

App Inventor: Σύνδεση του τηλεφώνου ή της ταμπλέτας μέσω WiFi

(για όσους **έχουν** κινητή συσκευή με λειτουργικό Android)

Η χρήση του App Inventor γίνεται στο cloud μέσα από τη σελίδα ai2.appinventor.mit.edu και **δεν απαιτεί καμιά εγκατάσταση στον υπολογιστή σου**. Για να τεστάρεις όμως ζωντανά (live testing) το project που αναπτύσσεις στη συσκευή Android που τυχόν διαθέτεις, πρέπει πρώτα να εγκαταστήσεις την εφαρμογή “MIT AI2 Companion” στη συσκευή σου.



Εγκατάσταση

Η εγκατάσταση θα γίνει μόνο μια φορά. Από κει και πέρα το MIT AI2 Companion θα είναι εγκατεστημένο στη συσκευή σου για να το χρησιμοποιήσεις οποτεδήποτε θες να συνδέσεις τη συσκευή σου με τον App Inventor για ζωντανό τεστάρισμα των Project σου.

Κατέβασε και εγκατέστησε την εφαρμογή “MIT AI2 Companion” στη συσκευή σου.

Μπορείς να τη βρεις και να την εγκαταστήσεις από το [Play Store](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mmit.ai2companion). Για πιο γρήγορη πρόσβαση στο Play Store σκάνανε το διπλανό κώδικα QR από το κινητό σου χρησιμοποιώντας, αν έχεις, ένα πρόγραμμα που σκανάρει τέτοιους κωδικούς (barcode scanner, π.χ. τον ZXing).



Αν δε μπορείς να μπεις στο Play Store, μπες από το κινητό σου στο ίντερντ και κατέβασε την εφαρμογή από τη διεύθυνση <http://qyv.me/xAI2cf34>.

Μόλις κατέβει το αρχείο στο κινητό σου, άνοιξέ το για να το εγκαταστήσεις.

Προσοχή: το MIT AI2 Companion υπάρχει μόνο για έκδοση Android 2.3 ή νεότερη. Αν η συσκευή σου έχει παλιότερη έκδοση, δυστυχώς δε μπορείς να το εγκαταστήσεις, και επομένως δε μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη συσκευή σου για τεστάρισμα, μπορείς όμως να εγκαταστήσεις και να χρησιμοποιήσεις τον Emulator στον υπολογιστή σου (βλ. αντίστοιχο φυλλάδιο).

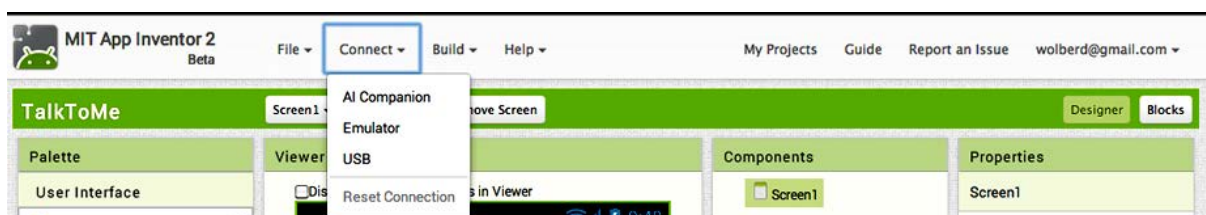
Λειτουργία

1ο βήμα: Συνέδεσε τον υπολογιστή σου και τη συσκευή σου στο ΙΔΙΟ δίκτυο WiFi.

