

Δραστηριότητα Speak

Περιγραφή Εφαρμογής

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή με όνομα **Speak** που να αποτελείται:

από την ομάδα	Μεταφέρουμε το αντικείμενο	του δίνουμε το όνομα	μεταβάλλουμε τις ιδιότητες
UserInterface	Button (Κουμπί)	SpeakButton	Height : 50 pixels Width : 100 pixels Text : Μίλα μου
UserInterface	TextBox (Πεδίο κειμένου)	Keimeno	Height : 50 pixels Width : fill parent
Sensors	Accelerator sensor	Sensor1	Sensitivity : moderate
Media	TextToSpeech	Speech1	Country : GBR Language : En

Να δώσετε τις κατάλληλες εντολές ώστε να γίνονται τα ακόλουθα:

- Όταν ταρακουνάμε τη συσκευή μας να μας απαντάει η συσκευή “Don’t shake me”.
- Όταν πατήσουμε το κουμπί **SpeakButton** η συσκευή να μας επαναλαμβάνει ότι είναι γραμμένο στο πεδίο κειμένου **Keimeno**

Η τελική μορφή του κώδικα είναι η ακόλουθη:

