

ΑΣΚΗΣΗ 1^η

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή στην οποία όταν αγγίζουμε μια εικόνα θα παράγεται ένα ήχος. Συγκεκριμένα θα εμφανίζεται στην οθόνη μια γάτα και όταν την αγγίζουμε θα νιαουρίζει και θα δονείται το κινητό.

Για να δημιουργήσουμε μια νέα εφαρμογή στο περιβάλλον του App Inventor:

- 🌀 Κάνουμε κλικ στην επιλογή “Projects” και στην συνέχεια επιλέγουμε “Start new project” (Νέο έργο).
- 🌀 Φροντίζουμε το όνομα που θα δώσουμε να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες και να μην περιέχει κενά ή άλλα σημεία στίξης εκτός από την κάτω παύλα (_).

Για την εφαρμογή μας:

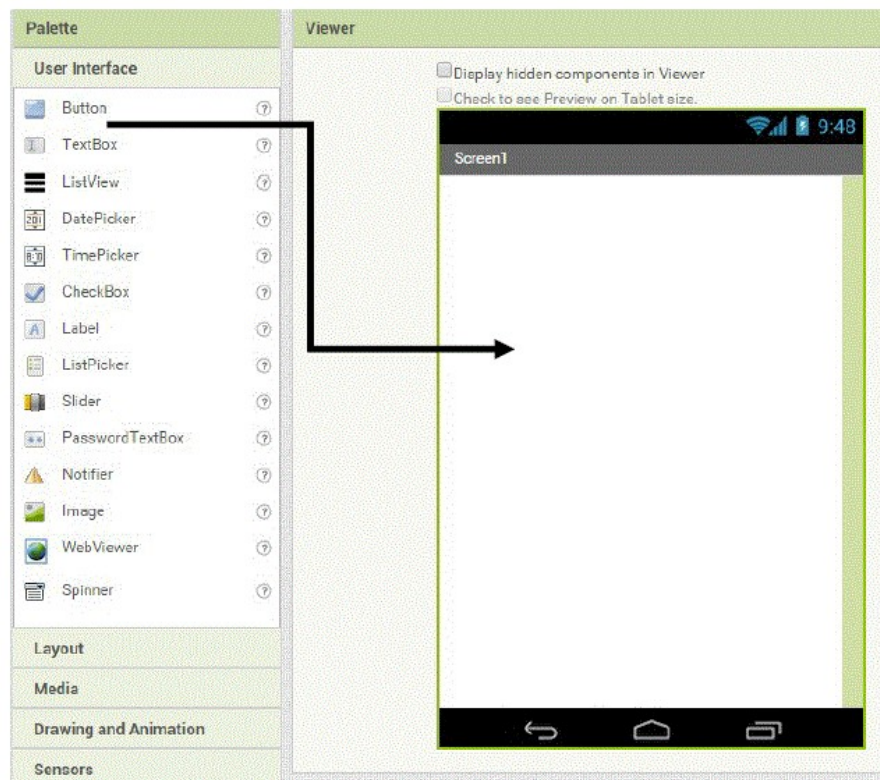
Designer

Το περιβάλλον της εφαρμογής θα μοιάζει με το παρακάτω.