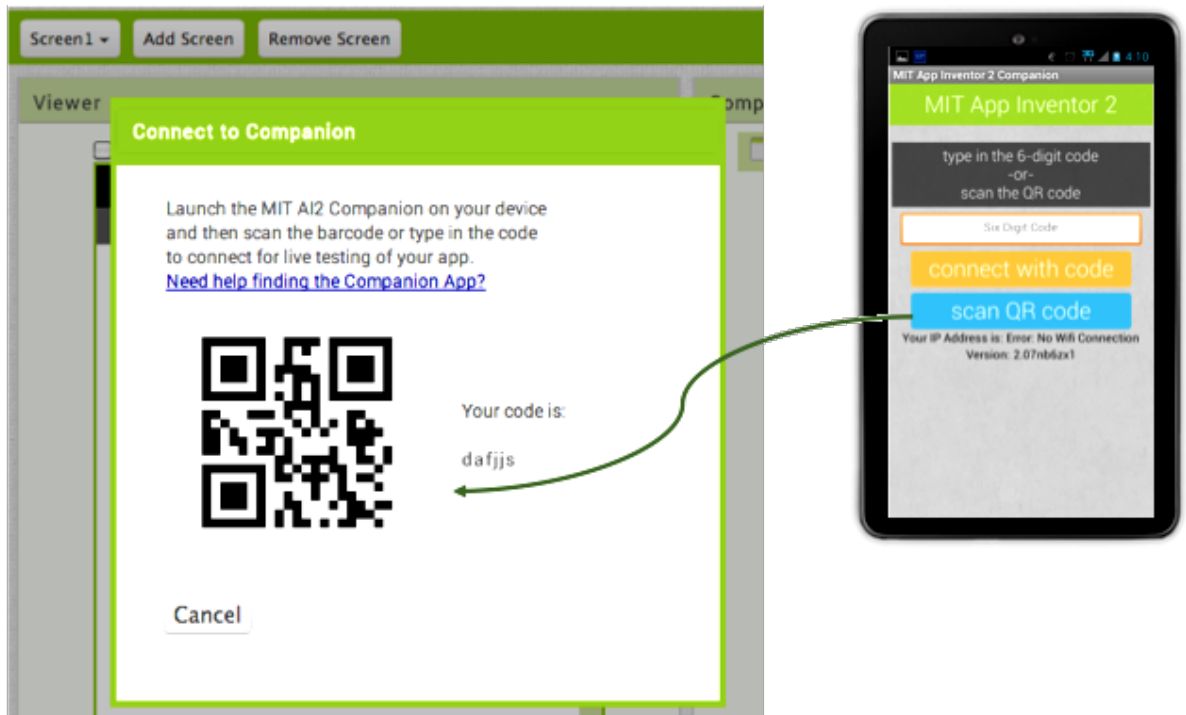
Τόσο ο υπολογιστής σου στον οποίο τρέχει το App Inventor, όσο και η συσκευή σου (κινητό ή ταμπλέτα) που τρέχει το MIT AI2 Companion πρέπει να είναι στο **ίδιο ασύρματο δίκτυο**, αλλιώς δε θα μπορέσουν να συνδεθούν μεταξύ τους για να τεστάρεις ζωντανά το project που αναπτύσσεις.

2ο βήμα: Άνοιξε ένα project στο App Inventor και συνέδεσέ το με τη συσκευή σου.

Πήγαινε στον App Inventor και άνοιξε ένα project, ή φτιάξε ένα καινούργιο. Μετά άνοιξε το μενού “Connect” και επέλεξε το “AI Companion” :



Θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου με ένα κωδικό QR. Στη συσκευή σου άνοιξε το **MIT AI2 Companion**, πάτησε το **“Scan QR code”** και σκάνανε τον κώδικα QR που εμφανίζεται στο παράθυρο του App Inventor στον υπολογιστή σου.



Σε μερικά δευτερόλεπτα, ή το πολύ σε 2-3 λεπτά, θα δεις το project σου να ζωντανεύει στη συσκευή σου. Κάθε αλλαγή που κάνεις στο project σου θα εμφανίζεται σχεδόν αμέσως και στη συσκευή σου. Αυτό θα πει ζωντανό τεστάρισμα (live testing)!

Αν δε μπορείς να σκανάρεις τον κωδικό QR, μπορείς εναλλακτικά να σημειώσεις τον κανονικό κωδικό που υπάρχει δίπλα, να τον εισάγεις στο λευκό κουτάκι στο MIT AI2 Companion στη συσκευή σου, και να πατήσεις το "Connect with code".

Προβλήματα και Λύσεις:

Αν το Project σου (η εφαρμογή σου) δεν εμφανίζεται στη συσκευή σου, τα πιο πιθανά προβλήματα είναι:

- Ίσως έχεις εγκατεστημένη στη συσκευή σου μια παλιά έκδοση του MIT App Inventor. Κατέβασε και εγκατέστησε την τελευταία έκδοση σύμφωνα με το 1^ο βήμα.
- Το MIT App Inventor δεν έχει εγκατασταθεί σωστά, ή μια παλιότερη έκδοση δεν απεγκαταστάθηκε πλήρως. Κάνε πλήρη απεγκατάσταση και ξανακάνε το 1^ο βήμα.
- Ίσως η συσκευή σου δεν είναι συνδεδεμένη στο δίκτυο WiFi. Βεβαιώσου ότι βλέπεις μια διεύθυνση IP (π.χ. 10.10.62.150) στο κάτω μέρος του MIT App Inventor 2 Companion στη συσκευή σου.
- Η συσκευή σου δεν συνδέθηκε στο ίδιο δίκτυο WiFi με τον υπολογιστή σου. Βεβαιώσου ότι και τα δύο είναι συνδεδεμένα στο ίδιο δίκτυο WiFi.
- Ίσως το σχολείο σου έχει ειδικές ρυθμίσεις δικτύου που αποκλείει τη σύνδεση σε ασύρματο δίκτυο. Σ' αυτή την περίπτωση μπορείς να τεστάρεις τις εφαρμογές σου χρησιμοποιώντας ένα καλώδιο USB για να συνδέσεις τη συσκευή σου, ή δουλεύοντας με τον προσομοιωτή τηλεφώνου (emulator), όπως περιγράφεται αλλού.

Καλή Διασκέδαση!

