

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Εφαρμογή «PetKitty»

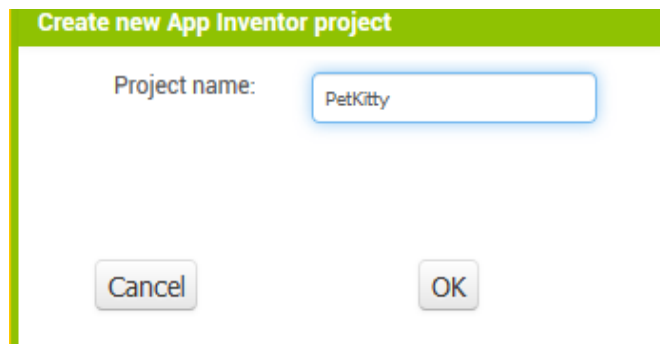
Προκειμένου να εξοικειωθείτε με την εφαρμογή App Inventor θα δημιουργήσετε αρχικά μια πολύ απλή εφαρμογή, στην οποία θα εμφανίζεται η εικόνα μιας γάτας ως ένα κουμπί, το οποίο εάν πατήσετε θα ακούγεται το νιαούρισμα της γάτας, ενώ ταυτόχρονα θα παράγεται μια δόνηση για 1 δευτερόλεπτο.

Βήμα 1 (Είσοδος στο περιβάλλον AppInventor)

Εισέλθετε στον ιστότοπο του App Inventor (<http://ai2.appinventor.mit.edu>) και συνδεθείτε με το λογαριασμό της Google που σας έχει δοθεί.

Βήμα 2 (Δημιουργία και ονομασία νέου έργου)

Επιλέξτε από το κύριο μενού της εφαρμογής **Start New Project** και δώστε ως όνομα στο έργο το **PetKitty**.



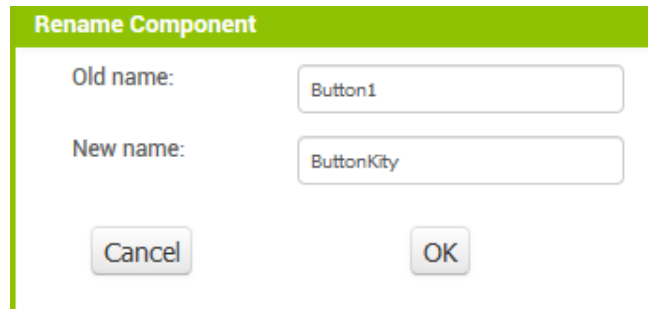
Βήμα 3 (Παραμετροποίηση αρχικής οθόνης εφαρμογής)

Στο έργο που έχετε δημιουργήσει υπάρχει ήδη ως βασικό συστατικό η πρώτη οθόνη της εφαρμογής, με όνομα **Screen1**. Τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) της οθόνης αυτής σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
Screen1	BackgroundColor: Orange
	AlignHorizontal: Center : 3
	Title: Kitty

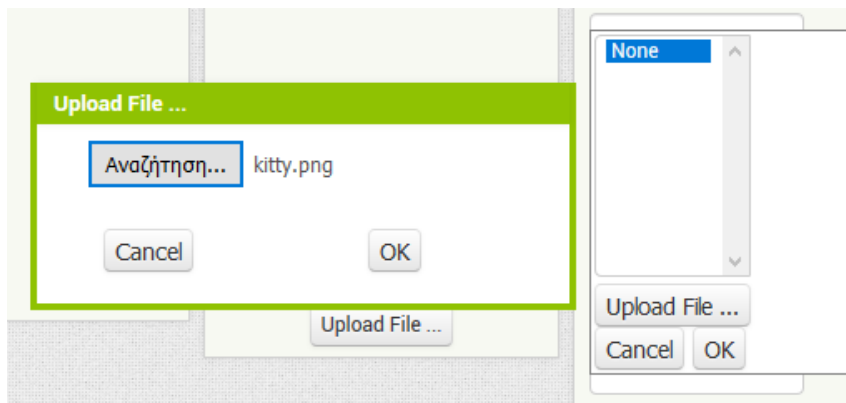
Βήμα 4 (Δημιουργία και παραμετροποίηση κουμπιού)

Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1** ένα συστατικό τύπου **Button** (κουμπί) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Στη συνέχεια, από το πεδίο **Components** επιλέξτε το **Button1**, πατήστε **Rename** και μετονομάστε το κουμπί από **Button1** σε **ButtonKitty**.



Ακολουθώντας, τροποποιήστε τις ιδιότητες (**Properties**) του κουμπιού **ButtonKitty** σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
ButtonKitty	Text: (κενό)
	Image: Upload File → Αναζήτηση → kitty.png (δείτε παρακάτω εικόνα) (Η εικόνα kitty.png βρίσκεται στο φάκελο του τμήματός σας)



[**Σημείωση:** Μπορείτε πρώτα να ανεβάζετε τα πολυμεσικά αρχεία μέσω του πεδίου **Media** και έπειτα να τα επιλέγετε από την αντίστοιχη ιδιότητα **Image** του συστατικού.]

Βήμα 5 (Δημιουργία και παραμετροποίηση ετικέτας)

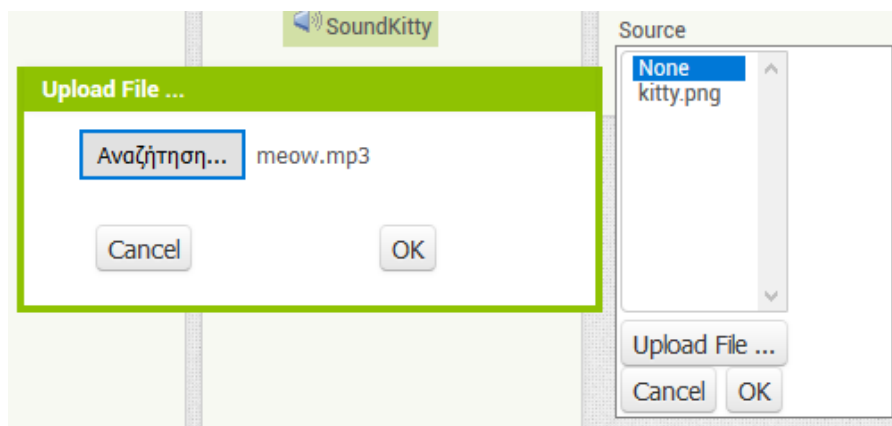
Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1**, κάτω από το κουμπί της γάτας, ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Μετονομάστε την ετικέτα από **Label1** σε **LabelKitty** και έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**) της σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
LabelKitty	BackgroundColor: Green
	FontSize: 28
	Title: Χάιδεψε τη γατούλα
	TextColor: Blue

Βήμα 6 (Εισαγωγή και παραμετροποίηση ήχου)

Από την ομάδα **Media** της παλέτας (**Palette**) εισάγετε στην οθόνη **Screen1** ένα συστατικού τύπου **Sound** (ήχος) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Παρατηρήστε ότι το συστατικό αυτό ανήκει στα μη-ορατά συστατικά (Non-visible components) της εφαρμογής που εμφανίζονται κάτω από την οθόνη. Αφού μετονομάσετε τον ήχο από **Sound1** σε **SoundKitty**, τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**) του σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Συστατικό	Ιδιότητες
SoundKitty	MinimumInterval: 300
	Source: Upload File → Αναζήτηση → meow.mp3 (<i>Ο ήχος meow.mp3 βρίσκεται στο φάκελο του τμήματός σας</i>)



Η τελική σχεδίαση της οθόνης της εφαρμογής σας πρέπει να έχει την εξής μορφή:



