

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

### Εφαρμογή «PetKitty»

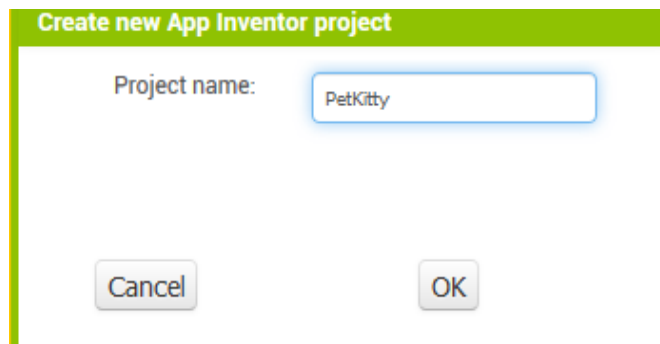
Προκειμένου να εξοικειωθείτε με την εφαρμογή App Inventor θα δημιουργήσετε αρχικά μια πολύ απλή εφαρμογή, στην οποία θα εμφανίζεται η εικόνα μιας γάτας ως ένα κουμπί, το οποίο εάν πατήσετε θα ακούγεται το νιαούρισμα της γάτας, ενώ ταυτόχρονα θα παράγεται μια δόνηση για 1 δευτερόλεπτο.

#### **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**.



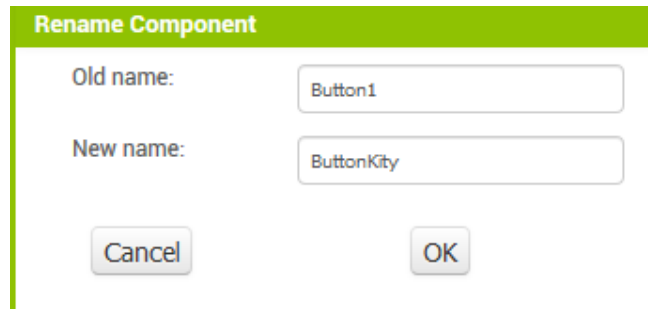
#### **Βήμα 3 (Παραμετροποίηση αρχικής οθόνης εφαρμογής)**

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
<b>Screen1</b>	<b>BackgroundColor:</b> Orange
	<b>AlignHorizontal:</b> Center : 3
	<b>Title:</b> Kitty

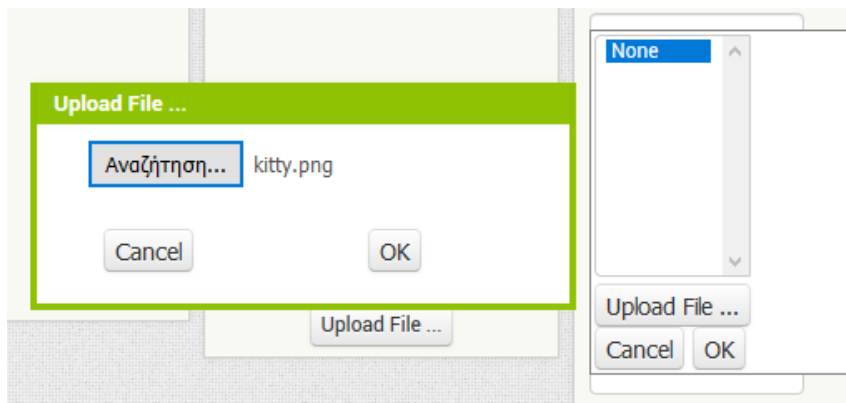
#### **Βήμα 4 (Δημιουργία και παραμετροποίηση κουμπιού)**

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
<b>ButtonKitty</b>	<b>Text:</b> (κενό)
	<b>Image:</b> 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)**

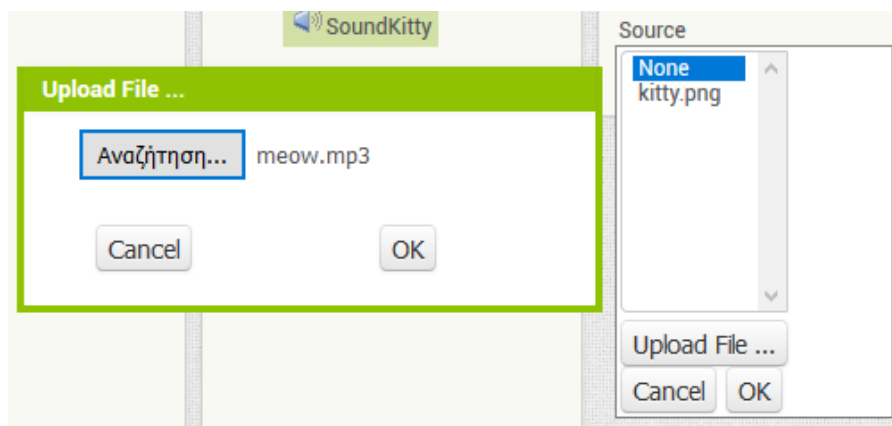
Τοποθετείστε στην οθόνη **Screen1**, κάτω από το κουμπί της γάτας, ένα συστατικό τύπου **Label** (ετικέτα) από την ομάδα **User Interface** της παλέτας (**Palette**) με τη μέθοδο «σύρε και άφησε». Μετονομάστε την ετικέτα από **Label1** σε **LabelKitty** και έπειτα τροποποιήστε τις ιδιότητές (**Properties**)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

Συστατικό	Ιδιότητες
<b>LabelKitty</b>	<b>BackgroundColor:</b> Green
	<b>FontSize:</b> 28
	<b>Title:</b> Χάιδεψε τη γατούλα
	<b>TextColor:</b> 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
<b>SoundKitty</b>	<b>MinimumInterval:</b> 300
	<b>Source:</b> 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:



