

Πριν προχωρήσετε στην δημιουργία της επόμενης εφαρμογής, κάντε μία σύντομη άσκηση συμπλήρωσης κενών που αφορά γενικές πληροφορίες του App Inventor και βρίσκεται στην διεύθυνση: bit.ly/3VkWqS7

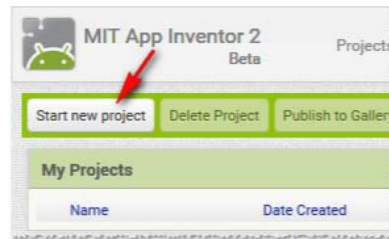
Δημιουργία μιας καινούριας εφαρμογής με το App Inventor

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

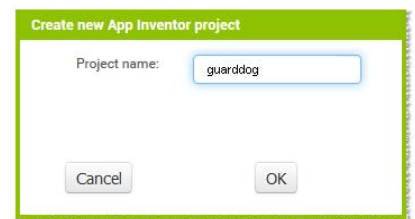
Βήμα 1 – Δημιουργία εφαρμογή και ρυθμίσεις οθόνης

Στον φυλλομετρητή πληκτρολογήστε την διεύθυνση code.appinventor.mit.edu και στη συνέχεια δώστε τον ίδιο κωδικό που αποκτήσατε στο project με την γάτα.

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



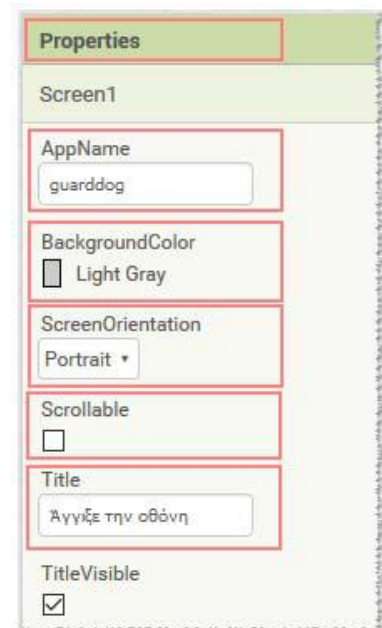
Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται, πληκτρολογήστε το όνομα **guarddog** και μετά πατήστε το κουμπί OK



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 εικόνων και ήχου

Προσθέστε στο Project τα αρχεία εικόνες και τον ήχο που θα χρησιμοποιεί η εφαρμογή. Αρκεί να ανοίξετε μία καινούρια καρτέλα στον φυλλομετρητή σας και στην γραμμή διεύθυνσης να πληκτρολογήσετε bit.ly/3bRA3xN Στον φάκελο DogFiles βρίσκονται τα ακόλουθα αρχεία.

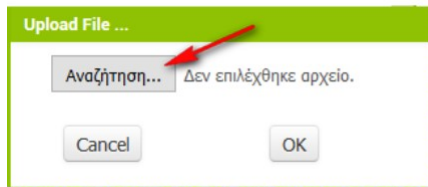
αρχείο	περιγραφή
SleepyDog.png	Εικόνα ενός ήρεμου σκύλου
AngryDog.png	Εικόνα ενός αγριεμένου σκύλου
Bark.mp3	Ήχος γαυγίσματος

Με δεξί κλικ πάνω σε καθένα από τα 3 αρχεία, επιλέξτε από το μενού λήψη.

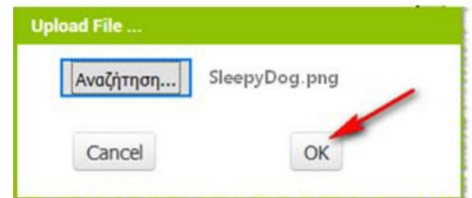
Στη συνέχεια πρέπει να ανεβάσετε αυτά τα αρχεία στην εφαρμογή σας. Κάτω από τα Components, υπάρχει το τμήμα **Media**. Πατήστε το κουμπί **Upload File...** και μετά επιλέξτε τις 2 εικόνες και το αρχείο ήχου.



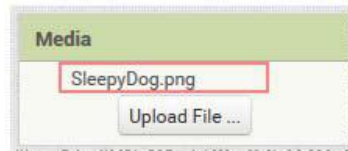
Επιλέξτε το κουμπί **Αναζήτηση...** και μετά εντοπίστε το αρχείο που θέλετε να ανεβάσετε πχ SleepyDog.png



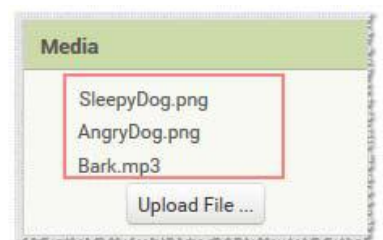
Μετά επιλέξτε το κουμπί **OK**



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



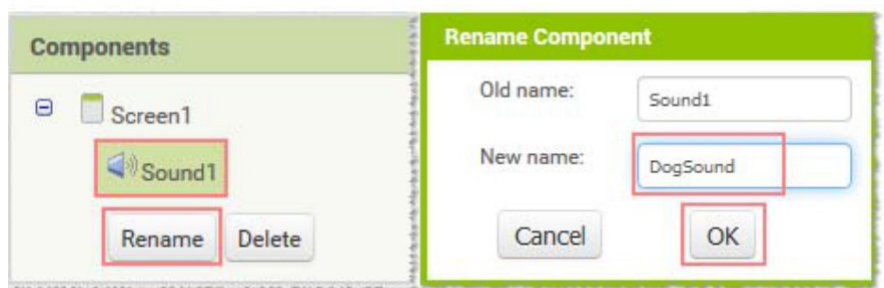
Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για να ανεβάσετε και τα υπόλοιπα αρχεία: **AngryDog.png** και **Bark.mp3**



Βήμα 3 – προσθήκη συστατικών 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 - Προγραμματισμός

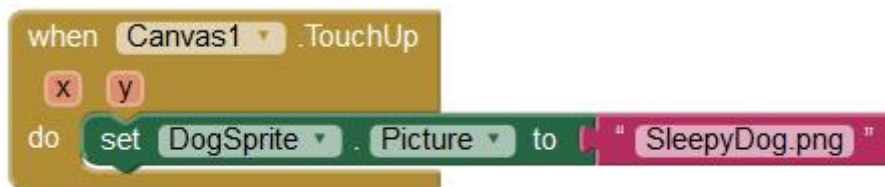
Όταν ανοίγει την πρώτη φορά η εφαρμογή και εμφανίζεται η οθόνη [when Screen1.Initialize] κάντε:
Αλλάξε την εικόνα σε αυτή του ήρεμου σκύλου [set DogSprite.Picture to SleepyDog.png].



Όταν πατηθεί η οθόνη με το δάκτυλό [when Canvas1.TouchDown] κάντε τα εξής:
Αλλάξε την εικόνα σε αυτή του αγριεμένου σκύλου [set DogSprite.Picture to AngryDog.png]
Να παίξει ο ήχος 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] κάντε:
Αλλάξε 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 στο κινητό

Ενεργοποιήστε στο κινητό σας τηλέφωνο το MIT AI2 Companion.

Από τον φυλλομετρητή σας επιλέξτε το μενού **Connect** και μετά **AI Companion**. Σαρώστε το QR Code και μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί η εφαρμογή στο κινητό τηλέφωνο.

