

**Εφαρμογή «Colors»**

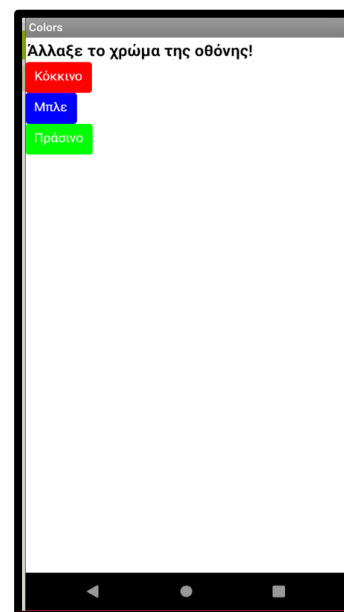
Θα αναπτύξετε το AppInventor μια απλή εφαρμογή, στην οποία ο χρήστης θα μπορεί να αλλάξει το χρώμα της οθόνης, διαλέγοντας ανάμεσα σε τρία διαθέσιμα χρώματα.

**Βήμα 1: Είσοδος στο περιβάλλον AppInventor**

Εισέλθετε στον ιστότοπο του AppInventor (<http://code.appinventor.mit.edu/>) και συνδεθείτε με τον κωδικό που διαθέτετε.

**Βήμα 2: Δημιουργία και ονομασία νέου έργου**

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

**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
Screen1	Title: Colors

**Βήμα 4: Δημιουργία και παραμετροποίηση ετικέτας**

Έπειτα θα εισάγετε ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) από το οποίο θα καθοδηγείτε ο χρήστης τι πρέπει να κάνει. Τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) της σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Ομάδα	Συστατικό	Όνομα	Ιδιότητες
User Interface	Label	Label1	FontSize: 20 Text: Αλλάξε το χρώμα της οθόνης!

**Βήμα 5: Δημιουργία και παραμετροποίηση κουμπιών**

Στη συνέχεια θα πρέπει να εισάγετε τα κουμπιά (**Buttons**) που αντιπροσωπεύουν τα χρώματα. Τα **Buttons** βρίσκονται στην κατηγορία **User Interface**. Σύρετε στο εικονικό κινητό τρία κουμπιά, όσα και τα χρώματα. Στη συνέχεια, από το πεδίο **Componentse** πιλέξτε το **Button1**, πατήστε **Rename** και μετονομάστε το κουμπί από **Button1** σε **Red**. Επαναλάβετε το ίδιο και για τα υπόλοιπα κουμπιά δίνοντας τα ονόματα **Blue** και **Green**. Έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) του κάθε συστατικού σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα.

Ομάδα	Συστατικό	Ονομασία	Ιδιότητες
User Interface	Button	Red	BackgroundColor: Red FontSize: 18 Shape: Rounded Text:Κόκκινο
User Interface	Button	Blue	BackgroundColor: Blue FontSize: 18 Shape: Rounded Text: Μπλε

User  
Interface

Button

Green

**BackgroundColor:** Green  
**FontSize:** 18  
**Shape:** Rounded  
**Text:** Πράσινο

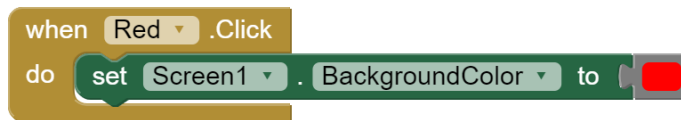
Η σχεδίαση της εφαρμογής μας είναι πλέον έτοιμη!

Αποθηκεύστε την εφαρμογή σας πατώντας πάνω αριστερά το μενού **My projects** → **Saveproject**.

### Βήμα 6: Προγραμματισμός εφαρμογής

Μεταβείτε στο περιβάλλον εντολών της εφαρμογής, στο συντάκτη πλακιδίων (**Blocks**) για να προγραμματίσετε τις συμπεριφορές των συστατικών της εφαρμογής σας. Στη συνέχεια, θα πρέπει να προγραμματίσετε τα παρακάτω:

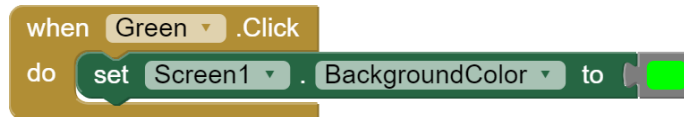
- όταν ο χρήστης πατήσει στο κουμπί «Κόκκινο» (Red), τότε το χρώμα της οθόνης θα πρέπει να γίνεται κόκκινο.



- όταν ο χρήστης πατήσει στο κουμπί «Μπλε» (Blue), τότε το χρώμα της οθόνης θα πρέπει να γίνεται μπλε.



- όταν ο χρήστης πατήσει στο κουμπί «Πράσινο» Green, τότε το χρώμα της οθόνης θα πρέπει να γίνεται πράσινο.



Όταν ολοκληρώσετε το προγραμματισμό της εφαρμογής, από το μενού **Projects** επιλέξτε **Save project** για να αποθηκευτούν online όλες οι αλλαγές που πραγματοποιήσατε στο έργο σας. Στη συνέχεια επιλέξτε από το ίδιο μενού την εξαγωγή του έργου σας στο φάκελο του τμήματός σας (**Export selected project.aia to my computer**).

Η σχεδίαση της εφαρμογής μας είναι πλέον έτοιμη!

### Βήμα 7: Αποθήκευση εφαρμογής

Στο βήμα αυτό θα αποθηκεύσετε-συσκευάσετε το έργο σας σε μορφή **.apk**, προκειμένου να είναι έτοιμο για χρήση από συσκευή με Android. Για το σκοπό αυτόν, επιλέξτε από το μενού **Build** την επιλογή **Android App (.apk)**.

### Βήμα 8: Δοκιμή εφαρμογής σε Android συσκευή μέσω Wifi

Από το μενού **Connect** επιλέξτε **AI Companion**, προκειμένου να εξαχθεί ο **QR κώδικας** για σάρωση από την Android συσκευή ή ένας κωδικός για εισαγωγή στην εφαρμογή. Η επιλογή αυτή προϋποθέτει ότι υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εγκατάσταση στην Android συσκευή του προγράμματος **MIT AI2 Companion**. Αφότου σαρωθεί ορθά ο QR κώδικας της εφαρμογής ή

τοποθετήσετε σωστά τον κωδικό στην εφαρμογή, μπορείτε να την εκτελέσετε απευθείας από τη συσκευή σας και να ελέγξετε αν δουλεύει σωστά.