Σινε Quiz! Η πρώτη μου εφαρμογή για κινητά

Μεταβείτε στον ιστότοπο του MIT App Inventor (<u>http://explore.appinventor.mit.edu/</u>) και ξεκινήστε κάνοντας κλικ στο πορτοκαλί κουμπί με την ένδειξη «Create apps» (Δημιουργία εφαρμογών), στην επάνω δεξιά γωνία του ιστοτόπου.

Θα σας ζητηθεί να συνδεθείτε στον λογαριασμό Gmail σας εισάγοντας τον κωδικό πρόσβασης.

Τώρα θα πρέπει να εμφανιστεί το **Designer Editor** (Επεξεργαστής σχεδιαστή). Κάντε κλικ στην καρτέλα **«Projects»** (Έργα), επιλέξτε **«Start new project»** (Έναρξη νέου έργου) και θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο που θα σας ζητάει να πληκτρολογήσετε ένα όνομα έργου της αρεσκείας σας, χωρίς κενά (εδώ «Cine_quiz»). Στη συνέχεια, πατήστε ΟΚ.

Αρχικά, βρισκόμαστε στην ενότητα Designer, στην οποία σχεδιάζουμε τη διεπαφή (interface) της εφαρμογής μας, προσθέτοντας τα απαραίτητα αντικείμενα-συστατικά (components) και ορίζοντας ιδιότητες (properties) για αυτά.



Το μοναδικό συστατικό μέχρι στιγμής, είναι η οθόνη (Screen1). Προτού προσθέσουμε άλλα συστατικά, κάνουμε ορισμένες απαραίτητες τροποποιήσεις στις ιδιότητες της οθόνης, που βρίσκονται στο πλαίσιο Properties, στα δεξιά. Επιλέγουμε το χρώμα του φόντου (BackgroundColor) να είναι Light Gray. Τέλος αλλάξτε την ιδιότητα ScreenOrientation σε Portrait (κάθετος προσανατολισμός οθόνης) και τα AlignHorizontal – AlignVertical σε Center.



🎽 Image

Στην αριστερή πλευρά της οθόνης, σύρετε το εικονίδιο «**Image**» (εικόνα) από το αναπτυσσόμενο μενού «**User Interface**» (διεπαφή χρήστη) και αποθέστε το στο πεδίο που έχει τη μορφή οθόνης κινητού.

Πάμε κάτω δεξιά στο πεδίο **media** και ανεβάζουμε τις φωτογραφίες που θέλουμε (<u>cine.png</u> και <u>cinequiz.jpg</u>). Μεταφερόμαστε στο στοιχείο image1 στην ιδιότητα Picture και επιλέγουμε την εικόνα cine.png. Έχουμε το ακόλουθο αποτέλεσμα:



C Screen1	Image1	P
	AlternateText	
	Clickable	EA
	Height	
	Width	
	Automatic	
	cine.png	_

Η εικόνα δεν εμφανίζεται σωστά. Για να την τοποθετήσουμε σωστά πάμε στην αριστερή πλευρά της οθόνης στο αναπτυσσόμενο μενού «Layout» (διάταξη), σύρετε το εικονίδιο «HorizontalArrangement1» αποθέστε το στο πεδίο που έχει τη μορφή οθόνης κινητού.



Αλλάξτε τις ιδιότητες στα στοιχεία «HorizontalArrangement1» και «Image1» όπως δείχνουν οι παρακάτω εικόνες αντίστοιχα. Δοκιμάστε διαφορετικές τιμές στα Height και Width για να δείτε τις διαφορές.

Components	Properties	Components	Properties
Components Screen1 Screen1	Properties Image1 AlternateText Clickable Height Fill parent Picture cine png RotationAngle 0.0	Components Screen1 HorizontalArrangement1 Image1	Properties HorizontalArrangement1 AlignHorizontal Center : 3 • AlignVertical Center : 2 • BackgroundColor Default Height Fill parent Width Fill parent
	ScalePictureToFit		Image None Visible

Μπορείτε με τον ίδιο τρόπο να προσθέσετε τη δεύτερη εικόνα (Image) cinequiz.jpg στην οθόνη αυτή; Μπορείτε να προσθέσετε μία ετικέτα (label) με κείμενο «ΓΕΛ ΓΑΖΙΟΥ»; Τέλος προσθέστε και ένα κουμπί «Έναρξη».

