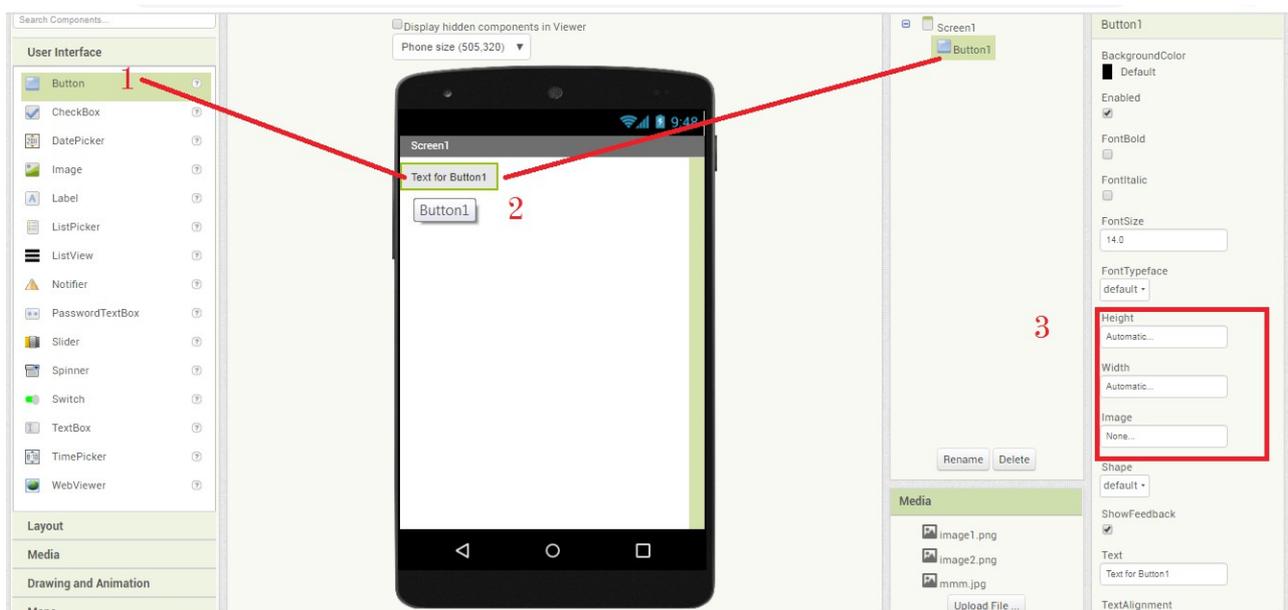


## ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (App Inventor) Covid19

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ** Θα κατασκευάσουμε μια εφαρμογή στην οποία όταν αγγίζουμε μια εικόνα η εικόνα θα αλλάξει,. Συγκεκριμένα θα εμφανίζεται στην οθόνη η εικόνα μιας φιγούρας που διδάσκει (αγόρι ή κορίτσι) και όταν την αγγίζουμε θα αλλάξει η εικόνα σε ένα άτομο που φοράει μάσκα!!!!!! Το περιβάλλον της εφαρμογής μας θα μοιάζει με το παρακάτω.

1. Υπενθυμίζω ότι πρέπει να έχουμε λογαριασμό Google.
2. Όλες οι εικόνες είναι ανεβασμένες. Αν θέλετε μπορείτε να βάλετε τη δική σας φωτογραφία.
3. Επισκεπτόμαστε τη σελίδα του MIT για το App Inventor <http://appinventor.mit.edu/>
4. Κάνουμε κλικ στο “Create apps!”
5. Πατάμε “Sign In” (Σύνδεση). Για να δημιουργήσουμε μια νέα εφαρμογή στο περιβάλλον του App Inventor, κάνουμε κλικ στην επιλογή “Projects” και στην συνέχεια επιλέγουμε “Start new project” (Νέο έργο).
6. Φροντίζουμε το όνομα που θα δώσουμε να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες και να μην περιέχει κενά ή άλλα σημεία στίξης εκτός από την κάτω παύλα (\_). Το ονομάζουμε covid19.
7. Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί OK.
8. Δημιουργούμε ένα button στην εφαρμογή μας από το User Interface (1) σέρνοντας το αντίστοιχο στοιχείο όπως στην εικόνα (2). Στην τελευταία στήλη βλέπουμε τις ιδιότητες που θα προσθέσουμε στο button(3).



