App Iventor: Ασκηση

Δημιουργία κουμπιού με την εικόνα γάτας επάνω του το όνομά της από κάτω, που όταν πιέζεις το κουμπί, η γάτα νιαουρίζει.

Designer: Αντικείμενα που επιλέγουμε:

Kατηγορία User Interface :

Button

Στο χαρακτηριστικό image εισάγουμε την εικόνα της γάτας, την οποία προηγουμένως έχουμε κατεβάσει από το διαδίκτυο. (αρχείο με επέκταση png)

Label

Εδώ μπορούμε να γράψουμε το όνομα της γάτας. Χρησιμοποιούμε τα χρακτηριστικά BackgroundColor, FontSize, TextColor

Κατηγορία Media

Σύρουμε το αντικέιμενο Sound στον Viewer. Εισάγουμε το σύντομο αρχείο ήχου (νιαούρισμα) στο Source, ενώ στο minimuminterval (το μεσοδιάστημα μεταξύ 2 ήχων) σε χιλιοστα του sec, τον χρόνο αυτό τον ορίζουμε σε 500.

Blocks Αντικείμενο Button1 που δημιουργήσαμε. Επιλέγουμε το when button1 click do.

Αντικείμενο Sound1 που δημιουργήσαμε. Επιλέγουμε το call Sound1.play για να εκτελεστεί το αρχείο ήχου στο κινητό μας.

Εισάγουμε το call Sound1.play εντος του do της when button1 click