

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Εφαρμογή «PetKitty»

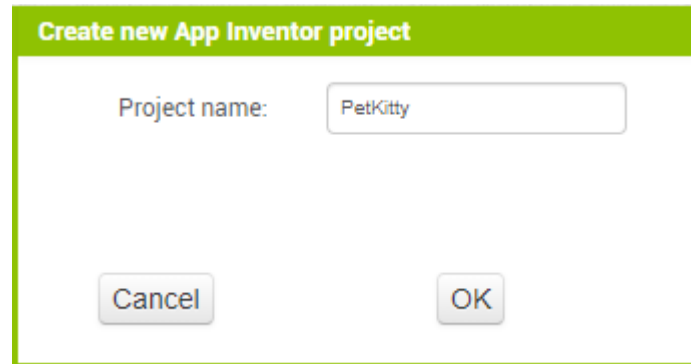
Προκειμένου να εξοικειωθείτε με την εφαρμογή App Inventor θα δημιουργήσετε αρχικά μια πολύ απλή εφαρμογή, στην οποία θα εμφανίζεται η εικόνα μιας γάτας ως ένα κουμπί, το οποίο εάν πατήσετε θα ακούγεται το νιαούρισμα της γάτας, ενώ ταυτόχρονα θα παράγεται μια δόνηση για 1 δευτερόλεπτο.

Βήμα 1 (Είσοδος στο περιβάλλον AppInventor)

Εισέλθετε στον ιστότοπο του App Inventor (<http://ai2.appinventor.mit.edu> ή <http://code.appinventor.mit.edu/login/>) και συνδεθείτε με το λογαριασμό της Google που σας έχει δοθεί.

Βήμα 2 (Δημιουργία και ονομασία νέου έργου)

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



The image shows a dialog box titled "Create new App Inventor project". It has a text input field labeled "Project name:" with the text "PetKitty" entered. Below the input field are two buttons: "Cancel" on the left and "OK" on the right.

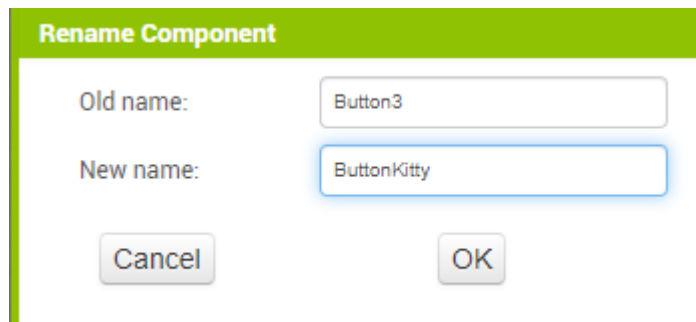
Βήμα 3 (Παραμετροποίηση αρχικής οθόνης εφαρμογής)

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	BackgroundColor: Orange
	AlignHorizontal: Center : 3
	Title: Kitty

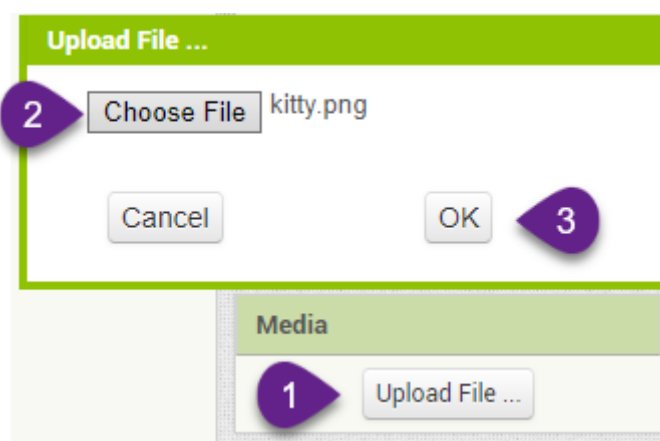
Βήμα 4 (Δημιουργία και παραμετροποίηση κουμπιού)

Τοποθετείστε 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	
ButtonKitty	Text:	(κενό)
	Image: (δείτε παρακάτω εικόνα)	Upload File → Αναζήτηση → kitty.png (Η εικόνα kitty.png βρίσκεται στο φάκελο του τμήματός σας)



[**Σημείωση:** Μπορείτε πρώτα να ανεβάζετε τα πολυμεσικά αρχεία μέσω του πεδίου **Media** και έπειτα να τα επιλέγετε από την αντίστοιχη ιδιότητα **Image** του συστατικού.]

