

Δημιουργία Project κορώνα - γράμματα

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή που θα προσομοιώνει το στρίψιμο ενός κέρματος (κορώνα ή γράμματα). Το παιχνίδι θα αποτελείται από ένα κουμπί που θα δείχνει αρχικά τη μια πλευρά του νομίσματος. Όταν ο χρήστης αγγίξει στο κουμπί – νόμισμα θα αναπαράγεται ο ήχος του νομίσματος και θα επιλέγεται με τυχαίο τρόπο η νέα του εικόνα (η εικόνα της κορώνας ή η εικόνα των γραμμάτων).

Βήμα 1

Δημιουργία νέου Project και ρυθμίσεις οθόνης.

Δημιουργήστε ένα project με όνομα **CoinFlip**.

Αρχικά, το μοναδικό διαθέσιμο συστατικό της εφαρμογής είναι η οθόνη (**Screen1**) και θα χρειαστεί να μεταβάλλετε κάποιες από τις ιδιότητές της.

Επιλέξτε το αντικείμενο **Screen1** από το τμήμα με την επικεφαλίδα **Components** και αλλάξτε τις ιδιότητες στο δεξί μέρος της σελίδας στο τμήμα με την επικεφαλίδα **Properties**.

Screen Orientation: **Portrait**
 Title: **κορώνα - γράμματα**
 BackgroundColor: **Light Gray**

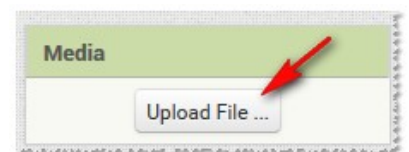
Βήμα 2

Προσθήκη των απαραίτητων αρχείων πολυμέσων

Προσθέστε στο Project τα αρχεία εικόνας και τους ήχους που θα χρησιμοποιεί η εφαρμογή. Επισκεφθείτε τη διεύθυνση <http://ip.mysch.gr/dras/CoinFlip.zip> Κατεβάστε το συμπιεσμένο αρχείο **CoinFlip.zip** και αποσυμπιέστε το σε έναν φάκελο της αρεσκείας σας. (π.χ. στην Επιφάνεια εργασίας). Θα εμφανιστούν τα ακόλουθα αρχεία.

αρχείο	περιγραφή
1.png	Εικόνα του νομίσματος κορώνα
2.png	Εικόνα του νομίσματος γράμματα
CoinFlip.mp3	Ήχος ριξίματος νομίσματος

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.



Βήμα 3

Προσθήκη αντικειμένων στο γραφικό περιβάλλον

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
Layout	HorizontalArrangement	HorizontalArrang	AlignHorizontal: Center AlignVertical: Center Height: Fill parent Width: Fill parent

User Interface	Button	CoinButton	Image: 1.png Text:
Media	Sound	SoundCoin	Source: CoinFlip.mp3

Η οθόνη της εφαρμογής, μετά και από τις παραπάνω αλλαγές, έχει διαμορφωθεί όπως στην εικόνα.



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

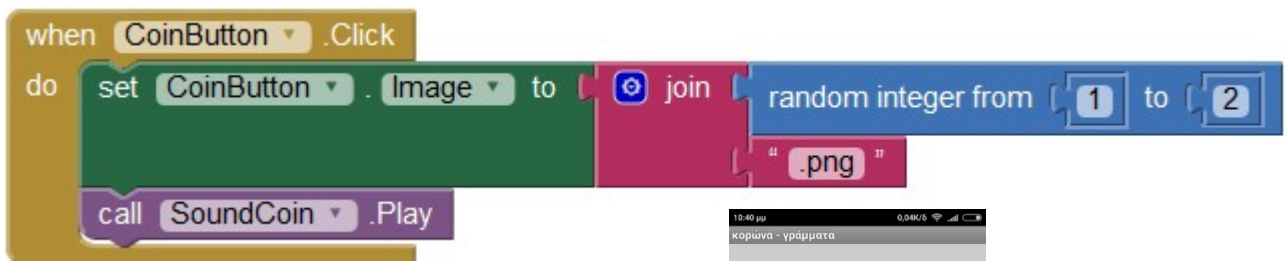


Βήμα 4

Για να προσομοιώσουμε το ριξίμο των ζαριών θα πρέπει να παράγουμε 2 τυχαίους αριθμούς, έναν για το κάθε ζάρι και να θέτουμε, ανάλογα με τον αριθμό που θα παραχθεί, και την κατάλληλη εικόνα ζαριού στα αντίστοιχα σημεία.

Όταν πατιέται το κουμπί CoinButton [`when CoinButton.Click`] κάνε:

- θέσε ως εικόνα στο νόμισμα 1 [`set CoinButton.Image to..`] το κείμενο που προκύπτει από την ένωση [`join`] του τυχαίου αριθμού που θα παραχθεί από μια γεννήτρια αριθμών [`random integer from 1 to 2`] με το κείμενο `.png` [`“.png”`]
- αναπαρήγαγε τον ήχο του ριξίματος του νομίσματος [`call SoundCoin.Play`]



Στην διπλανή εικόνα φαίνεται η εφαρμογή όπως εμφανίζεται στην οθόνη κινητού.

