

ΑΣΚΗΣΗ 3: Punic Button

Περιγραφή

Σκοπός της άσκησης είναι να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή που θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε περιπτώσεις που ο χρήστης της διατρέχει κάποιο κίνδυνο και θέλει να στείλει άμεσα μήνυμα για βοήθεια. Η εφαρμογή αποτελείται από δύο κουμπιά - το κουμπί πανικού (όνομα Panic_Button) και το κουμπί τερματισμού ήχου πανικού (όνομα Stop_Button).

Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί πανικού ξεκινάει ο ήχος σειρήνας και η συσκευή θα στέλνει μήνυμα SMS σε προεπιλεγμένο αριθμό για να ζητήσει βοήθεια.



Καρτέλα Designer

Αφού κάνουμε download από το eclass την εικόνα PanicButton και τον ήχο PanicAlarm τα κάνουμε upload στην πλατφόρμα του app inventor (Media → Upload File)

Προσθέτουμε 2 **Buttons** (από **User Interface**), 1 **Player** (από **Media**) και 1 **Texting** (από **Social**).

Στη συνέχεια από το **Appearance/Behavior** (του καθενός) τα επεξεργαζόμαστε ως εξής:

Button 1

Μετονομάζουμε το κουμπί σε Panic_Button και ως **Image** τοποθετούμε την εικόνα PanicButton.png

Button 2

Μετονομάζουμε το κουμπί σε Stop_Button και κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές, ώστε να μοιάζει με αυτό της εικόνας. Ως διαστάσεις προτείνονται height: 120px και Width: 150px.

Player

Για την αναπαραγωγή του ήχου καλύτερα να χρησιμοποιήσουμε το αντικείμενο Player από την ομάδα Media και όχι το αντικείμενο Sound. Ορίζουμε σαν πηγή **Source** τον ήχο PanicAlarm.mp3

(*Το αντικείμενο Player έχει περισσότερες δυνατότητες, όπως είναι η αναπαραγωγή βίντεο. Επίσης έχει την ιδιότητα Loop, δηλαδή την αυτόματη επανεκκίνηση του ηχητικού κομματιού όταν αυτό ολοκληρωθεί.)

Texting

Ρυθμίζουμε το μήνυμα βοήθειας που θέλουμε να σταλεί και τον αριθμό του παραλήπτη (**Message** και **PhoneNumber**).

Καρτέλα Blocks

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