Label1	Button1	Components
BackgroundColor	BackgroundColor Red	
FontBold	Enabled	HorizontalArrangement2
FontItalic	FontBold	Image2
FontSize	FontItalic	A Label1
FontTypeface	FontSize	Button1
default • HTMLFormat	FontTypeface default • Height	 HorizontalArrangement1 Image1
HasMargins	Automatic	
Height Automatic	Image None	
Width Automatic	Shape default •	
Text	ShowFeedback	
TextAlignment	Έναρξη	
left : 0 • TextColor	TextAlignment center : 1 •	
Custom	TextColor Default	
	Visible	



Τρόποι εκτέλεσης και δοκιμής

Πάμε να το τρέξουμε στο κινητο/τάμπλετ μας!! Για να δοκιμάσετε την εφαρμογή, συνδέστε το έργο σας με το κινητό μεταβαίνοντας στην καρτέλα **Connect** (Σύνδεση) στο επάνω μέρος της σελίδας και κάνοντας κλικ στην επιλογή **Al2 companion**. Τότε θα εμφανιστεί ένας γραμμωτός κώδικας στην οθόνη.





Ανοίξτε την εφαρμογή **MIT Al2 Companion** (την έχουμε κατεβάσει πρώτα από το play store) στο κινητό σας και πατήστε το κουμπί «scan QR code» (Σάρωση γραμμωτού κώδικα) ή εναλλακτικά «connect wtih code» και πληκτρολογώ τον κωδικό που εμφανίζεται.

Εναλλακτικά με τον ή στον ενσωματωμένο προσομοιωτή (emulator) του App Inventor Connect→Emulator.

MI	T App Inventor 2
ty	pe in the 6-character code -or- scan the QR code
	Six Character Code
	nnect with code
S	scan QR code

Τη διαδικασία αυτή την κάνετε όποτε θελήσετε, προκειμένου να δείτε το πραγματικό αποτέλεσμα στο κινητό.

Αν χαθεί η σύνδεση πατάτε Connect → Reset Connection και ξανασυνδέεστε!!!

Πάμε να φτιάξουμε τη **δεύτερη οθόνη** που θα έχει την 1^η ερώτηση του κουίζ μας.

Πατάω προσθήκη οθόνης (add screen) και την ονομάζω **q1**. Εδώ θέλω να προσθέσω μία εικόνα και 3 εναλλακτικές απαντήσεις από τις οποίες η μία θα είναι η σωστή.

Screen1 •	Add Screen	Remove Screen	Publish to Gallery
Viewer			

Άρα χρειάζομαι μία εικόνα (Image ή Button) και 3 κουμπιά (Button1, 2 και 3) και διαμορφώνω κατάλληλα τις ιδιότητές τους όπως δείχνουν οι εικόνες. Παράλληλα ανεβάζω στα Media και την εικόνα <u>vlaxopoulou.jpg</u>

Τέλος προσθέτω μία ετικέτα (Label1) για τη το αποτέλεσμα της απάντησης και ένα κουμπί (Button5) για να με οδηγεί στην επόμενη οθόνη-ερώτηση.

Μπορείτε να αλλάξετε τα ονόματα (**Rename**) των συστατικών που έχετε προσθέσει, ώστε να σας είναι πιο εύκολη η διαχείρισή τους.







ΓΕΛ ΓΑΖΙΟΥ

🔤 Επιλογή_2	Επιλογη_1
🔤 Επιλογή_3	BackgroundColor Yellow
	Enabled
	FontBold
	FontItalic
	FontSize
	20
	FontTypeface
	default *
	Height
	Automatio
	Width
	Image
	None
	Shape
	ShowFeedback
	Text
	Γεωργία Βασιλειάδου
	TextAlignment
	center : 1 *
	TextColor Default
	Visible

Επόμενη
BackgroundColor
Dark Gray
Enabled
FontBold
FontItalic
FontSize
16
FontTypeface
default •
Height
Automatic
Width
Fill parent
Image
None
Shape
default •
ShowFeedback
Text
επόμενη
TextAlignment
center : 1 •
TextColor
white
-
♥() № 9:48
6697
2- 21
Γεωργία Βασιλειάδου
Ρένα Βλαχοπούλου Δέσποινα Στυλιανοπούλου





