Η κάρτα διάθεσής μου

Δημιουργία εφαρμογής με το MIT App Inventor

Διάρκεια: 2 × 45 λεπτά	Επίπεδο: αρχάριο	Εργασία: ατομική

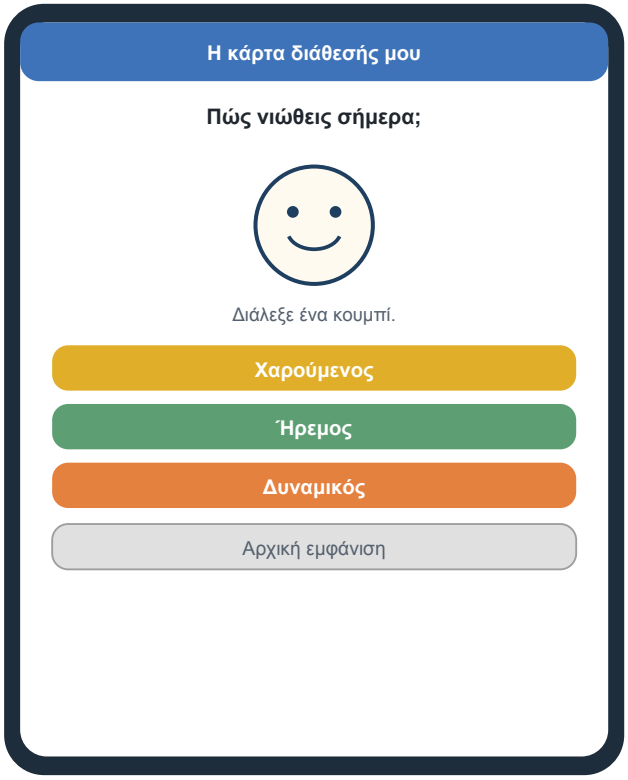
Η αποστολή σου

Να δημιουργήσεις μια εφαρμογή στην οποία ο χρήστης επιλέγει τη διάθεσή του. Με κάθε πάτημα κουμπιού αλλάζει το **χρώμα φόντου** της οθόνης και ενημερώνεται ένα μήνυμα. Η εικόνα στο κέντρο παραμένει σταθερή, ώστε οι αλλαγές να φαίνονται καθαρά.

Τι θα εξασκήσεις

- τοποθέτηση Label, Image και Button στην περιοχή **Designer**,
- αλλαγή ιδιοτήτων, όπως **Text**, **FontSize**, **BackgroundColor**, **TextColor** και **Width**,
- προγραμματισμό του συμβάντος **Click** στην περιοχή **Blocks**.

Η τελική εφαρμογή



Σημαντικό: η εικόνα είναι ένα κανονικό αντικείμενο Image και **όχι** εικόνα φόντου.

Έτσι, όταν πατάς ένα κουμπί, το BackgroundColor της Screen1 αλλάζει και η διαφορά γίνεται αμέσως ορατή.

Πριν ξεκινήσεις

Άνοιξε το App Inventor και δημιούργησε νέο project με όνομα:

KartaDiathesis_Επώνυμο_Τμήμα

Παράδειγμα: *KartaDiathesis_Papadopoulos_A1*

Υλοποίηση στην περιοχή Designer

Ακολούθησε τα παρακάτω βήματα. Αποθήκευε συχνά το project σου.

ΒΗΜΑ 1: Ρύθμισε την Screen1

Επίλεξε την **Screen1** από τα Components και όρισε τις παρακάτω ιδιότητες:

Ιδιότητα	Τιμή	Γιατί;
Title	Η κάρτα διάθεσής μου	Θα εμφανιστεί στην κορυφή της εφαρμογής.
AlignHorizontal	Center	Τα αντικείμενα θα είναι κεντραρισμένα.
BackgroundColor	White	Είναι το αρχικό χρώμα της οθόνης.

ΒΗΜΑ 2: Πρόσθεσε τα αντικείμενα

Από το **Palette** τοποθέτησε απευθείας στην **Screen1** τα παρακάτω αντικείμενα, με τη σειρά που φαίνονται:

Όνομα component	Τύπος	Κύρια ρύθμιση
LabelTitle	Label	Text: Πώς νιώθεις σήμερα; · FontSize: 20 · FontBold: true
ImageMood	Image	Φόρτωσε μία απλή εικόνα προσώπου ή χαμόγελου στο Media. Width: 100 pixels · Height: 100 pixels.
LabelMessage	Label	Text: Διάλεξε ένα κουμπί. · FontSize: 16
ButtonHappy	Button	Text: Χαρούμενος · BackgroundColor: Yellow · Width: Fill parent · Shape: rounded
ButtonCalm	Button	Text: Ήρεμος · BackgroundColor: Green · Width: Fill parent · Shape: rounded
ButtonActive	Button	Text: Δυναμικός · BackgroundColor: Orange · Width: Fill parent · Shape: rounded
ButtonReset	Button	Text: Αρχική εμφάνιση · Width: Fill parent · Shape: rounded

> **Χρήσιμη συμβουλή**
> Άλλαξε τα ονόματα των αντικειμένων αμέσως, π.χ. από **Button1** σε **ButtonHappy**. Έτσι, όταν περάσεις στην περιοχή Blocks, θα βρίσκεις πιο εύκολα το σωστό κουμπί.

