

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Εφαρμογή «PetKitty»

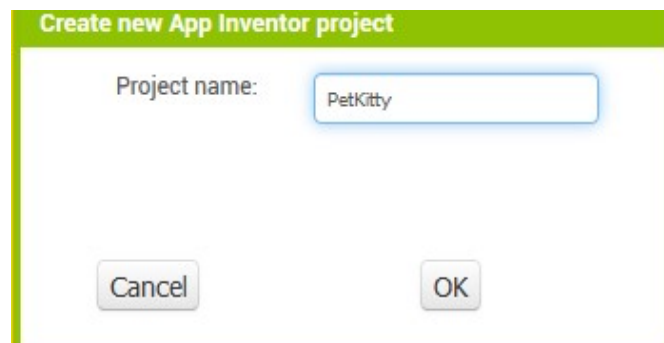
Προκειμένου να εξοικειωθείτε με την εφαρμογή App Inventor θα δημιουργήσετε αρχικά μια πολύ απλή εφαρμογή, στην οποία θα εμφανίζεται η εικόνα μιας γάτας ως ένα κουμπί, το οποίο εάν πατήσετε θα ακούγεται το νιαούρισμα της γάτας, ενώ ταυτόχρονα θα παράγεται μια δόνηση για 1 δευτερόλεπτο.

Βήμα 1 (Είσοδος στο περιβάλλον App Inventor)

Στον φυλλομετρητή πληκτρολογήστε την διεύθυνση `code.appinventor.mit.edu` και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί **Continue without an account** ή πληκτρολογήστε τον κωδικό, αν δεν είναι η πρώτη φορά που εισέρχεται στο περιβάλλον του App Inventor.

Βήμα 2 (Δημιουργία 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)

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:

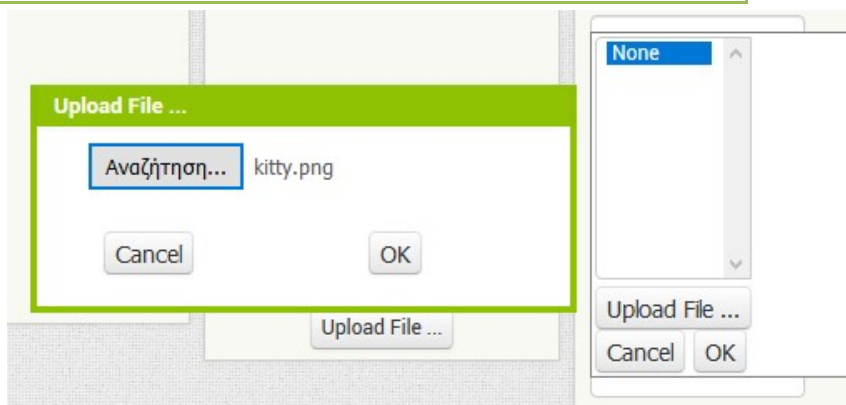
Συστατικό	Ιδιότητες	Τιμή των ιδιοτήτων
Screen1	BackgroundColor:	Orange
	AlignHorizontal:	Center : 3
	Title:	Kitty

Βήμα 4 (Προσθήκη και παραμετροποίηση κουμπιού)

Τοποθετήστε 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**.

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

Συστατικό	Ιδιότητες	Τιμή ιδιοτήτων
ButtonKitty	Text:	(κενό)
	Image:	kitty.png



[Σημείωση: Για να βρείτε το αρχείο εικόνας της γάτας, ανοίξτε μία καινούρια καρτέλα στον φυλλομετρητή και στην γραμμή διεύθυνσης πληκτρολογήστε bit.ly/3bRA3xN Στον φάκελο CatFiles βρίσκονται τα ακόλουθα αρχεία:

αρχείο	περιγραφή
cat.jpg	Εικόνα μιας γάτας
Meow.mp3	Ήχος νιαουρίσματος

Βήμα 5 (Προσθήκη και παραμετροποίηση της ετικέτας)

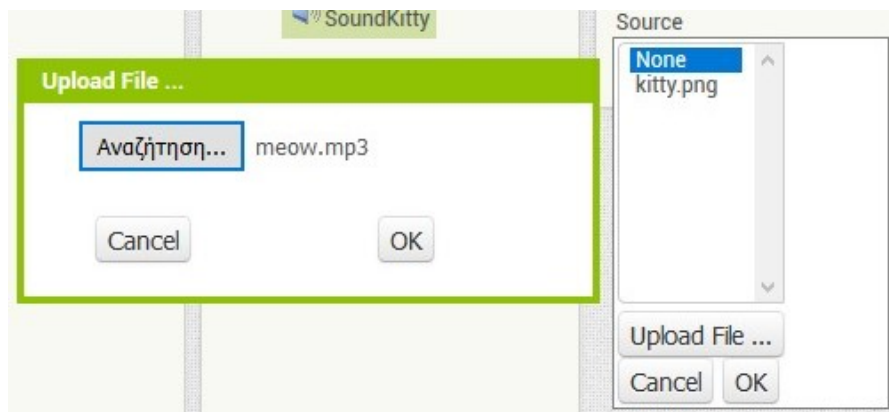
Τοποθετήστε στην οθόνη **Screen1**, κάτω από το κουμπί της γάτας, ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Μετονομάστε την ετικέτα από **Label1** σε **LabelKitty** και έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**)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

Συστατικό	Ιδιότητες	Τιμές των ιδιοτήτων
LabelKitty	BackgroundColor:	Green
	FontSize:	28
	Title:	Άγγιξε τη γατούλα
	TextColor:	Blue

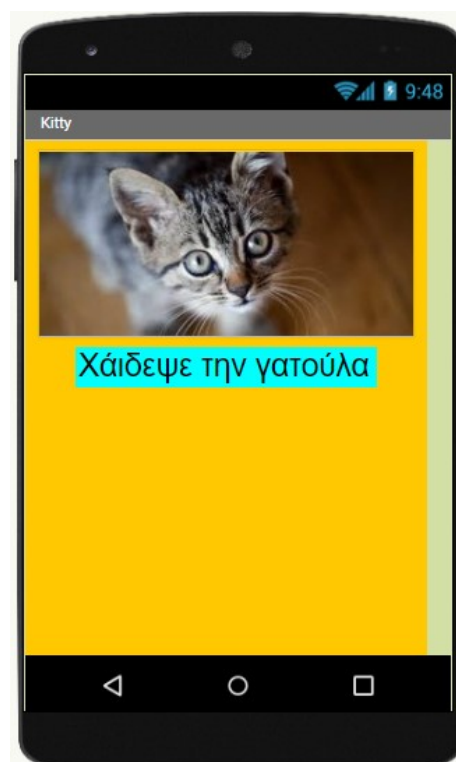
Βήμα 6 (Εισαγωγή και παραμετροποίηση ήχου)

Από την ομάδα **Media** της παλέτας (**Palette**) εισάγετε στην οθόνη **Screen1** ένα συστατικό 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	Τιμή ιδιοτήτων
SoundKitty	MinimumInterval:	300
	Source:	<i>meow.mp3</i>



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



Βήμα 7 (Προγραμματισμός)

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



Η χρήση του 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 στο κινητό)

Ενεργοποιήστε στο κινητό σας τηλέφωνο το MIT AI2 Companion.

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