

ΕΝΤΟΛΕΣ APP INVENTOR

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Σημειώστε τι κάνει η κάθε εντολή:



ΑΠ:.....Αρχικοποιεί τη μεταβλητή x δίνοντας της την τιμή 0.....



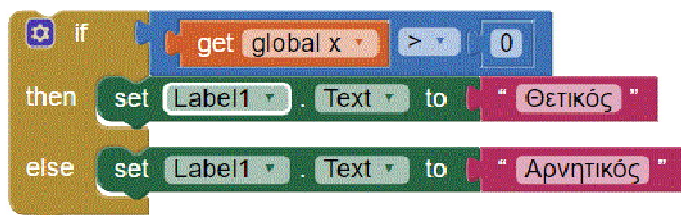
ΑΠ:.....Όταν κάνουμε κλικ στο button θα αρχίζει να παίζει ο ήχος.....



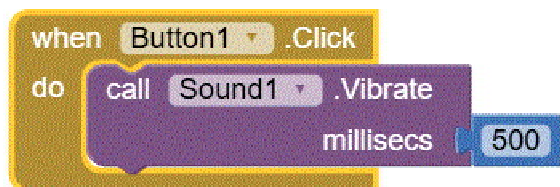
ΑΠ:.....Όταν κουνάμε το κινητό καθαρίζουμε τον καμβά από αυτά που έχουμε σχεδιάσει.....



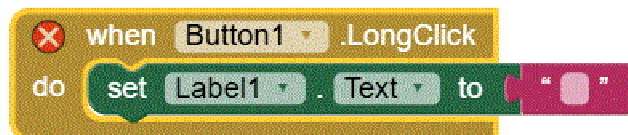
ΑΠ:.....Θέτουμε τη λέξη greece στην ετικέτα label1 ή διαφορετικά μπορούμε να πούμε ότι εμφανίζεται η λέξη greece στην περιοχή του label.....



ΑΠ:...Ελέγχει αν η τιμή της μεταβλητής x είναι μεγαλύτερη από το 0. Αν είναι, τότε εμφανίζεται η λέξη 'θετικός' στην περιοχή του label1 αλλιώς εμφανίζεται η λέξη 'αρνητικός' στην περιοχή του label1.....



ΑΠ:.....Όταν κάνουμε κλικ στο button θα αρχίζει να δονείται το κινητό για 0.5 δευτερόλεπτα (1sec=1000 millisecs).....



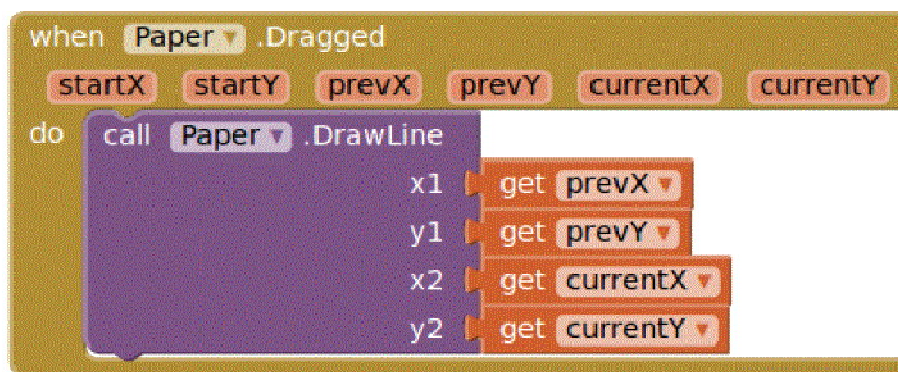
ΑΠ:... Όταν πατάμε παρατεταμένα το button (LongClick) θέτουμε το κενό διάστημα στην ετικέτα label1 ή διαφορετικά μπορούμε να πούμε ότι εμφανίζεται το κενό, δηλαδή τίποτα, στην περιοχή του label...



