# ΑΣΚΗΣΗ 3<sup>η</sup> FINGER PAINTING

BHMA 1 Δημιουργία νέου project

Screen1	BackgroundColor:	LightGrey
	Screen Orientation:	Portrait
	Scrollable:	No
	Title:	FingerPainting

## BHMA 2 <u>Προσθέτουμε τον καμβά</u>

Canvas	Paint Color:	Blue
	Width:	Fill Parent
	Height:	Fill Parent

## Αλλάζουμε το όνομα από Canvas1 σε Paper

Επιλέγουμε το αντικείμενο Canvas1 και από το κουμπί Rename αλλάζουμε το όνομα

Οι δύο ομάδες εντολών που ακολουθούν ανιχνεύουν πότε ο χρήστης <u>ακούμπησε</u> <u>την οθόνη της συσκευής</u> ή <u>έσυρε το δάχτυλο πάνω σε αυτήν</u>. Στην πρώτη περίπτωση σχεδιάζεται μια τελεία, ενώ στη δεύτερη μια γραμμή.



# BHMA 3 <u>Καθαρισμός του καμβά με κούνημα της συσκευής</u>

Κάθε συσκευή διαθέτει αισθητήρα επιτάχυνσης ο οποίος μπορεί να ανιχνεύσει πότε ο χρήστης ταρακουνά την συσκευή. Από την κατηγορία Sensors επιλέγουμε το αντικείμενο Accelerometer Sensor.



## ΕΡΕΥΝΩ

- Αλλάξτε την ακτίνα radius της εντολής Paper.Touched σε get x και σε get y. Δοκιμάστε την κάθε περίπτωση.
- Η παράμετρος fill με τιμές false ή true τι κάνει;

## BHMA 4 <u>Παλέτα με χρώματα</u>

<u>Designer</u>

Από την ομάδα Layout επιλέγουμε Horizontal Arrangement και δίνουμε το όνομα ButtonArrangement. Δίνουμε τις παρακάτω τιμές στις παραμέτρους:

Width: Fill Parent AlignHorizontal: Center

Επιλέγουμε τρία Button δίνοντας τους τα ονόματα:

BlueButton	RedButton	OrangeButton	με	τα	παρακάτω
χαρακτηριστικά:					
BackgroundColor	: Το χρα	ώμα να συμφωνεί ι	με το όνομ	α του b	outton
Shape:	Oval				
Text:	-				
Width:	50 pix	els			
Height:	50 pix	els			

Η παρακάτω ομάδα εντολών συσχετίζει το άγγιγμα ενός εκ των κουμπιών με το χρώμα ζωγραφικής. Θα πρέπει να επαναληφθεί μία φορά για κάθε κουμπί χρώματος (δηλαδή και για το RedButton και το OrangeButton).

wher	n Bl	ueButton	.Click	
do	set	Paper V	PaintColor	to 📔 🗌

## BHMA 5 <u>Αλλάζουμε το πάχος της γραμμής</u>

Από την ομάδα Layout επιλέγουμε Horizontal Arrangement και δίνουμε το όνομα SliderArrangement. Δίνουμε τις παρακάτω τιμές στις παραμέτρους:

Width: Fill Parent AlignHorizontal: Center

Από την ομάδα User Interface επιλέγουμε το αντικείμενο slider δίνοντας του όνομα WidthSlider και τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

30
2
2
150 pixels

To slider το τοποθετούμε μέσα στο Horizontal Arrangement.

Όταν αλλάξει η θέση ThumbPosition του slider τότε αλλάζει ανάλογα και το πάχος των γραμμών του καμβά Paper (μέσω της ιδιότητας LineWidth).