9. Για να δώσουμε στο κουμπί την εικόνα της μαθήτριας, από το μενού με τις ιδιότητες επιλέγουμε την ιδιότητα Image και Upload File και επιλέγουμε το αρχείο image1.png ή την image3 ανάλογα με το φύλο που επιθυμείτε. Επιλέγεται από τις ιδιότητες Width και Height σε Fill Parent και διαγράφουμε ότι υπάρχει μέσα στο πλαίσιο text.

Height

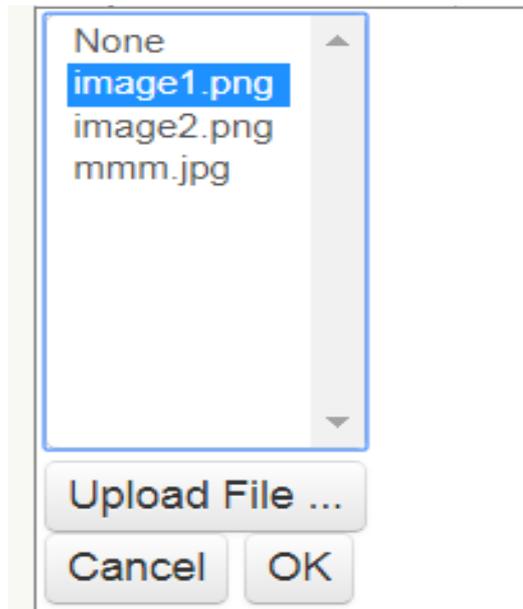
Width

Image

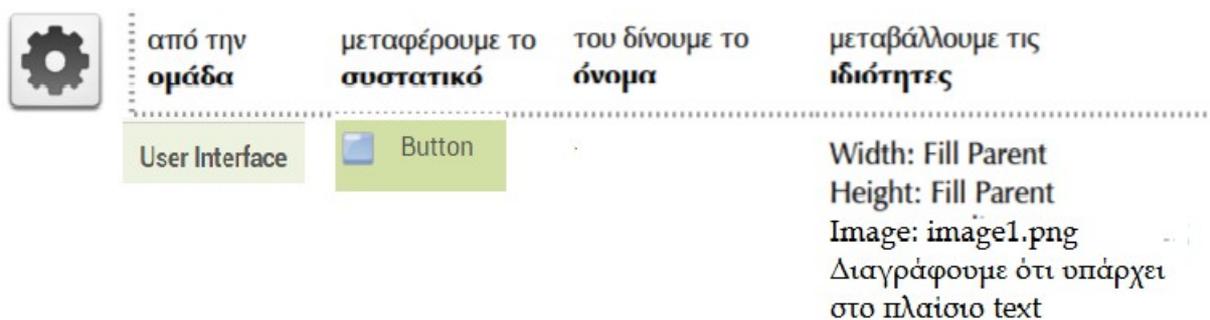
Shape

ShowFeedback

Text



10. Συνοπτικά ακολουθούμε τη παρακάτω διαδικασία

