

Δραστηριότητα: Εφαρμογή HelloPurr

Τι θα δημιουργήσουμε;

Μία εφαρμογή στην κεντρική οθόνη της οποίας θα εμφανίζεται μια γατούλα στην οποία αρέσουν τα χάδια. Ειδικότερα στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής θα απεικονίζεται μία γατούλα, την οποία όταν την χαϊδεύουμε θα νιαουρίζει.

Ποιές έννοιες θα γνωρίσουμε;

Βασικές έννοιες του AppInventor που θα εξετάσουμε είναι:

- Κουμπί (button)
- Επαφή με κουμπί (on_click)
- Αναπαραγωγή ήχου (play)



Τι θα χρειαστούμε;

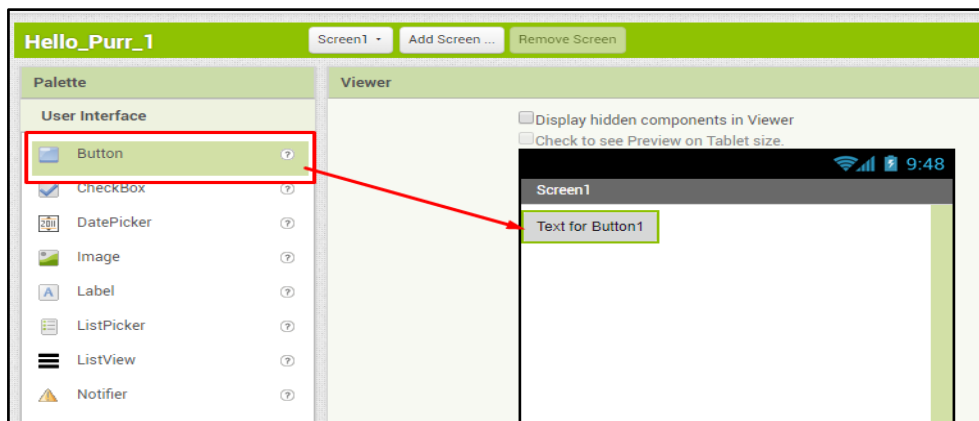
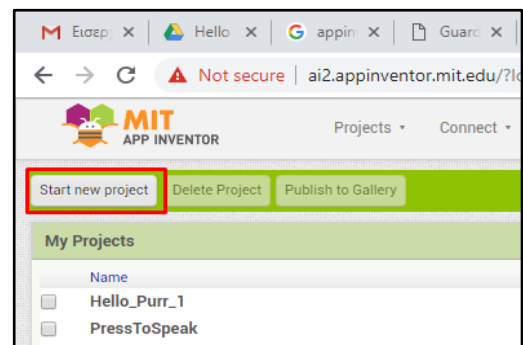
Θα χρειαστεί να κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας τα παρακάτω αρχεία (κάντε αριστερό κλικ, μετά δεξί κλικ πάνω στο αρχείο του ήχου και λήψη)

- την εικόνα της γάτας (στο διαδίκτυο)
- τον ήχο του νιαουρίσματος μπορείτε να τον κατεβάσετε από το μάθημα στο eclass.sch.gr

Σχεδίαση της εφαρμογής

Συνδεθείτε στον AppInventor και δημιουργήστε ένα νέο Project. Ονομάστε το HelloPurr.

