

«Ρίξε τα ζάρια»

Δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι!

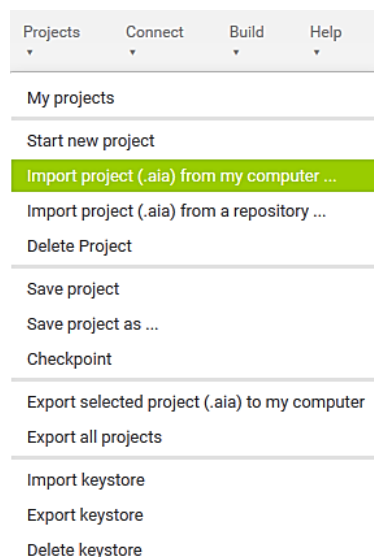


Η εφαρμογή που θα κατασκευάσουμε θα προσομοιώνει το ρίξιμο δυο ζαριών.
Συγκεκριμένα, οι προδιαγραφές που θέλουμε να έχει είναι:

Το παιχνίδι μας θα αποτελείται από ένα κουμπί για να ενεργοποιούμε το ρίξιμο των δυο ζαριών. Και τα δυο ζάρια θα δείχνουν αρχικά τον αριθμό 1. Όταν ο χρήστης αγγίζει το κουμπί θα αναπαράγεται ο ήχος των ζαριών και θα επιλέγεται για κάθε ζάρι με τυχαίο τρόπο ένας αριθμός από το 1 ως το 6. Ανάλογα με τον αριθμό που τυχαία έχει επιλεγεί για κάθε ζάρι θα αλλάζει και η εικόνα των ζαριών που θα εμφανίζεται.

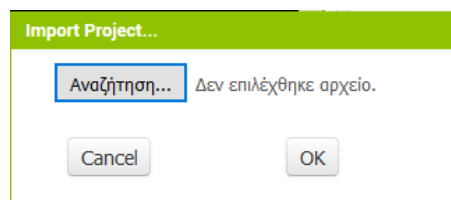
1. Άνοιγμα της εφαρμογής

Από την ιστοσελίδα που διατίθεται ο App Inventor: <http://appinventor.mit.edu/> επιλέγουμε **"Create Apps!"** και συνδεόμαστε με τον Google λογαριασμό μας.



Για να ανοίξουμε μια εφαρμογή που είναι αποθηκευμένη σε αρχείο στον υπολογιστή μας επιλέγουμε: **"Import project (.aia) from my computer"** από το μενού Projects.

Στο παράθυρο που εμφανίζεται πλοηγούμαστε στο φάκελο που είναι αποθηκευμένο το αρχείο και το επιλέγουμε.



Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, για το παιχνίδι μας, θα χρησιμοποιήσουμε το αρχείο: **RollTheDice.aia** το οποίο είναι διαθέσιμο στους κοινόχρηστους φακέλους εργασίας του εργαστηρίου πληροφορικής του σχολείου μας ή στο διαθέσιμο υλικό του μαθήματος της ηλεκτρονικής τάξης.

2. Δοκιμή και παρατήρηση της εφαρμογής

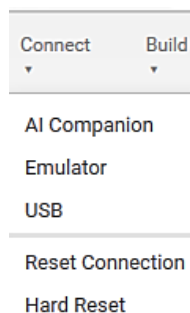
Δοκιμάζουμε την εφαρμογή μας είτε μέσω του εξομοιωτή (Emulator) του App Inventor στον υπολογιστή μας, είτε μέσω του MIT AI2 Companion στην κινητή μας συσκευή.

Διαπιστώνουμε πως λειτουργεί το παιχνίδι.

Η εφαρμογή που δόθηκε ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές που θέλουμε να έχει το παιχνίδι μας;

Συζητάμε ως ομάδα τα προβλήματα που διαπιστώνουμε.

Καταγράφουμε ποια είναι η συμπεριφορά των δομικών στοιχείων: κουμπί, εικόνα, ήχος και πως εμείς θα θέλαμε να είναι.



3. Τροποποίηση της εφαρμογής

Τροποποιούμε την εφαρμογή που μας δόθηκε έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές που θέλουμε να έχει το παιχνίδι μας, Κάνουμε διορθώσεις ή/και προσθήκες τόσο στην περιοχή προγραμματισμού όσο και στην περιοχή σχεδίασης της εφαρμογής.

Επιπρόσθετα μπορούμε να επέμβουμε και εικαστικά στην μορφή του παιχνιδιού μας. Για παράδειγμα μπορούμε αν θέλουμε να αλλάξουμε το εκτυφλωτικό κίτρινο χρώμα της οθόνης...

Η διαδικασία που προτείνεται να ακολουθήσουμε είναι τα 4 πρώτα στάδια: Πρόβλημα – Ανάλυση – Επίλυση – Δοκιμή, της μεθόδου επίλυσης προβλήματος που είχαμε κάνει στη δραστηριότητα δημιουργίας του παιχνιδιού «**Κορώνα ή γράμματα**».

Εφόσον θεωρούμε ότι έχουμε κάνει τις απαραίτητες παρεμβάσεις δοκιμάζουμε την εφαρμογή μας και διαπιστώνουμε αν μας ικανοποιεί ή επεμβαίνουμε εκ νέου και τη ξαναδοκιμάζουμε.



4. Εγκατάσταση της εφαρμογής μας

Εφόσον δοκιμάσουμε την εφαρμογή και μας ικανοποιεί το αποτέλεσμα μπορούμε πλέον να την εγκαταστήσουμε στην κινητή μας συσκευή είτε μέσω γραμμωτού κώδικα δυο διαστάσεων (**QR code**) είτε μέσω **αρχείου apk**.

Επιπρόσθετα, θα πρέπει να αποθηκεύσουμε το αρχείο .aia και το αρχείο .apk της εφαρμογής στο φάκελο εργασίας της ομάδας μας.



Χαρείτε να παίζετε «**Ρίξε τα ζάρια**»