

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

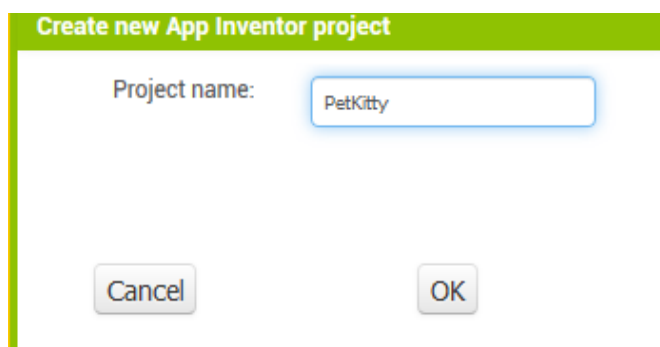
### Εφαρμογή «PetKitty»

Προκειμένου να εξοικειωθείτε με την εφαρμογή App Inventor θα δημιουργήσετε αρχικά μια πολύ απλή εφαρμογή, στην οποία θα εμφανίζεται η εικόνα μιας γάτας ως ένα κουμπί, το οποίο εάν πατήσετε θα ακούγεται το νιαούρισμα της γάτας, ενώ ταυτόχρονα θα παράγεται μια δόνηση για 1 δευτερόλεπτο.

#### **Βήμα 1 (Είσοδος στο περιβάλλον AppInventor)**

#### **Βήμα 2 (Δημιουργία και ονομασία νέου έργου)**

Επιλέξτε από το κύριο μενού της εφαρμογής **Start New Project** και δώστε ως όνομα στο έργο το **PetKitty**.



#### **Βήμα 3 (Παραμετροποίηση αρχικής οθόνης εφαρμογής)**

Στο έργο που έχετε δημιουργήσει υπάρχει ήδη ως βασικό συστατικό η πρώτη οθόνη της εφαρμογής, με όνομα **Screen1**. Τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) της οθόνης αυτής σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
<b>Screen1</b>	<b>BackgroundColor:</b> Orange
	<b>AlignHorizontal:</b> Center : 3
	<b>Title:</b> Kitty

#### **Βήμα 4 (Δημιουργία και παραμετροποίηση κουμπιού)**

Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1** ένα συστατικό τύπου **Button** (κουμπί) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Στη συνέχεια, από το πεδίο **Components** επιλέξτε το **Button1**, πατήστε **Rename** και μετονομάστε το κουμπί από **Button1** σε **ButtonKitty**.

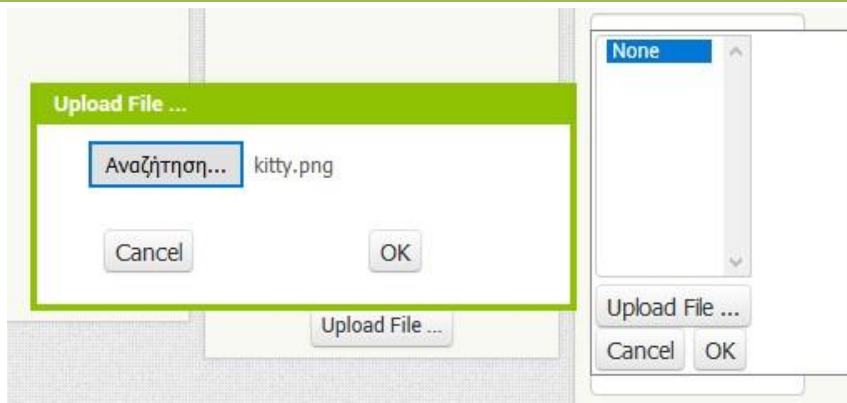
**Rename Component**

Old name:

New name:

Ακολούθως, τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) του κουμπιού **ButtonKitty** σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
<b>ButtonKitty</b>	<b>Text:</b> (κενό)
	<b>Image:</b> <i>kitty.png</i>



**[Σημείωση:** Μπορείτε πρώτα να ανεβάσετε τα πολυμεσικά αρχεία μέσω του πεδίου **Media** και έπειτα να τα επιλέγετε από την αντίστοιχη ιδιότητα **Image** του συστατικού.]

