

«Είσαι τυχερός;» Δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι!



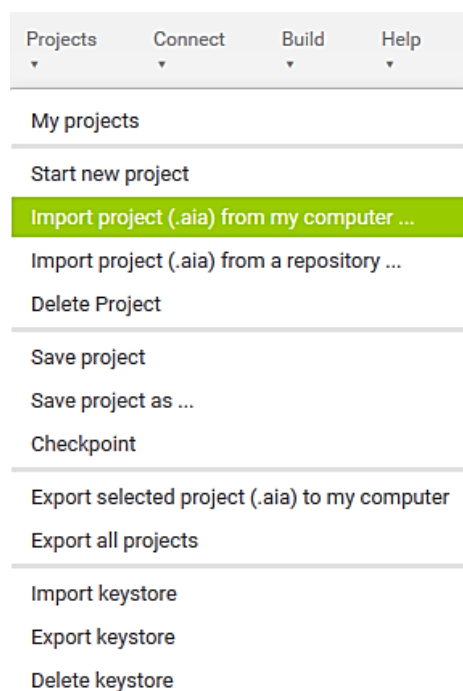
Η εφαρμογή που θα κατασκευάσουμε θα προσομοιώνει το ρίξιμο δυο ζαριών και θα μας επικροτεί αν στα δυο ζάρια έχει τύχει ο ίδιος αριθμός (όπως η εφαρμογή «Διπλές ζαριές» που έχουμε ήδη δημιουργήσει) αλλά επιπλέον θα κρατάει το σκορ των προσπαθειών μας και των επιτυχιών μας. Συγκεκριμένα, οι προδιαγραφές που θέλουμε να έχει είναι:

Όπως και το παιχνίδι μας «Διπλές ζαριές» 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. Θα βγάζει μήνυμα «Μπράβο! Ίδια ζάρια» εφόσον στα δυο ζάρια έχει τύχει ο ίδιος αριθμός και επιπλέον μήνυμα «Εξάρες» ή «Ντόρτια» εφόσον και στα δυο ζάρια έχει τύχει 6 ή 4 αντίστοιχα. Επιπλέον θα:

- ✓ εμφανίζει το πλήθος των προσπαθειών μας με ένα μετρητή ο οποίος θα μετράει (αυξάνεται κατά 1) κάθε φορά που κάνουμε νέα προσπάθεια δηλαδή κάθε φορά που πατάμε το κουμπί «Ρίξε τα ζάρια»,
- ✓ εμφανίζει το πλήθος των επιτυχιών μας με ένα μετρητή ο οποίος θα μετράει (αυξάνεται κατά 1) κάθε φορά που πετυχαίνουμε διπλές ζαριές δηλαδή κάθε φορά που ο αριθμός των δυο ζαριών είναι ο ίδιος,
- ✓ έχει ένα κουμπί «Νέο παιχνίδι» το οποίο όταν το αγγίζει ο χρήστης θα μηδενίζει το πλήθος των προσπαθειών μας και το πλήθος των επιτυχιών μας.

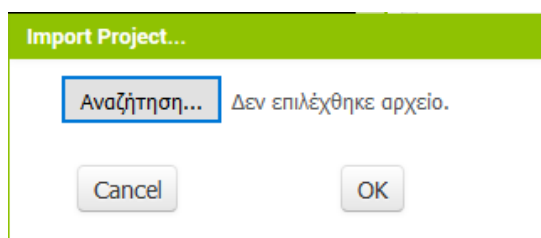
1. Άνοιγμα της εφαρμογής

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: **Lucky.aia** το οποίο είναι διαθέσιμο στους κοινόχρηστους φακέλους εργασίας του εργαστηρίου πληροφορικής του σχολείου μας ή στο διαθέσιμο υλικό του μαθήματος της ηλεκτρονικής τάξης.

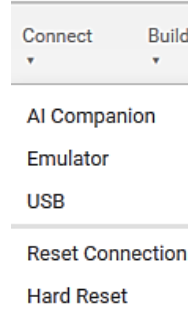
2. Δοκιμή και παρατήρηση της εφαρμογής

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 και καταγράφουμε ποια είναι η συμπεριφορά της εφαρμογής 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 σχεδίασης όσο στην περιοχή προγραμματισμού.

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 «**Είσαι τυχερός;**»