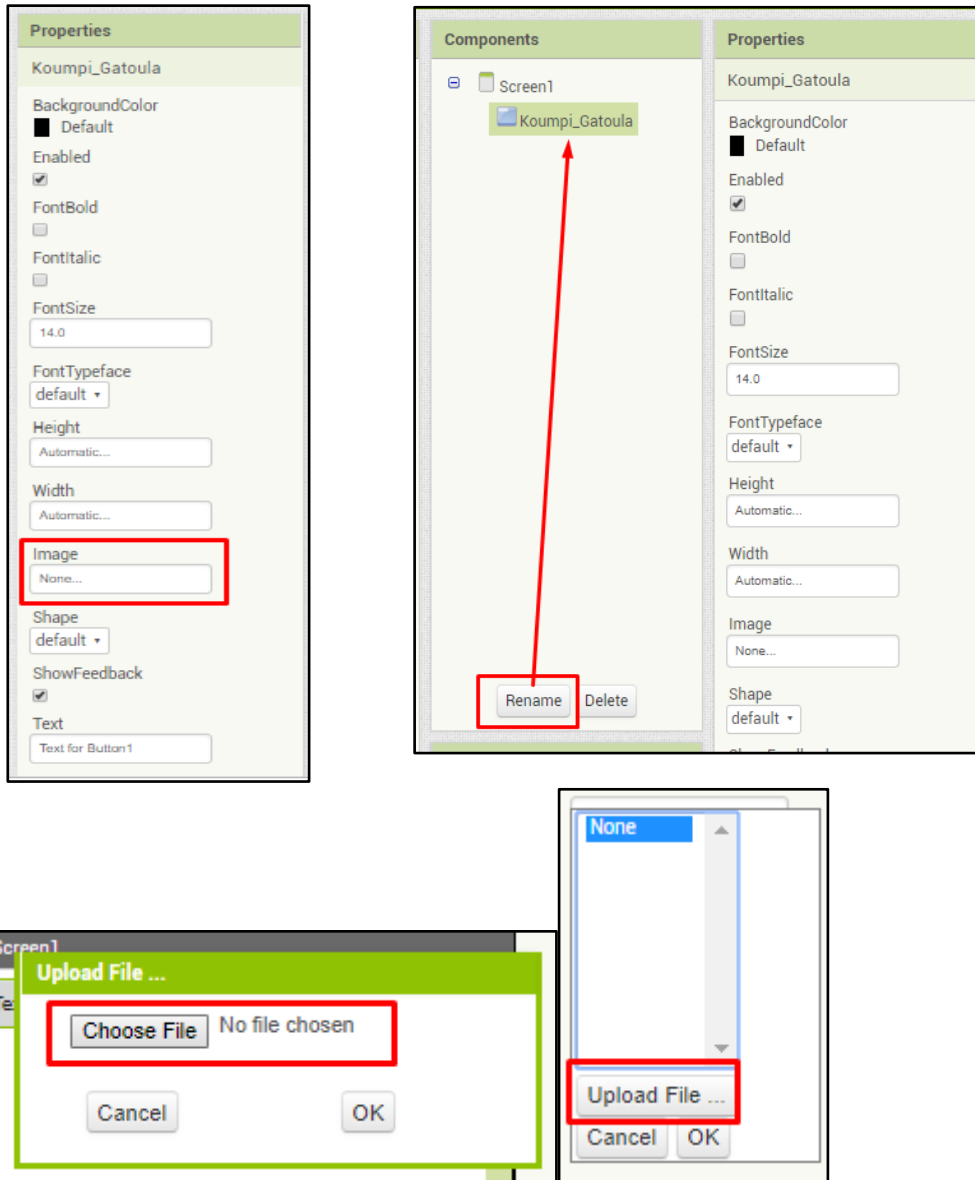
Από το “συρτάρι” User Interfaces επιλέξτε ένα κουμπί (Button) και τοποθετήστε το στον Viewer (σύρε και άφησε)



Δραστηριότητα: Hello Purr

Στην ενότητα Components εντοπίστε το κουμπί “Rename” (βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης) και μετονομάστε το κουμπί της εφαρμογής σας σε Koumpi_Gatoula

Από την ενότητα Properties (έχοντας επιλεγμένο το κουμπί της εφαρμογής σας) επιλέξτε Image και από το αναδυόμενο μενού την Επιλογή Upload File. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο το οποίο θα σας προτρέψει να επιλέξετε εικόνα. Βρείτε την εικόνα της γάτας που κατεβάσατε στην αρχή της δραστηριότητας (kitty.png), πατήστετε Open, και στη συνέχεια πατήστε OK. Η εικόνα της γάτας εμφανίζεται στην επιφάνεια του κουμπιού.

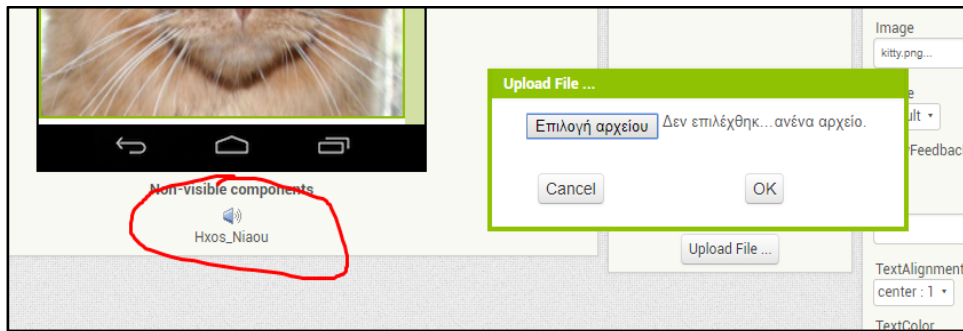


Σβήσε το κείμενο που υπάρχει πάνω στο κουμπί-γατούλα (από την περιοχή properties) στο πλαίσιο Text.