ΓΕΛ ΓΑΖΙΟΥ

Αντίστοιχα προσθέτω και φτιάχνω την 2^η ερώτηση, δηλαδή την επόμενη οθόνη (q2) με τα κατάλληλα στοιχεία και ιδιότητές τους. (<u>labros.jpg</u>)

			αρχικη
Components	Properties		BackgroundColor
🕀 🗖 g2	q2		Enabled
εικονα	AboutScreen		✓
			FontBold
Επιλογη_2	AlignHorizontal		FontItalic
Επιλογη_3	Center : 3 *		
Α αποτελεσμα	AlignVertical		FontSize
😑 🔤 HorizontalArrangement 1	Center : 2 *		16
αρχικη	BackgroundColor		FontTypeface
ε ξοδος			default •
	Backgroundimage		Height
			Automatic
	BigDefaultText		ur det
		Horizontal Arrangement 1	Automatia
	CloseScreenAnimation	AlignHorizontol	
		Center : 3 *	Image
	HighContrast	AlianMantianI	None
	OpenScreen Animation	Center: 2 •	Shape
	Default •	DeskersundOslar	default •
↓	ScreenOrientation	Grav	ShowFeedback
Rename Delete	Unspecified •	Height	
	Scrollable	Automatic	Text
Media			Αρχική
🗖 cine png	ShowStatusBar	Width	TextAlignment
	 ✓ 	Fill parent	center : 1 •
	Title	Image	TextColor
	q2	None	Default
Vlaxopoulou.jpg	TitleVisible	Visible	Visible
Upload File			



Τέλος από όλες τις οθόνες **δεν** επιλέγω από τις ιδιότητες την επιλογή TitleVisible, ώστε να μην φαίνονται τα ονόματά τους στην εφαρμογή. Μέχρι στιγμής, στο παράθυρο σχεδίασης (Designer) έχουμε μεν σχεδιάσει ένα μέρος της «οθόνης» της εφαρμογής μας, αλλά δεν έχουμε ορίσει καθόλου την συμπεριφορά της. Θα μεταφερθούμε λοιπόν στο παράθυρο συγγραφής προγράμματος Blocks (το κουμπί μετάβασης βρίσκεται πάνω δεξιά) για Designer Blocks γεγονότα συσχετίσουμε **Σ313**λd3λ3 με και. ουσιαστικά. να να προγραμματίσουμε, προσθέτοντας τις κατάλληλες εντολές. Μεταβαίνουμε στο τμήμα εντολών της εφαρμογής, κάνοντας κλικ στο κουμπί Blocks.





Επιλέγουμε την 1^η οθόνη (**Screen1**).

Μεταβείτε στην αριστερή πλευρά όπου εμφανίζονται τα Block (δηλαδή οι εντολές) για κάθε στοιχείο. Πατήστε το στοιχείο «Button1» και θα εμφανιστεί ένα πτυσσόμενο παράθυρο με όλα τα μπλοκ εντολών για το κουμπί. Πατήστε το στοιχείο «when Button1.click», σύρετε και αποθέστε το στον λευκό χώρο Viewer (Οθόνη προβολής) εδώ θα δημιουργηθεί το πρόγραμμα. Προσθέστε στη συνέχεια το block «open another screen screenname» και επιλέξτε την οθόνη που θέλετε να ανοίγει (την q1).

Επιλέγουμε αντίστοιχα την 2^η οθόνη (**q1**) και προσθέτουμε τα κατάλληλα block εντολών.

when Button3 • .Click do set Label1 • . Text • to (* Λάθος! * set Label1 • . TextColor • to (when Επιλογη_1 • .Click do set αποτέλεσμα • . Text • to • * Λάθος! " set αποτέλεσμα • . TextColor • to •
when Button2 • . Click do set Label1 • . Text • to • Σωστό :) " set Label1 • . TextColor • to • •	when Επιλογή_2 • .Click do set αποτέλεσμα • . Text • to () " Σωστό :) " set αποτέλεσμα • . TextColor • to ()
when Button4 • .Click do set Label1 • . Text • to f * Λάθος! * set Label1 • . TextColor • to when Button5 • .Click	when Επιλογή_3 . Click do set αποτέλεσμα . Text to (
do open another screen screenName 🕅 q2 🔹	

Αντίστοιχα φτιάχνω τις εντολές για την επόμενη οθόνη (q2)κ.ο.κ. Αν πρόκειται για την τελευταία θα προσθέσω κατάλληλα κουμπιά για επιστροφή στην **αρχική** οθόνη και για **έξοδο** από την εφαρμογή.

