ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΜΕ ΤΟ ΜΙΤ ΑΡΡ INVENTOR



ΑΣΚΗΣΗ 1: Αλλαγή χρώματος οθόνης



Περιγραφή

Σκοπός της άσκησης είναι να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή που θα μας επιτρέπει να αλλάζουμε χρώμα στην οθόνη με το πάτημα ενός κουμπιού. Υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε 4 χρώματα.

Καρτέλα Designer

Εισάγουμε από το Layout ένα TableArrangement με 2 στήλες και 2 γραμμές, αυτόματο ύψος και πλάτος. Μέσα σε αυτό

τοποθετούμε 4 Buttons από το User Interface. Για κάθε κουμπί κάνουμε rename και στη συνέχεια αλλάζουμε την εμφάνιση από το Appearance. Φροντίζουμε να αλλάξουμε το κάθε κουμπί ανάλογα με το χρώμα οθόνης στο οποίο θα οδηγεί (αλλαγή ονόματος, text, χρώματος background). Όλα τα κουμπιά θα έχουν ύψος και πλάτος 100px.

Προσθέτουμε, ακόμη, ένα Label, στο οποίο δίνουμε το όνομα «ΑΛΛΑΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΟΘΟΝΗΣ».

Tέλος, για το Screen1, αλλάζουμε το Appearance (AlignHorizontal: center, AlignVertical: center, BackgroundColor: light gray).

Καρτέλα Blocks

Χρησιμοποιώντας τα blocks της διπλανής εικόνας δημιουργούμε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να δουλέψει η εφαρμογή μας.



Κατεβάζουμε στο κινητό μας από το PlayStore την εφαρμογή MIT AI Companion και την ανοίγουμε. Σκανάρουμε από τον υπολογιστή μας το QR code της εφαρμογής (το βρίσκουμε ακολουθώντας τη διαδρομή Connect → AI Companion). Η εφαρμογή μας είναι έτοιμη για χρήση. Όλες οι αλλαγές που πραγματοποιούμε είναι ορατές σε πραγματικό χρόνο στο κινητό μας.

ΑΣΚΗΣΗ 2: Δημιουργία παιχνιδιού με ζάρια



Designer

Εισάγουμε 1 Button με όνομα «Ρίξε τα ζάρια», 1 Horizontal Alignment, 3 Images (2 για τις εικόνες των ζαριών μέσα στο Horizontal Aligment και 1 για το λογότυπο) και 1 Sound. Κάνουμε upload τις εικόνες 1.png έως 6.png και τον ήχο για το ρίξιμο των ζαριών. Κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε τα χρώματα, η διάταξη κλπ να συμμορφώνονται με αυτά της οθόνης στη διπλανή εικόνα.

Blocks

Χρησιμοποιώντας τα blocks της διπλανής εικόνας δημιουργούμε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να δουλέψει η εφαρμογή μας. Το ζητούμενο είναι με το πάτημα του κουμπιού «Ρίξε τα ζάρια» τα ζάρια να αλλάζουν αριθμό.



Σκανάρουμε από τον υπολογιστή μας το QR code της εφαρμογής, όπως κάναμε στην άσκηση 1 και τη χρησιμοποιούμε.

