

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

(App Inventor)

Άσκηση 3

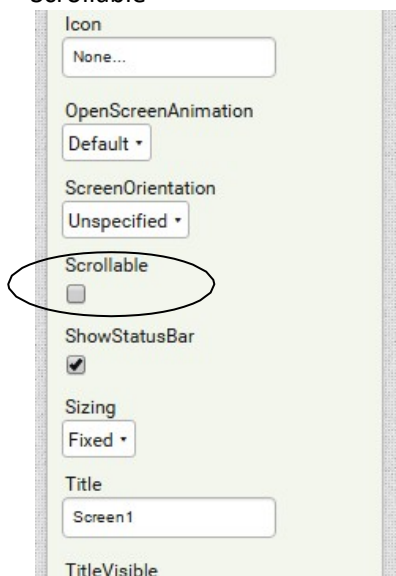
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Αναπτύξτε μια εφαρμογή που θα λειτουργεί σαν Ψηφιακή Γραφίδα. Η εφαρμογή θα αποτελείται από δύο στοιχεία.



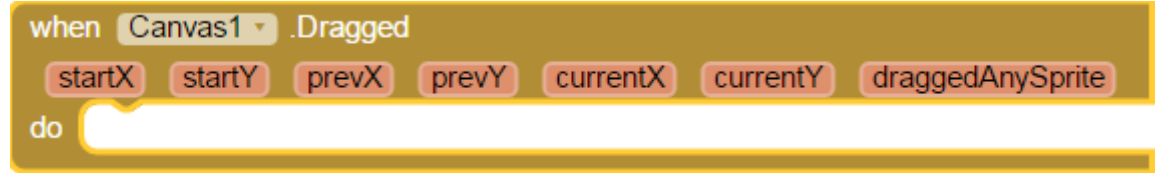
Το πρώτο θα είναι ο καμβάς ζωγραφικής. Όταν ο χρήστης αγγίζει την οθόνη θα σχηματίζει γραμμή από το σημείο επαφής έως το σημείο στο οποίο θα απελευθερώσει την οθόνη. Το δεύτερο κουμπί (Καθαρισμός) θα καθαρίζει την οθόνη.

1. Δημιουργήστε ένα νέο project με όνομα grafida.
2. Ελέγξτε την οθόνη σας να μη είναι «κυλιόμενη». Αν είναι ξετσεκάρτε την ένδειξη Scrollable

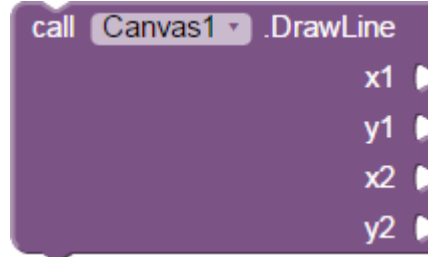


3. Από το Drawing and Animation δημιουργήστε ένα καμβά που να καλύπτει όλη την οθόνη. Οι ιδιότητες Height και Width να είναι Fill parent

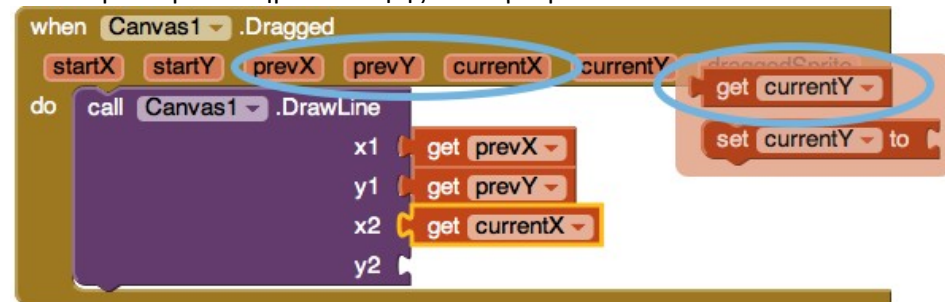
4. Μεταφερόμαστε στα Blocks και επιλέγουμε τον καμβά. Επιλέγουμε το στοιχείο



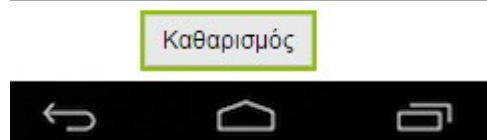
5. Στη συνέχεια εισάγουμε την μέθοδο



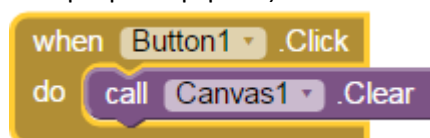
6. Για να ορίσουμε το σημείο επαφής επιλέγουμε



7. Εισάγουμε ένα Button στο Designer, με κείμενο Καθαρισμός



8. Επιλέγουμε το γεγονός Button Click και εισάγουμε την μέθοδο canvas.clear



9. Δοκιμάζουμε την εφαρμογή