Από το συρτάρι Media επιλέξτε, σύρτε και αφήστε μέσα στην οθόνη της εφαρμογής σας το στοιχείο ήχου Sound.

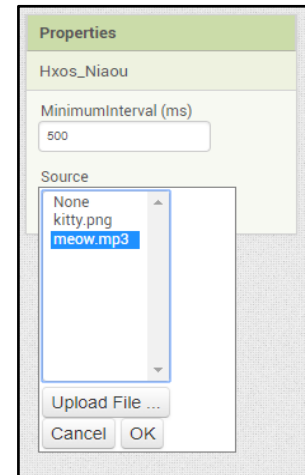
Θα το δείτε να εμφανίζεται στο κάτω μέρος της εφαρμογής σας μιας και δεν είναι ορατό στοιχείο

Δραστηριότητα: Hello Purr



Στη συνέχεια στην περιοχή Media επιλέξτε UploadFile και ανεβάστε το αρχείο ήχου (νιαούρισμα)

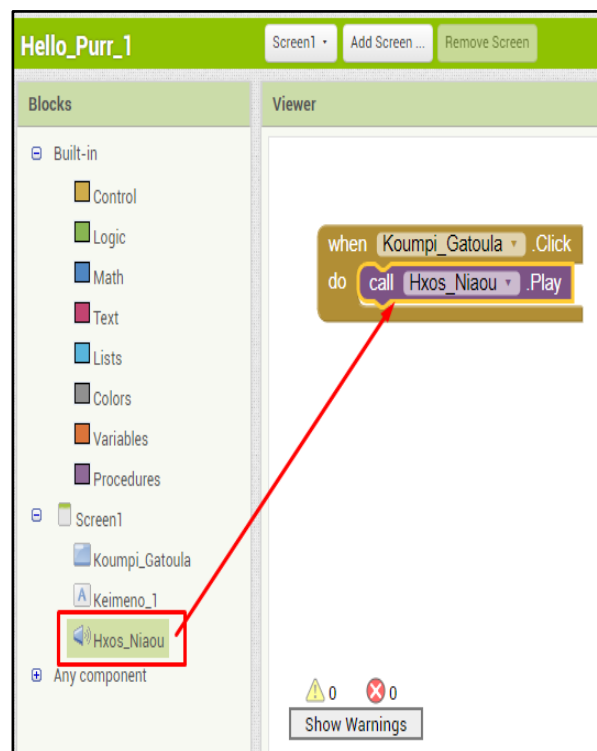
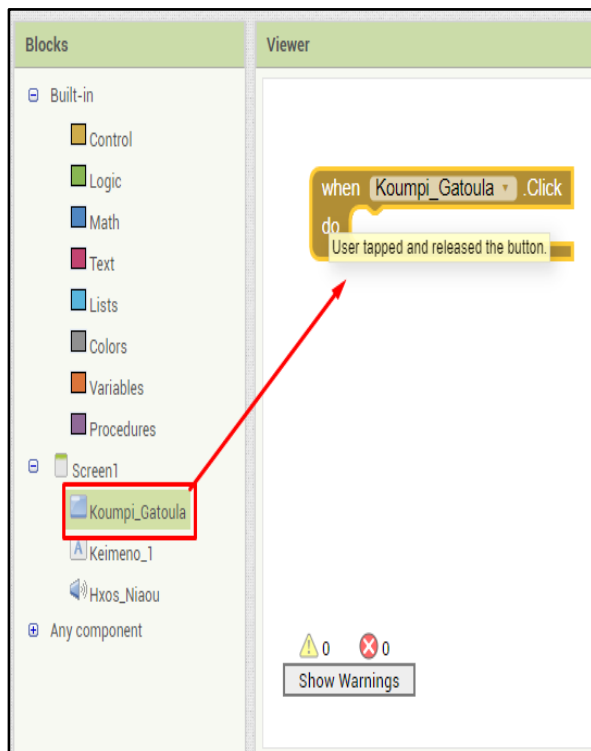
Τέλος στην περιοχή Properties επιλέξτε ως πηγή (Source) του ήχου το αρχείο ήχου που μόλις ανεβάσατε.



