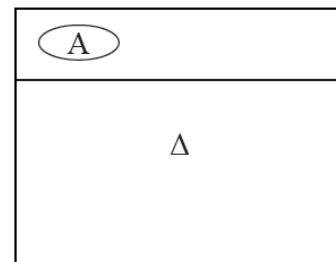


## Κεφάλαιο 7

### App Inventor – Εφαρμογή 1 (σ.59 σχολικού βιβλίου)

Στο σχήμα 7.1 (σελ. 59 του βιβλίου) παρουσιάζεται το σχέδιο της διεπαφής χρήσης ενός κινητού. Το Α είναι κουμπί και το Δ είναι ο χώρος, όπου θα εμφανίζονται τα αποτελέσματα από την εκτέλεση του προγράμματος. Όταν πατηθεί το κουμπί Α, εμφανίζεται η εικόνα ενός ήρεμου σκύλου, και, όταν ο χρήστης αγγίζει την περιοχή (Δ), τότε αλλάζει η εικόνα του σκύλου σε αγριεμένο και ακούγεται ο ανάλογος ήχος. Επέκταση: Όταν πατάμε με το ποντίκι σε κάποιο σημείο της περιοχής Δ, ο αγριεμένος σκύλος να ακολουθεί γαυγίζοντας.

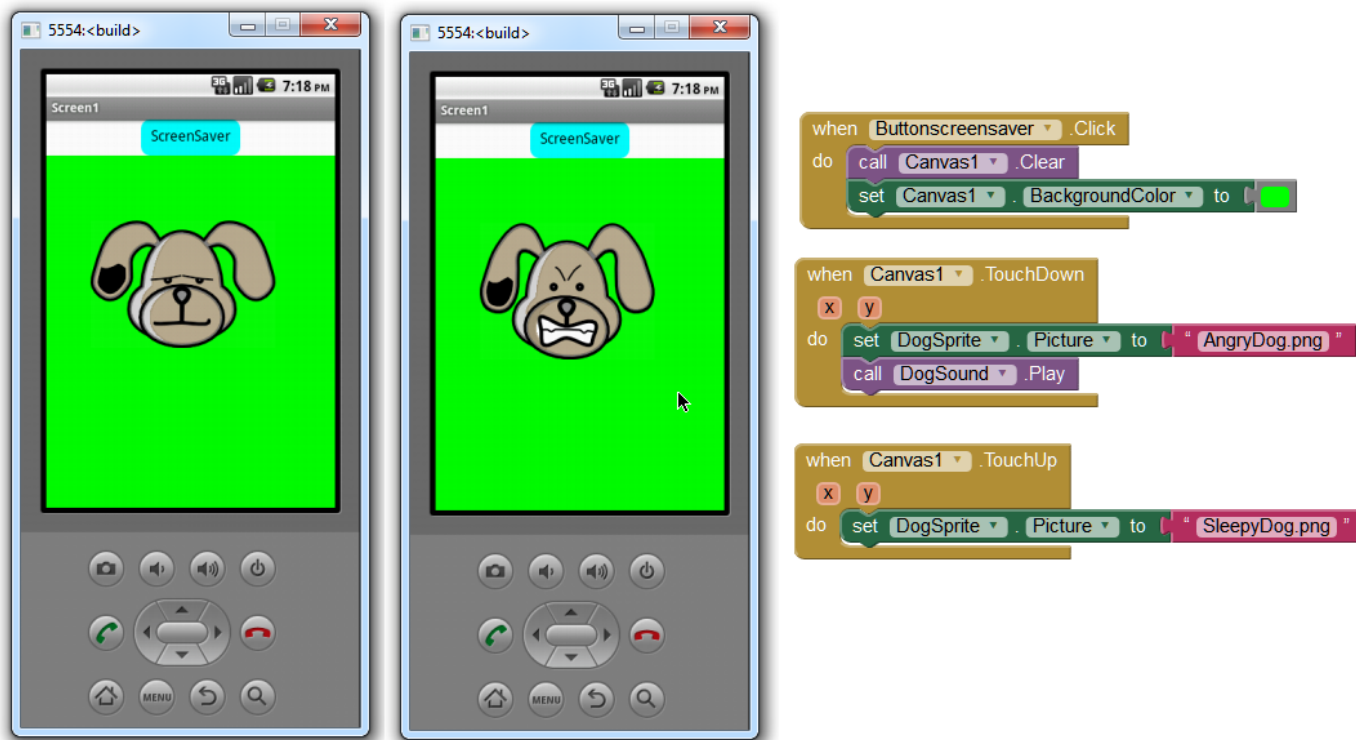


**Στόχοι:** α) Γνωριμία με τα συστατικά **Screen, Horizontal Arrangement, Button, Canvas, ImageSprite, Sound** της παλέτας οπτικής σχεδίασης. β) Διαμόρφωση των **χαρακτηριστικών** καθενός από τα παραπάνω συστατικά. γ) Καθορισμός της **συμπεριφοράς** των αντικειμένων **Button** και **Canvas** στα πατήματα του ποντικιού. δ) Γνωριμία με τα **sprites**. ε) Προσθήκη εφέ ήχου στην εφαρμογή.

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

**Επέκταση 1:** α) Στο φόντο να τοποθετηθεί γρασίδι β) Ο σκύλος να κινείται προς τη θέση, όπου πατάμε με το ποντίκι (ή με το δάκτυλο στην οθόνη του κινητού).

**Επέκταση 2:** Να δημιουργηθεί ένας «πραγματικός» Screen Saver με την εισαγωγή του συστατικού **Clock** και κατάλληλη ρύθμιση της ιδιότητας **TimerInterval**. Σε τακτά χρονικά διαστήματα να εκτελείται μια **διαδικασία (procedure)**, η οποία να τοποθετεί τη φιγούρα του σκύλου σε τυχαία θέση.



**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 .apk και εκτελέστε τη με έναν προσομοιωτή π.χ. το Windroy ή το YouWave.

