

ΟΝΟΜ/ΜΟ:

ΜΑΘΗΜΑ “ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ)”

ΘΕΜΑ

Από το φυλλομετρητή σας μπειτε στη διεύθυνση **code.appinventor.mit.edu** και δημιουργήστε ως ανώνυμος χρήστης τα ακόλουθα:

- α) Να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι στο οποίο ο παίκτης προσπαθεί να χτυπήσει (να αγγίξει με το δάκτυλό του) το αυτοκινητάκι το οποίο κινείται τυχαία στην οθόνη της κινητής συσκευής. Το αυτοκίνητο αλλάζει θέση κάθε 0,5 sec.
- β) Να εισάγετε κουμπί Start που με το πάτημα του να εμφανίζεται το αυτοκίνητο και το σκόρ γίνεται 0 (txt).
- γ) Κάθε φορά που ο παίκτης χτυπάει το ψαράκι κερδίζει έναν πόντο και το σκορ αυξάνεται κατά ένα. Ακούγεται ήχος και η συσκευή δονείται.
- δ) Όταν το σκορ γίνει 10 μας εμφανίζει το μήνυμα “Μπράβο !!!Κέρδισες” σε μια ετικέτα (label2) , εξαφανίζεται το αυτοκίνητο και το σκορ μηδενίζεται.
- ε) Επίσης, να εισάγετε κουμπί Stop που με το πάτημα του πάλι εξαφανίζεται το αυτοκίνητο και το σκορ μηδενίζεται.

Αρχικά εισάγετε στην οθόνη τις παρακάτω ιδιότητες:

επιλέγουμε το συστατικό	μεταβάλλουμε τις ιδιότητες
Screen1	Τίτλος: ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ Χρώμα φόντου:Γαλάζιο

Στη συνέχεια εισάγετε στο έργο τα απαραίτητα αντικείμενα με τις παρακάτω ιδιότητες:

Αντικείμενο	Όνομα	Ιδιότητες
Canvas	Canvas_street	width:Μέγεθος κινητού height: :Μέγεθος κινητού background image:dromos2.jpg
Image sprite	Car_img	picture:car1.png width:60px height:60 px
Horizontal arrangement		Width:Μέγεθος κινητού
Label	score	text: Σκορ color :Blue Fontsize:20
TextBox	Txt	Fontsize:20
Button	start	Text : Εκκίνηση background color: orange
Button	stop	Text : STOP background color: green
clock	clock	TimerIntervals:500 milliseconds
Label	Label2	Text : Fontsize:20
player	player	Sound: carhorn.mp3

