

Βασικές Εντολές του App Inventor

Εντολές αντικειμένου Button



Όταν πατιέται το button1 να εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται μετά το do

π.χ.



Όταν πατιέται το button1 παίζει ο ήχος



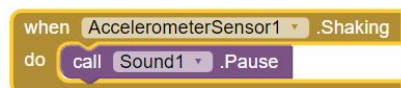
Όταν πατιέται παρατεταμένα (LongClick) το button1 θέτει την κενή συμβολοσειρά στο text του label

Εντολές αντικειμένου Accelerometer



Αισθητήρας κίνησης. Η ιδιότητα shaking (κουνάω) ενεργοποιεί τις εντολές μετά το do

π.χ.



Κουνώντας το κινητό ενεργοποιείται ο ήχος

Εντολές αντικειμένου Label



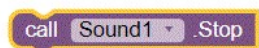
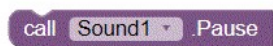
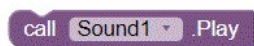
Θέτει μία τιμή στην ιδιότητα text του label

π.χ.



Θέτει στην ιδιότητα text του label την τιμή greece

Εντολές αντικειμένου Sound



Εντολές για να παίζει ο ήχος, για να κάνει παύση και για να σταματάει

Εντολές αντικειμένου TextBox

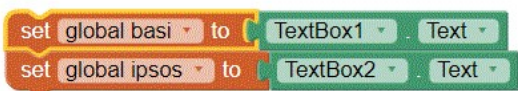


Δέχεται τιμή π.χ. από μία μεταβλητή ή



Θέτει την τιμή του σε κάποιο άλλο αντικείμενο

π.χ.

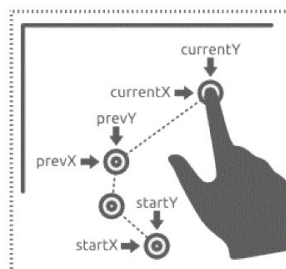
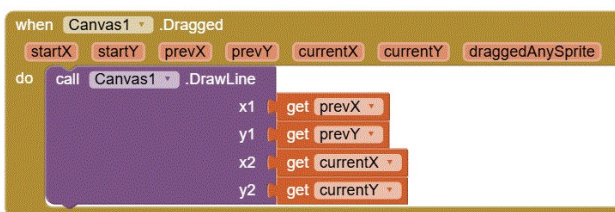


Οι μεταβλητές basi και ipsos δέχονται τιμές από το textBox1 και textBox2 αντίστοιχα.



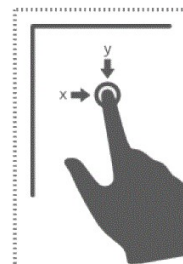
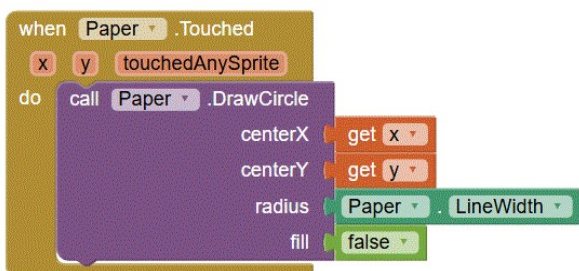
Η λέξη «καλημέρα» εμφανίζεται στην περιοχή του textbox

Εντολές αντικειμένου Canvas



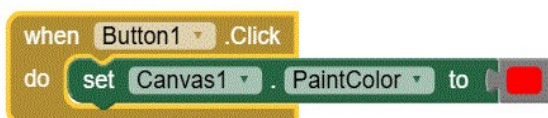
Όταν ο χρήστης σύρει το δάχτυλό του στον καμβά Paper τότε ζωγράφισε μια γραμμή ανάμεσα στο τρέχον σημείο επαφής (με συντεταγμένες currentX και currentY) και στο προηγούμενο σημείο απ' όπου πέρασε το δάχτυλο του χρήστη (με συντεταγμένες prevX και prevY).

