Σε αυτόν τον οδηγό θα δημιουργήσουμε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι με το **MIT App Inventor**, όπου οι παίκτες θα μαθαίνουν για τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης μέσω διαδραστικών αποστολών.

Τι θα μάθουμε;

- Πώς να δημιουργούμε οθόνες (Screens) στο App Inventor.
- Πώς να προσθέτουμε εικόνες, κουμπιά και ετικέτες.
- Πώς να προγραμματίζουμε απλές ενέργειες με blocks.

1 Δημιουργία Νέου Έργου

- 1. Μεταβείτε στο **MIT App Inventor**.
- 2. Πατήστε "Create Apps!".
- 3. Συνδεθείτε με έναν λογαριασμό Google.
- 4. Πατήστε "Start New Project" και ονομάστε το "MissionEarth".

2 Δημιουργία Οθονών (Screens)

Θα δημιουργήσουμε 4 οθόνες:

- Screen1: Κεντρικό Μενού
- Screen2: Χάρτης Επιλογής Τοποθεσίας
- Screen3: Αποστολή και Επιλογές Απαντήσεων
- Screen4: Αποτελέσματα

Πώς προσθέτουμε μια νέα οθόνη;

- 1. Πηγαίνετε στο **Designer**.
- 2. Στο μενού "Screen1", πατήστε "Add Screen".
- 3. Ονομάστε τις νέες οθόνες Screen2, Screen3, Screen4.

3 Σχεδιασμός Οθονών

Screen1 - Κεντρικό Μενού

Προσθήκη Στοιχείων

- 1. Label \rightarrow Τίτλος: "Η Αποστολή της Γης".
- 2. Image \rightarrow Εικόνα της Γης (ανεβάστε αρχείο από "Media").

3. Button \rightarrow Kείμενο: "Νέο Παιχνίδι" (μετάβαση στη Screen2).

Προγραμματισμός (Blocks)

• Μετάβαση στη Screen2 όταν πατηθεί το κουμπί:

```
when Button1.Click do
open another screen Screen2
```

Screen2 - Χάρτης Επιλογής Τοποθεσίας

Προσθήκη Στοιχείων

- 1. Image → Ανέβασμα εικόνας χάρτη.
- 2. Button (3 κουμπιά) → Τοποθεσίες: Δάσος, Πόλη, Θάλασσα.

Προγραμματισμός (Blocks)

• Αποθήκευση επιλογής και μετάβαση στη Screen3:

```
when ButtonForest.Click do
set global location to "Δάσος"
open another screen Screen3
```

Screen3 - Οθόνη Αποστολής

Προσθήκη Στοιχείων

- Label → Κείμενο αποστολής (π.χ. "Το ποτάμι είναι γεμάτο σκουπίδια! Τι μπορείς να κάνεις;").
- 2. Image \rightarrow Εικόνα σχετική με την αποστολή.
- 3. Button (3 επιλογές απαντήσεων) → Δύο λανθασμένες, μία σωστή.

Προγραμματισμός (Blocks)

 Αν ο παίκτης διαλέξει τη σωστή απάντηση, αυξάνουμε το σκορ και πάμε στη Screen4:

```
when ButtonCorrect.Click do
  set global score to global score + 1
  open another screen Screen4
```

Αν η απάντηση είναι λανθασμένη, εμφανίζουμε μήνυμα:

```
when ButtonWrong.Click do
   show alert "Λάθος απάντηση! Δοκίμασε ξανά."
```

Screen4 - Οθόνη Αποτελεσμάτων

Προσθήκη Στοιχείων

- 1. Label → Μήνυμα "Ολοκλήρωσες την αποστολή!".
- 2. Label → Εμφάνιση συνολικού σκορ.
- 3. Button \rightarrow "Παίξε ξανά" (επιστροφή στη Screen1).

Προγραμματισμός (Blocks)

• Εμφάνιση του σκορ:

```
when Screen4.Initialize do
set LabelScore.Text to "Το σκορ σου είναι: " + global scor
```

Επανεκκίνηση παιχνιδιού:

```
when ButtonRestart.Click do
open another screen Screen1
```

Τελικές Ρυθμίσεις & Δοκιμές

- 1. Πατήστε **"Connect"** → **"Al Companion"** για να δοκιμάσετε την εφαρμογή στο κινητό σας.
- Εναλλακτικά, πατήστε "Build" → "App (APK)" για να κατεβάσετε το αρχείο και να το εγκαταστήσετε στη συσκευή σας.