# ΑΣΚΗΣΗ $1^{\eta}$

### 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 αγγίξουμε 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 (\_).

### <u>Για την εφαρμογή μας:</u>

## **Designer**

Το περιβάλλον της εφαρμογής θα μοιάζει με το παρακάτω.



 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  Δημιουργούμε ένα button στην εφαρμογή μας σέρνοντας το αντίστοιχο στοιχείο όπως στην

Palette	Vie	iewer
User Interface		Display hidden components in Viewer
Button	0	Check to see Preview on Tablet size.
TextBox	(?)	Screen]
ListView	3	
DatePicker	0	
TimePicker	1	
CheckBox	(?)	
A Label	0	
ListPicker	1	
Slider	1	
PasswordTextBox	3	
Notifier	0	
🥻 İmage	0	
WebViewer	3	
Spinner	0	
Layout		
Media		
Drawing and Animation		
Sensors		

- 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.
- Επιλέγουμε το button και στην ιδιότητα Image επιλέγουμε το αρχείο kitty.png και πατάμε ΟΚ.
- 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

Palette		Viewer	
User Interface			Display hidden components in Viewer Check to see Preview on Tablet size.
Layout			🤤 📶 🔒 9:48
Media			Screen1
Play	ver	0	
🌒 Sou	nd	0	
I Iex	troSpeech.	0	
🌱 Yan	dexTranslate	0	SE MARKE
😸 Vide	eoPlayer	0	
🍋 Can	ncorder	0	
👘 Can	nera	0	
Spe Spe	echRecognizer	3	
🔢 Ima	gePicker	0	11 have and the set
• Sou	ndRecorder	0	
Drawin	g and Animation		
Sensor	5		
Social			
Storage	1		
Connec	tivity		

 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 στοSound1

Επιλέγουμε την εντολή

call Sound1 .Play

και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



Επιλέγουμε την εντολή



και την ενσωματώνουμε στην When Button1.Click



 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.

do	call	Sound1	.Play	
	call	Sound1	.Vibrate	
			millisecs	500