου.



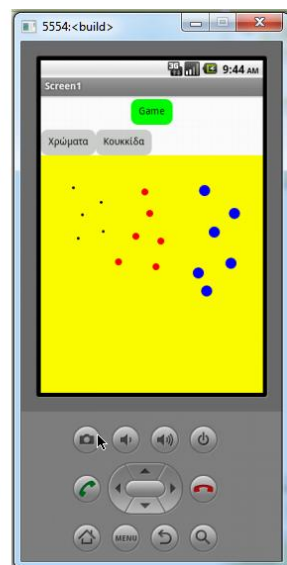
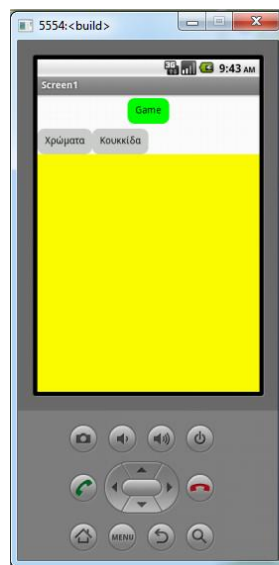
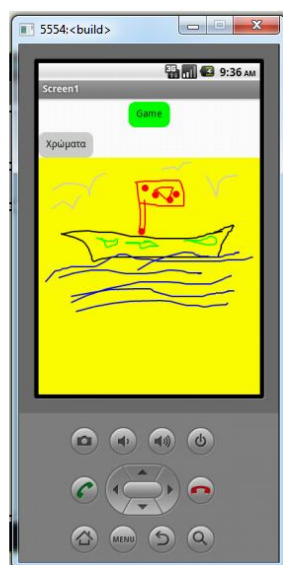
**Εργασίες:** 1) Σημειώστε στη σελ. 61 του σχολ. βιβλίου ποια από τα συστατικά χρησιμοποιήσαμε στην εφαρμογή μας. 2) Σημειώστε στη σελ. 62 του σχολ. βιβλίου ποια κομμάτια κώδικα (πλακίδια) χρησιμοποιήσαμε. 3) Εκτελέστε από τον Η/Υ του σπιτιού σας την εφαρμογή που φτιάξατε στο εργαστήριο. 4) Αποθηκεύστε την εργασία σας σε μορφή .ark και εκτελέστε τη με έναν προσομοιωτή π.χ. το Windroy ή το YouWave.



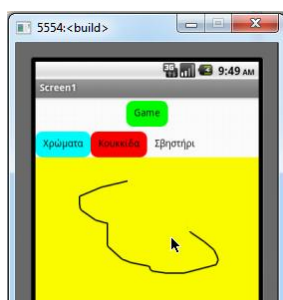
**Επέκταση 1:**



**Επέκταση 2:**



**Επέκταση 3:**



**Επέκταση 4:** Προσπαθήστε να συνδυάσετε την εφαρμογή **ScreenSaver** του προηγούμενου μαθήματος με την εφαρμογή **Game** που μάθαμε σήμερα, τοποθετώντας τα κουμπιά εκκίνησης A και B στο συστατικό Horizontal Arrangement. **Προσοχή!** Όταν εκτελείται η μία εφαρμογή, δεν πρέπει να εμφανίζεται κάτι από την άλλη (συστατικό, λειτουργία κτλ).