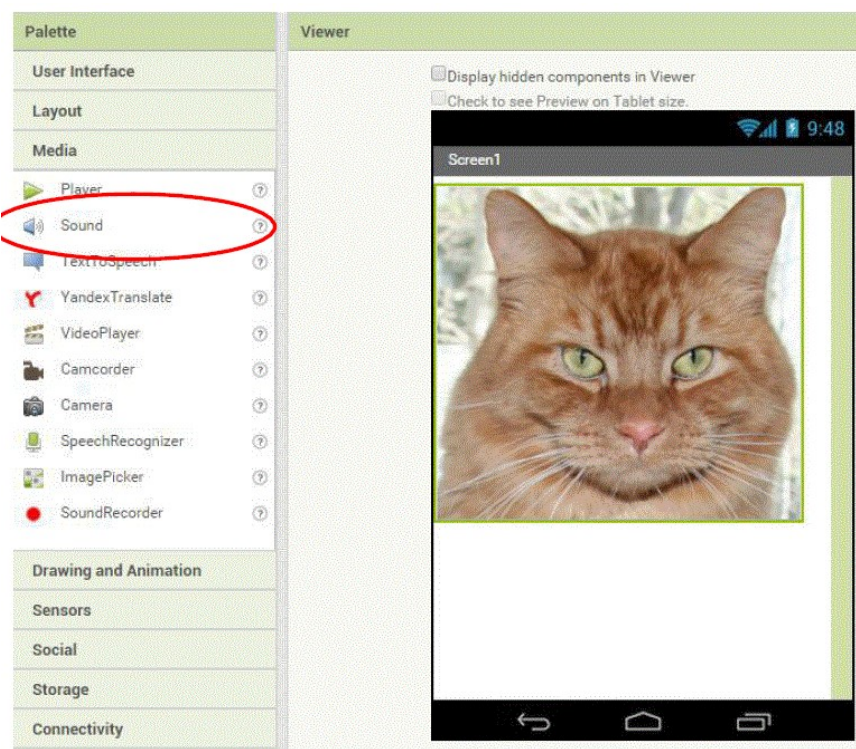


1. Κατεβάζουμε την εικόνα της γάτας από εδώ: <http://users.sch.gr/akouts/efarmoges/kitty.png> και το αρχείο με τον ήχο του νιαουρίσματος από εδώ: <http://users.sch.gr/akouts/efarmoges/meow.mp3>

2. Δημιουργούμε ένα button στην εφαρμογή μας σέρνοντας το αντίστοιχο στοιχείο όπως στην εικόνα



3. Για να εμφανίσουμε τη γάτα στο κουμπί πρέπει πρώτα να ανεβάσουμε την εικόνα. Πάμε στην περιοχή Media, πατάμε Upload File και επιλέγουμε το αρχείο που θέλουμε.
4. Επιλέγουμε το button και στην ιδιότητα Image επιλέγουμε το αρχείο kitty.png και πατάμε OK.
5. Αλλάζουμε την ιδιότητα text του button ώστε να μην υπάρχει κείμενο πάνω στην εικόνα. Αντικαθιστούμε το Text for Button1 με κενό.
6. Δημιουργούμε ένα στοιχείο ήχου στην εφαρμογή μας σέρνοντας το στοιχείο sound από την καρτέλα media όπως στην εικόνα



7. Από τις ιδιότητες επιλέγουμε το αρχείο ήχου meow.mp3 το οποίο έχουμε πρώτα κάνει Upload όπως με την εικόνα της γάτας.

Αφού σχεδιάσαμε την οθόνη της εφαρμογής μας πρέπει πλέον να προγραμματίσουμε τις ενέργειες που θα εκτελούνται. Για να προγραμματίσουμε μεταφερόμαστε στην περιοχή blocks.

Blocks

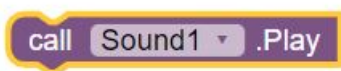
1. Από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο Button1 και εμφανίζονται όλες οι δυνατές ενέργειες που αντιστοιχούν στο Button1

Επιλέγουμε την εντολή



2. Από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο Sound1 και εμφανίζονται όλες οι δυνατές ενέργειες που αντιστοιχούν στο Sound1

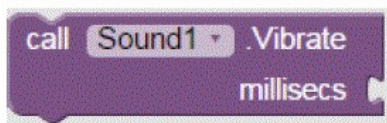
Επιλέγουμε την εντολή



και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



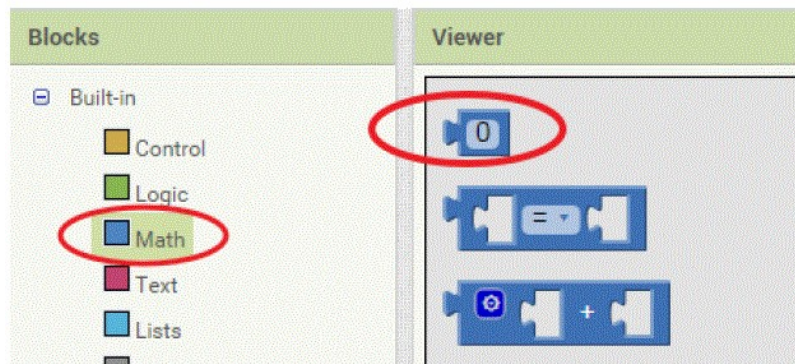
Επιλέγουμε την εντολή



και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



3. Από την περιοχή blocks κάνουμε κλικ στην built-in επιλογή math και διαλέγουμε το block με τιμή 0



Αφού το ενσωματώσουμε στην When Button1.Click δίνουμε τιμή 500.