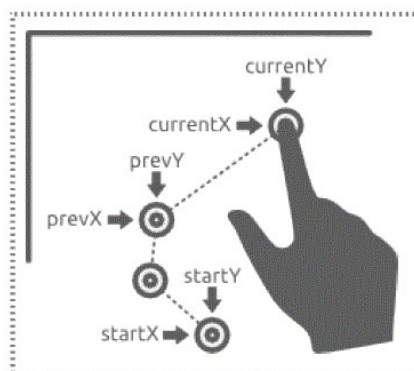
ΑΠ:.....Κάνουμε ορατό το button

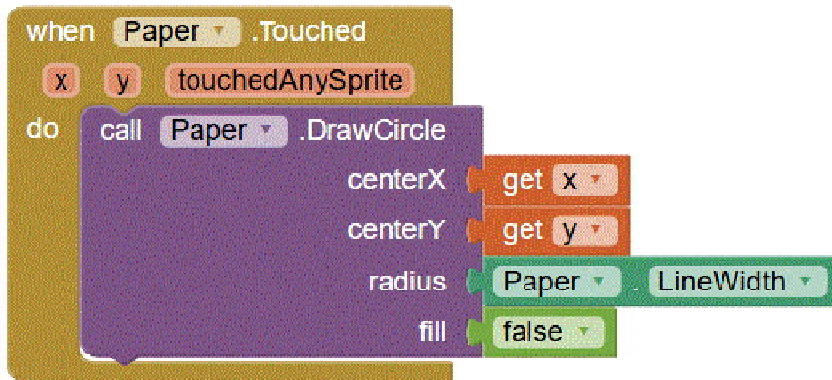


ΑΠ:.....Όταν κάνουμε κλικ στο button επιλέγουμε να ζωγραφίσουμε στον καμβά με χρώμα μπλε.....

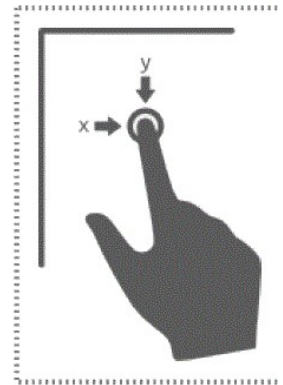


ΑΠ:.....Όταν σύρουμε το δάχτυλο στον καμβά (με όνομα paper) τότε ζωγραφίζουμε μία γραμμή ανάμεσα στο τρέχον σημείο επαφής (με συντεταγμένες currentX και currentY) και στο προηγούμενο σημείο από όπου πέρασε το δάχτυλο μας (με συντεταγμένες prevX και prevY).....





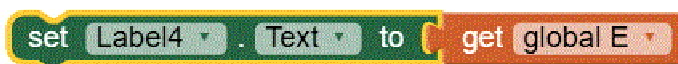
ΑΠ:.....Όταν αγγίζουμε ένα σημείο του καμβά (με όνομα Paper), με συντεταγμένες x και y, τότε σε εκείνο το σημείο ζωγραφίζουμε έναν κύκλο. Η ακτίνα του κύκλου προέρχεται από την ιδιότητα LineWidth του καμβά Paper. Αν η παράμετρος fill έχει την τιμή false τότε δημιουργούμε ένα δακτύλιο, ενώ αν η παράμετρος fill έχει την τιμή true, τότε δημιουργούμε ένα δακτύλιο γεμάτο με χρώμα, σαν μία βούλα.....



ΑΠ:.....Πολλαπλασιάζουμε τις μεταβλητές basi και ipsos και μετά διαιρούμε με το 2.....



ΑΠ:.....Δίνουμε στη μεταβλητή basi την τιμή που πληκτρολογούμε στην περιοχή του TextBox1.....



ΑΠ:.....Εμφανίζουμε στην ετικέτα label4 την τιμή που έχει η μεταβλητή E.....