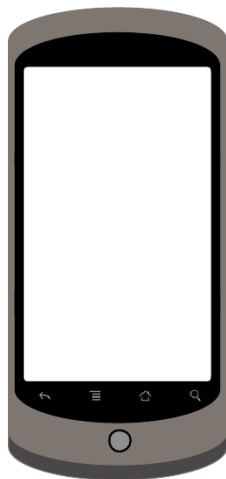


Φύλλο Εργασίας I: Σχεδιάζοντας το Παιχνίδι

Καταιγισμός Ιδεών, Σχεδίαση και Σκιαγράφηση: Αρχικά πρέπει να καθορίσουμε τους χαρακτήρες και τις συμπεριφορές τους στο παιχνίδι πινγκ πονγκ. Επίσης, να κατανοήσουμε ποιές είναι οι επιτρεπτές κινήσεις στο παιχνίδι ή αλλιώς οι κανόνες του παιχνιδιού. Ας καταγράψουμε τις ιδέες μας και ας επιχειρήσουμε ένα πρώτο σχέδιο της εφαρμογής στην οθόνη του κινητού του σχήματος 1.



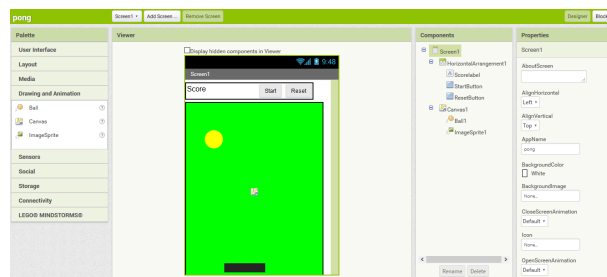
Σχήμα 1: Χώρος Εργασίας - Κινητό

Τώρα ας ξεκινήσουμε τη σχεδίαση: Ανοίξτε τον AppInventor Design Editor και φτιάξτε ένα νέο Project.

Στόχος 1ος: Ας δημιουργήσουμε μια ετικέτα για το (score) και δύο κουμπιά την έναρξη (start) και την επαναφορά (reset).

Στόχος 2ος: Ας ευθυγραμμίσουμε την ετικέτα του σκόρ και δίπλα τα κουμπιά της έναρξης και της επαναφοράς (Layout HorizontalArrangement).

Στόχος 3ος: Ας ενσωματώσουμε ένα υπόβαθρο στο παιχνίδι μας (Canvas: πλάτος 300 pixel, ύψος 390 pixel) και τους δύο βασικούς χαρακτήρες το μπαλάκι (Animation Ball) και τη ρακέτα (Animation ImageSprite).



Σχήμα 2: Δραστηριότητες του Φύλλου Εργασίας I.