Συμβουλή: τα αντικείμενα να τα ονομάζετε (πάντα εννοείται με λατινικούς χαρακτήρες) ανάλογα με το <u>περιεχόμενό</u> τους, ώστε να σας είναι πιο εύκολο να τα επιλέγετε στα block εντολών.

ΓΕΛ ΓΑΖΙΟΥ

Πως εξάγουμε την εφαρμογή για Android

Αν θέλουμε η εφαρμογή να εγκατασταθεί μόνιμα στη συσκευή μας ή να την μοιραστούμε με άλλους, χρειάζεται η εξαγωγή της εφαρμογής. Απαιτείται λοιπόν να την «πακετάρουμε», δημιουργώντας το σχετικό αρχείο εγκατάστασής της (.apk).

Προτού δημιουργήσουμε το .apk αρχείο, καλό είναι να ορίσουμε μια εικόνα ως βασικό εικονίδιο της εφαρμογής, το οποίο θα εμφανίζεται, μετά την εγκατάστασή

cinequiz.jpg...

της στη συσκευή μας. Η πιο απλή λύση είναι να επιλέξουμε (εφόσον υπάρχει) μια χαρακτηριστική εικόνα από αυτές που χρησιμοποιούνται ήδη στην εφαρμογή μας και να την θέσουμε ως Icon της Screen1 από το περιβάλλον σχεδίασης Designer. Επιπρόσθετα, μπορούμε (πάλι προαιρετικά) να προσθέσουμε **ένα μικρό**

κείμενο στην ιδιότητα AboutScreen της Screen1, το οποίο θα περιγράφει εν συντομία την εφαρμογή ή θα αναφέρει λίγα λόγια για το δημιουργό της.

Πηγαίνουμε στο App Inventor και επιλέγουμε Build. Διαλέγουμε την επιλογή Android App(.apk) καθώς θέλουμε να εξάγουμε την εφαρμογή ως αρχείο και εμφανίζονται 2 επιλογές:

α) να αποθηκεύσουμε το αρχείο εγκατάστασης στον
 υπολογιστή μας για μετέπειτα διαμοιρασμό και
 εγκατάσταση με όποιον τρόπο προτιμάμε.

β) να εμφανιστεί ένας QR κωδικός, ώστε σαρώνοντάς τον να κατεβάσουμε το αρχείο εγκατάστασης απευθείας στη συσκευή μας (ο QR κωδικός λειτουργεί μόνο για το δημιουργό της εφαρμογής),

Αν επιθυμούμε να διαθέσουμε την εφαρμογή στο Google Play, απαιτείται η δημιουργία Publisher Account για τη μεταφόρτωση του .apk αρχείου. Για περισσότερες πληροφορίες: <u>http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/google-play.html</u>

Τέλος, αν θέλουμε να μοιραστούμε το project που έχουμε φτιάξει (τον κώδικα της εφαρμογής μας μαζί με το γραφικό περιβάλλον και τα συνοδευτικά αρχεία), μπορούμε να εξάγουμε το πηγαίο αρχείο (.aia) και να το διαθέσουμε σε άλλους, ώστε να το εισάγουν ως έργο (project) στο δικό τους λογαριασμό στο App Inventor. Αρκεί να μεταβούμε στη λίστα με τα έργα μας (My Projects), έπειτα να επιλέξουμε το έργο (ή τα έργα) που θέλουμε να εξάγουμε και στη συνέχεια, από το μενού Project, να επιλέξουμε την εντολή Export selected project (.aia) to my computer.

Download .apk now

on how to share your app with others.

Click the button to download the app, right-click on it to copy a download link, or scan the code with a barcode scanner to install. Note: this link and barcode are only valid for 2 hours. See <u>the FAQ</u> for info

Dismiss

https://sepchiou.gr/wp-content/uploads/2014/03/AppInventorProgramming.pdf