#### Βήμα 5 (Δημιουργία και παραμετροποίηση ετικέτας)

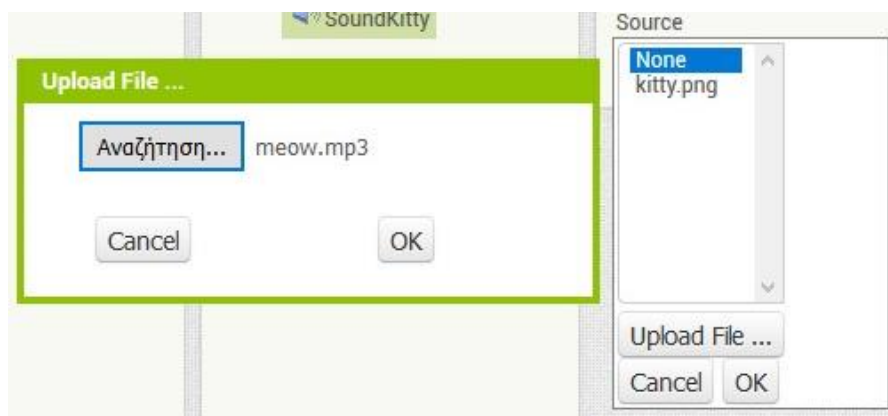
Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1**, κάτω από το κουμπί της γάτας, ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Μετονομάστε την ετικέτα από **Label1** σε **LabelKitty** και έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**) της σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
<b>LabelKitty</b>	<b>BackgroundColor:</b> Green
	<b>FontSize:</b> 28
	<b>Title:</b> Χαίδεψε τη γατούλα
	<b>TextColor:</b> Blue

### Βήμα 6 (Εισαγωγή και παραμετροποίηση ήχου)

Από την ομάδα **Media** της παλέτας (**Palette**) εισάγετε στην οθόνη **Screen1** ένα συστατικού τύπου **Sound** (ήχος) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Παρατηρήστε ότι το συστατικό αυτό ανήκει στα μη-ορατά συστατικά (Non-visible components) της εφαρμογής που εμφανίζονται κάτω από την οθόνη. Αφού μετονομάσετε τον ήχο από **Sound1** σε **SoundKitty**, τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**) του σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
<b>SoundKitty</b>	<b>MinimumInterval:</b> 300
	<b>Source:</b> <i>meow.mp3</i>



Η τελική σχεδίαση της οθόνης της εφαρμογής σας πρέπει να έχει την εξής μορφή:



### **Βήμα 7 (Προγραμματισμός συμπεριφορών)**

Μεταβείτε στο συντάκτη πλακιδίων (**Blocks**) για να προγραμματίσετε τις συμπεριφορές των συστατικών της εφαρμογής σας. Δημιουργείστε τον παρακάτω κώδικα:

```
when ButtonKitty .Click
do
  call SoundKitty .Play
  call SoundKitty .Vibrate
  milliseconds 1000
```

Η χρήση του παραπάνω κώδικα ερμηνεύεται ως εξής:

- ```

\
\ Όταν γίνει κλικ στο κουμπί ButtonKitty, τότε
\
\
\ 1. παίζει ο ήχος SoundKitty και
\ 2. πραγματοποιείται δόνηση για 1000 milliseconds (δηλαδή για 1 δευτερόλεπτο).
\
\

```

### **Βήμα 8 (Αποθήκευση έργου)**

Από το μενού **Projects** επιλέξτε **Save project** για να αποθηκευτούν οι αλλαγές που πραγματοποιήσατε στο έργο σας.

### **Βήμα 9 (Δοκιμή της εφαρμογής στον emulator)**

Από το μενού **Connect** επιλέξτε **Emulator** και μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί η εφαρμογή στον εξομοιωτή κινητού τηλεφώνου.