Βήμα 5 (Δημιουργία και παραμετροποίηση ετικέτας)

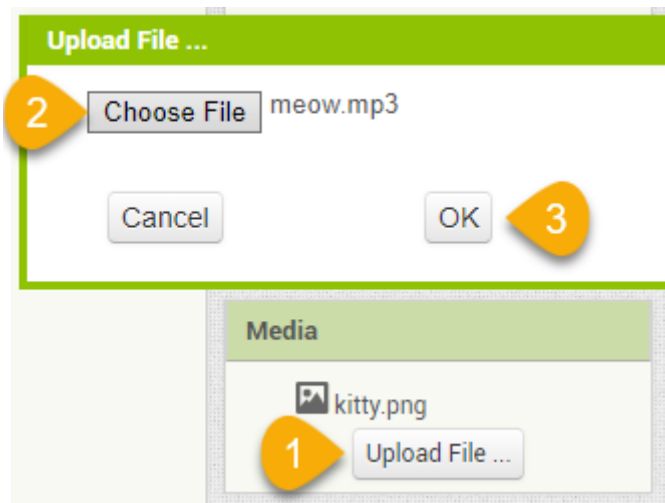
Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1**, κάτω από το κουμπί της γάτας, ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Μετονομάστε την ετικέτα από **Label1** σε **LabelKitty** και έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**)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

Συστατικό	Ιδιότητες	
LabelKitty	BackgroundColor:	Green
	FontSize:	28
	Title:	Χάιδεψε τη γατούλα
	TextColor:	Blue

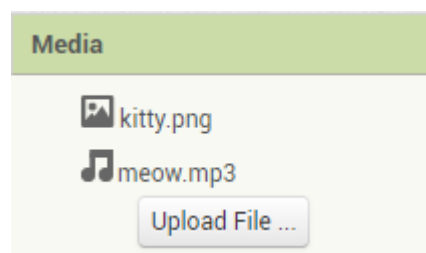
Βήμα 6 (Εισαγωγή και παραμετροποίηση ήχου)

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
SoundKitty	MinimumInterval: 300
	Source: Upload File → Αναζήτηση → meow.mp3 (<i>δείτε παρακάτω εικόνα</i>) (<i>Ο ήχος meow.mp3 βρίσκεται στο φάκελο του τμήματός σας</i>)



Θα υπάρχουν τα παρακάτω αντικείμενα :

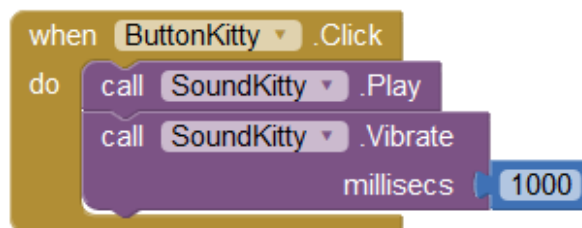


Η τελική σχεδίαση της οθόνης της εφαρμογής σας πρέπει να έχει την εξής μορφή:



Βήμα 7 (Προγραμματισμός συμπεριφορών)

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



Η χρήση του παραπάνω 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 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**).

Βήμα 9 (Συσκευασία 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 **App (save .apk to my computer)**.

Βήμα 10 (Απευθείας 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. Θυμίζουμε πως η επιλογή αυτή προϋποθέτει ότι ο υπολογιστής από τον οποίο προγραμματίζετε και η Android συσκευή που χρησιμοποιείτε συνδέονται στο ίδιο δίκτυο, ενώ η σύνδεση της Android συσκευής πραγματοποιείται ασύρματα με Wifi. Επίσης, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εγκατάσταση (μόνο την πρώτη φορά) στην Android συσκευή του προγράμματος MIT AI2 Companion. Αφότου σαρωθεί ορθά ο QR κώδικας της εφαρμογής, μπορείτε να την εκτελέσετε απευθείας από τη συσκευή σας και να ελέγξετε αν δουλεύει σωστά.

Connect to Companion

Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app.
[Need help finding the Companion App?](#)



Your code is:

wylgon

Cancel