ΒΗΜΑ 3: Έλεγξε τη σχεδίαση

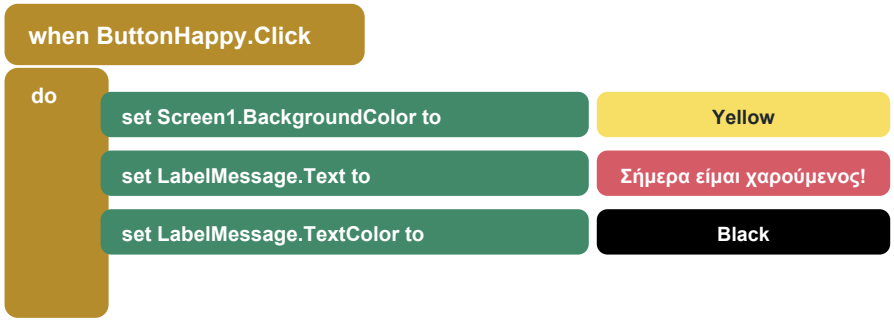
Βεβαιώσου ότι τα ButtonHappy, ButtonCalm, ButtonActive και ButtonReset έχουν **Width: Fill parent** και **Shape: rounded**, και ότι η εικόνα είναι ορατή. Μην ορίσεις εικόνα στην ιδιότητα BackgroundImage της Screen1.

Προγραμματισμός στην περιοχή Blocks

Για κάθε κουμπί φτιάξε συμβάν Click που αλλάζει ιδιότητες της Screen1 και της LabelMessage.

ΒΗΜΑ 4: Προγραμμάτισε το κουμπί «Χαρούμενος»

Στην περιοχή Blocks επίλεξε το **ButtonHappy** και σύρε το block **when ButtonHappy.Click do**. Έπειτα επίλεξε την **Screen1** και τη **LabelMessage** για να προσθέσεις τα αντίστοιχα blocks set.



Τα blocks βρίσκονται:

- **ButtonHappy: συμβάν Click**
- **Screen1 / LabelMessage: set**
- **Colors: Yellow και Black**

Για τα blocks χρώματος, άνοιξε την κατηγορία **Built-in** → **Colors**. Για το κείμενο, χρησιμοποίησε ένα block κειμένου (τα εισαγωγικά θα εμφανιστούν αυτόματα).

ΒΗΜΑ 5: Δημιούργησε τα υπόλοιπα συμβάντα

Κουμπί	Screen1.BackgroundColor	LabelMessage.Text	LabelMessage.TextColor
ButtonCalm	Blue	Σήμερα είμαι ήρεμος!	White
ButtonActive	Orange	Σήμερα έχω ενέργεια!	Black
ButtonReset	White	Διάλεξε ένα κουμπί.	Black

Έλεγχος λειτουργίας

Πάτησε και τα τέσσερα κουμπιά. Κάθε φορά έλεγξε: **(α)** άλλαξε το φόντο; **(β)** άλλαξε το μήνυμα; **(γ)** παρέμεινε ορατή η εικόνα;

Challenges

Challenge 1 · εύκολο	Challenge 2 · λίγο πιο δύσκολο
Πρόσθεσε κουμπί **Μυστικό χρώμα**. Στο Click, το φόντο να γίνεται μωβ και να εμφανίζεται δικό σου μήνυμα.	Βρες τρεις εικόνες (ήλιος, σύννεφο, κεραυνός). Σε κάθε Click πρόσθεσε **set ImageMood.Picture to**, ώστε να αλλάζει η εικόνα μαζί με τη διάθεση.

Αξιολόγηση

Κριτήριο	Μονάδες
Σωστή τοποθέτηση και ονομασία των αντικειμένων	4
Τα τρία κουμπιά αλλάζουν σωστά φόντο και μήνυμα	6
Λειτουργεί το κουμπί «Αρχική εμφάνιση»	2
Καλή αξιοποίηση ιδιοτήτων και αισθητική	2
Challenge 1	2
Challenge 2	4
Σύνολο	**20**