

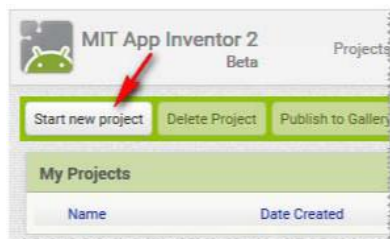
Δημιουργία μιας εφαρμογής (Project) με το App Inventor.

Θα υλοποιήσουμε μια απλή εφαρμογή όπου εμφανίζεται μια εικόνα ενός ήρεμου σκύλου, και όταν ο χρήστης αγγίξει την οθόνη του κινητού, τότε αλλάζει η εικόνα του σκύλου σε αγριεμένο και ακούγεται ένας ήχος γαυγίσματος.

Βήμα 1

Δημιουργία νέου Project και ρυθμίσεις οθόνης.

Στο επάνω αριστερό μέρος της σελίδας, επιλέξτε το κουμπί **Start new project**



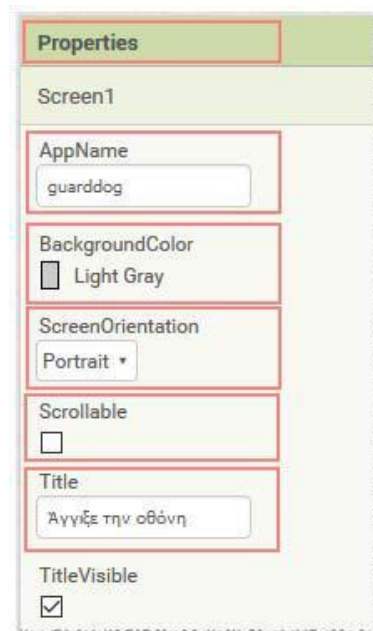
Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται, πληκτρολογήστε το όνομα **guarddog** και μετά πατήστε το κουμπί OK



Αρχικά, το μοναδικό διαθέσιμο συστατικό της εφαρμογής είναι η οθόνη (**Screen 1**) και θα χρειαστεί να μεταβάλλετε κάποιες από τις ιδιότητές της.

Επιλέξτε το αντικείμενο **Screen1** και αλλάξτε τις ιδιότητες στο δεξί μέρος της σελίδας (το τμήμα με την επικεφαλίδα **Properties**)

AppName: guarddog
 BackgroundColor: Light Gray
 Screen Orientation: Portrait
 Scrollable: Όχι
 Title: Άγγιξε την οθόνη



Βήμα 2

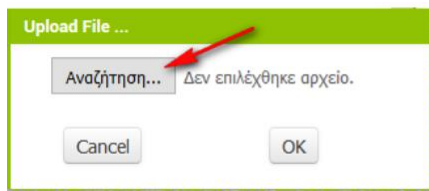
Προσθήκη των απαραίτητων αρχείων πολυμέσων

Προσθέστε στο Project τα αρχεία εικόνας και τους ήχους που θα χρησιμοποιεί η εφαρμογή. Αρκεί να ανοίξετε μία καινούρια καρτέλα στον φυλλομετρητή σας και στην γραμμή διεύθυνσης να πληκτρολογήσετε <https://bit.ly/3bRA3xN> Στον φάκελο DogFiles βρίσκονται τα ακόλουθα αρχεία.

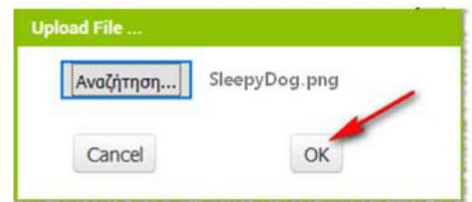
αρχείο	περιγραφή
SleepyDog.png	Εικόνα ενός ήρεμου σκύλου
AngryDog.png	Εικόνα ενός αγριεμένου σκύλου
Bark.mp3	Ήχος γαυγίσματος

Πρέπει να ανεβάσετε τα 3 παραπάνω αρχεία στην εφαρμογή σας. Από το τμήμα της σελίδας με ετικέτα **Media** επιλέξτε το κουμπί **Upload File...** και μετά επιλέξτε να ανεβάσετε στο Project τον ήχο και τις εικόνες.

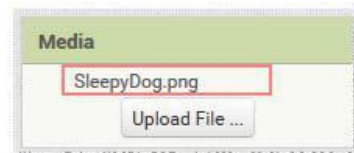
Επιλέξτε το κουμπί **Αναζήτηση...** και μετά εντοπίστε το αρχείο που θέλετε να ανεβάσετε πχ SleepyDog.png



Μετά επιλέξτε το κουμπί **OK**



Παρατηρήστε ότι στο τμήμα **Media** εμφανίζεται το όνομα του αρχείου που ανεβάσατε.



Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για να ανεβάσετε και τα υπόλοιπα αρχεία: **AngryDog.png** και **Bark.mp3**

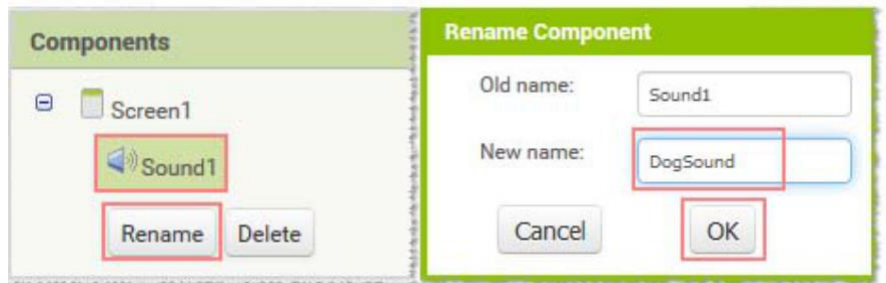


Βήμα 3

Προσθήκη αντικειμένων στο γραφικό περιβάλλον

Πρέπει να προσθέσετε το **γραφικό** (ImageSprite) που θα περιέχει τις εικόνες του σκύλου καθώς και ένα αντικείμενο **Sound** για την αναπαραγωγή του ήχου του γαυγίσματος.

Για να μετονομάσετε ένα αντικείμενο που προσθέτετε, αρκεί να επιλέξετε το αντικείμενο από το τμήμα **Components** και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί **Rename**. Θα εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου **Rename component** και στο πλαίσιο κειμένου **New name** πληκτρολογήστε το νέο όνομα.



Για το σχεδιασμό της εμφάνισης του project κάντε τις ενέργειες που εμφανίζονται στον παρακάτω πίνακα:

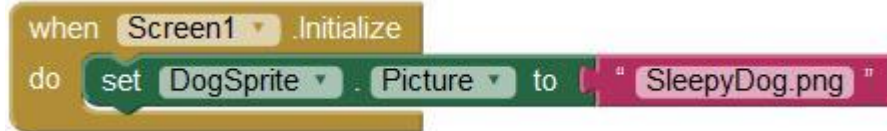
Στο τμήμα Palette Από την ομάδα	Στο τμήμα Viewer Να μεταφέρετε το αντικείμενο	Στο τμήμα Components Να το μετονομάσετε σε	Στο τμήμα Properties Να μεταβάλλετε τις ιδιότητες
Drawing and Animation	Canvas	Canvas1	BackgroundColor: none Width: Fill Parent Height: Fill Parent
Drawing and Animation	ImageSprite	DogSprite	Picture: SleepyDog.png Rotates: Όχι
Media	Sound	DogSound	Source: Bark.mp3

Από το πάνω δεξί μέρος του App Inventor επιλέξτε το κουμπί **Blocks** για να υλοποιήσετε τη συμπεριφορά της εφαρμογής.



Βήμα 4

Όταν ανοίγει την πρώτη φορά η εφαρμογή και εμφανίζεται η οθόνη [when Screen1.Initialize] κάνει: Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του ήρεμου σκύλου [set DogSprite.Picture to SleepyDog.png].



Όταν πατηθεί η οθόνη με το δάκτυλό [when Canvas1.TouchDown] κάνει:

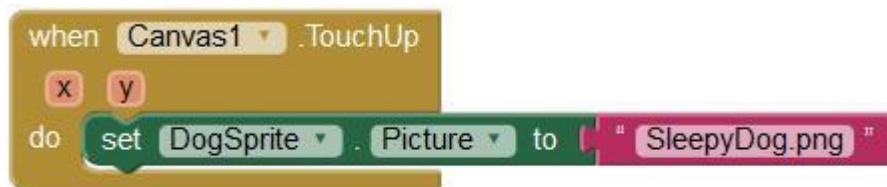
Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του αγριεμένου σκύλου [set DogSprite.Picture to AngryDog.png]

Αναπαρήγαγε τον ήχο του γαυγίσματος [call DogSound.Play]. (Κρατήστε πατημένο για λίγο χρονικό διάστημα για να δείτε την αλλαγή της εικόνας)



Όταν απομακρυνθεί το δάκτυλο από την οθόνη [when Canvas1.TouchUp] κάνει:

Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του ήρεμου σκύλου [set DogSprite.Picture to SleepyDog.png]



Βήμα 5 – Αποθήκευση του έργου

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

Βήμα 6 – Δοκιμή της εφαρμογής στον emulator

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