Λειτουργικότητα της εφαρμογής

Πατώντας το κουμπί Designer μεταφερόμαστε στο περιβάλλον του Block Editor όπου και θα καθορίσουμε τη λειτουργικότητα της εφαρμογής μας.

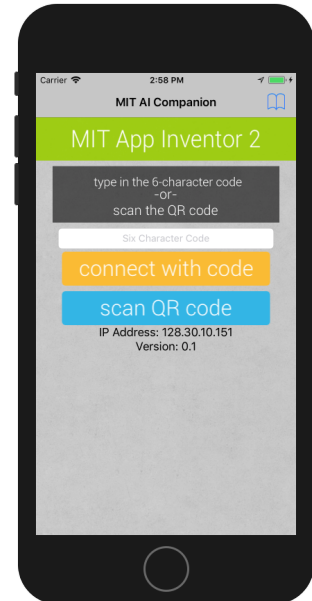
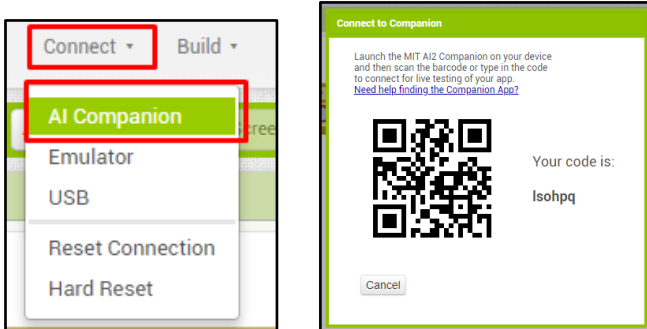
Επιλέγουμε το Κουμπι_Gatoula και στη συνέχεια σέρνουμε το πλακίδιο με όνομα Κουμπι_Gatoula.Click. Τα κουμπιά με καφέ χρώμα ονομάζονται Ελεγκτές Συμβάντων.



Στη συνέχεια κάντε κλικ στο στοιχείο ήχου “Hxos_Niaou” και ενσωματώστε μέσα στον ελεγκτή συμβάντων Koumpi_Gatoula το πλαίσιο εντολής call.Hxos_Niaou.Play

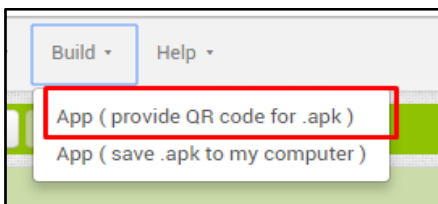
Εκτέλεση στο κινητό/tablet σας

Από το μενού επιλέξτε Connect και στη συνέχεια AI Companion

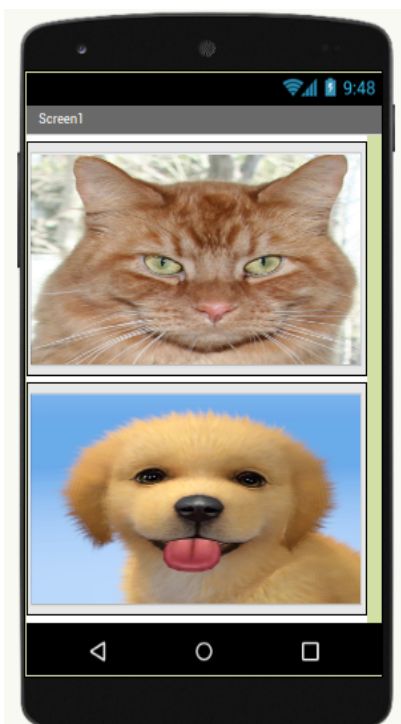


Ανοίξτε στο κινητό σας την εφαρμογή AI Companion και διαβάστε το QR Code για να εκτελέσετε την εφαρμογή στο κινητό/tablet σας

Αν θέλετε να αποθηκεύσετε μόνιμα την εφαρμογή στο κινητό σας από το μενού επιλέξτε Build και στη συνέχεια App (provide QR code for .apk)



Πρόκληση: Δύο ζώακια σε μία εφαρμογή



Δημιουργήστε μία εφαρμογή που να ενσωματώνει δύο ζώακια σε μία οθόνη, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα...

Επιπλέον ήχους μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση:
<https://www.freesfx.co.uk/>

Η παραπάνω δραστηριότητα βασίστηκε στο βιβλίο του Συλλόγου Εκπαιδευτικών Πληροφορικής (ΣΕΠ) Χίου.