Το πάχος και το χρώμα της γραμμής δεν καθορίζονται από τις συγκεκριμένες εντολές, αλλά από τις ιδιότητες LineWidth και PaintColor του καμβά.



Όταν ο χρήστης αγγίζει ένα σημείο του καμβά Paper (με συντεταγμένες x και y) τότε σε εκείνο το σημείο ζωγράφισε έναν κύκλο. Η ακτίνα του κύκλου προέρχεται από την ιδιότητα LineWidth του καμβά Paper.

Το χρώμα δεν καθορίζεται από τις συγκεκριμένες εντολές, αλλά από την ιδιότητα PaintColor του καμβά.



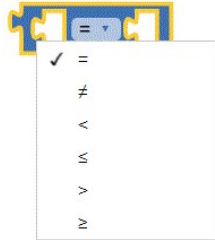
Το χρώμα με το οποίο ζωγραφίζουμε θα είναι το κόκκινο. Το επιλέγουμε αν πατήσουμε το κουμπί, στο οποίο θα έχουμε δώσει το κόκκινο χρώμα (BackgroundColor Red).

Κατηγορίες Built-in

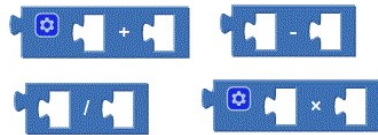
Κατηγορία Math



Δέχεται αριθμό π.χ. 0



Συγκρίνει αριθμούς. Επιλέγουμε τον τελεστή σύγκρισης από το πτυσσόμενο μενού, που εμφανίζεται αν πατήσω πάνω στο βελάκι, δίπλα στον ίσον.



Επιστρέφει το αποτέλεσμα μεταξύ δύο αριθμών ανάλογα με την πράξη που έχουμε επιλέξει

Κατηγορία Text



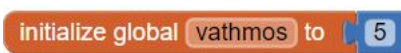
Δέχεται κείμενο

Κατηγορία Variables

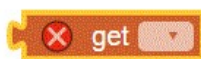


Δημιουργεί μία μεταβλητή με όνομα που βάζουμε στο πεδίο name

π.χ.

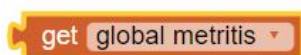


Δημιουργεί τη μεταβλητή vathmos και της δίνει αρχική τιμή 5



Επιστρέφει την τιμή της μεταβλητής που θα επιλέξουμε από το πτυσσόμενο μενού για να τη χρησιμοποιήσει σε άλλη εντολή

π.χ.



Επιστρέφει την τιμή της μεταβλητής metritis



Θέτουμε τιμή στην μεταβλητή που θα επιλέξουμε από το πτυσσόμενο μενού

π.χ.



Θέτουμε τιμή στην μεταβλητή metritis



Αυξάνουμε τη μεταβλητή metritis κατά 2

Κατηγορία Control



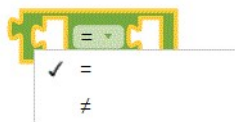
Αν η συνθήκη μετά το if δίνει true τότε εκτελούνται οι εντολές του then αλλιώς οι εντολές του else

π.χ.



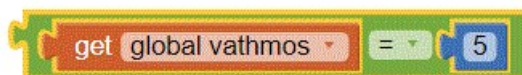
Αν η τιμή της μεταβλητής vathmos είναι ίση με 5, τότε εμφανίζεται η λέξη “περνάς”, αλλιώς εμφανίζεται η λέξη “κόβεσαι”

Κατηγορία Logic



Ελέγχει αν είναι ίσες ή όχι δύο ποσότητες, επιλέγοντας το κατάλληλο σύμβολο. Οι ποσότητες μπορεί να είναι αριθμοί αλλά και συμβολοσειρές.

π.χ.



Ελέγχει αν η τιμή της μεταβλητής vathmos είναι ίση με 5 και επιστρέφει true αλλιώς false