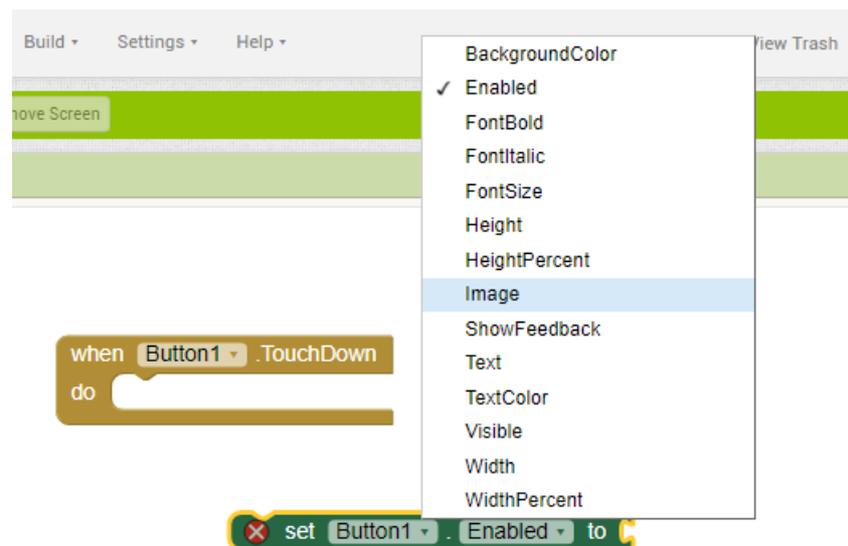


11. Συνεχίζουμε το προγραμματισμό και πηγαίνουμε στα blogs.

2. Από την περιοχή Blocks κάνουμε κλικ στο Button1 και εμφανίζονται όλες οι δυνατές ενέργειες που αντιστοιχούν στο Button1. Επιλέγω την επιλογή when button1 TouchDown.



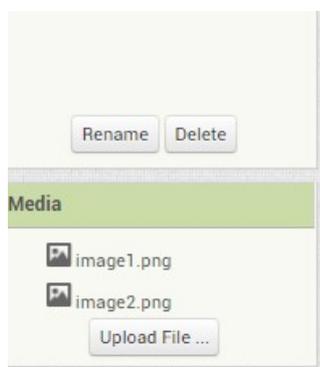
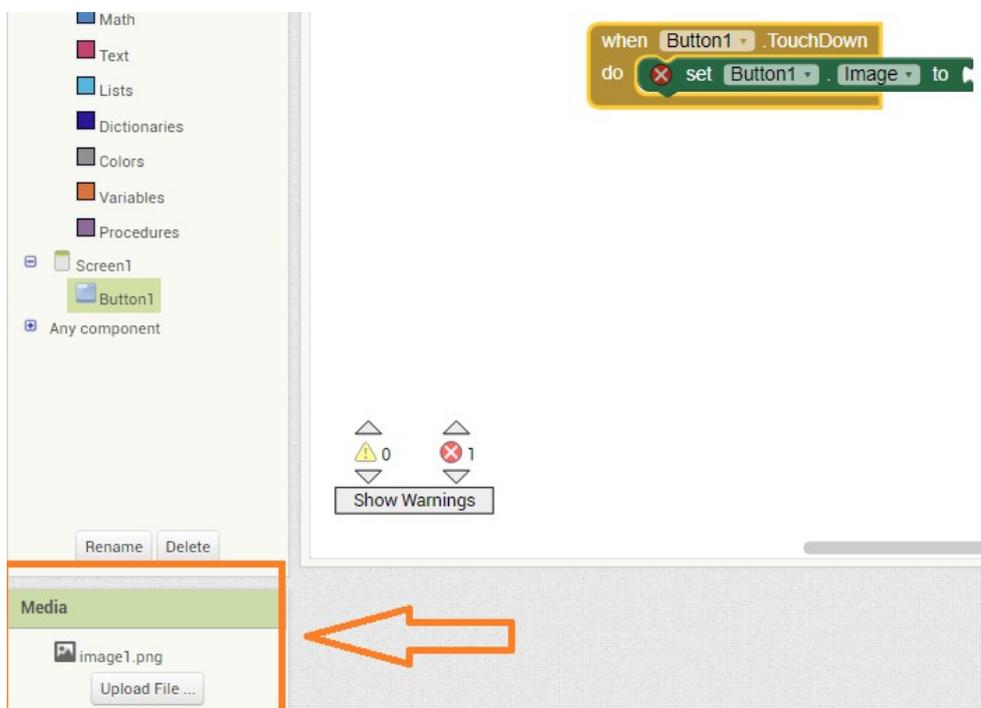
Επαναλαμβάνω τη διαδικασία κι επιλέγω το πλακίδιο set Button1 Enable και το αλλάζω σε image.



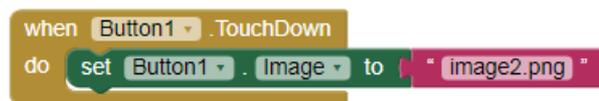
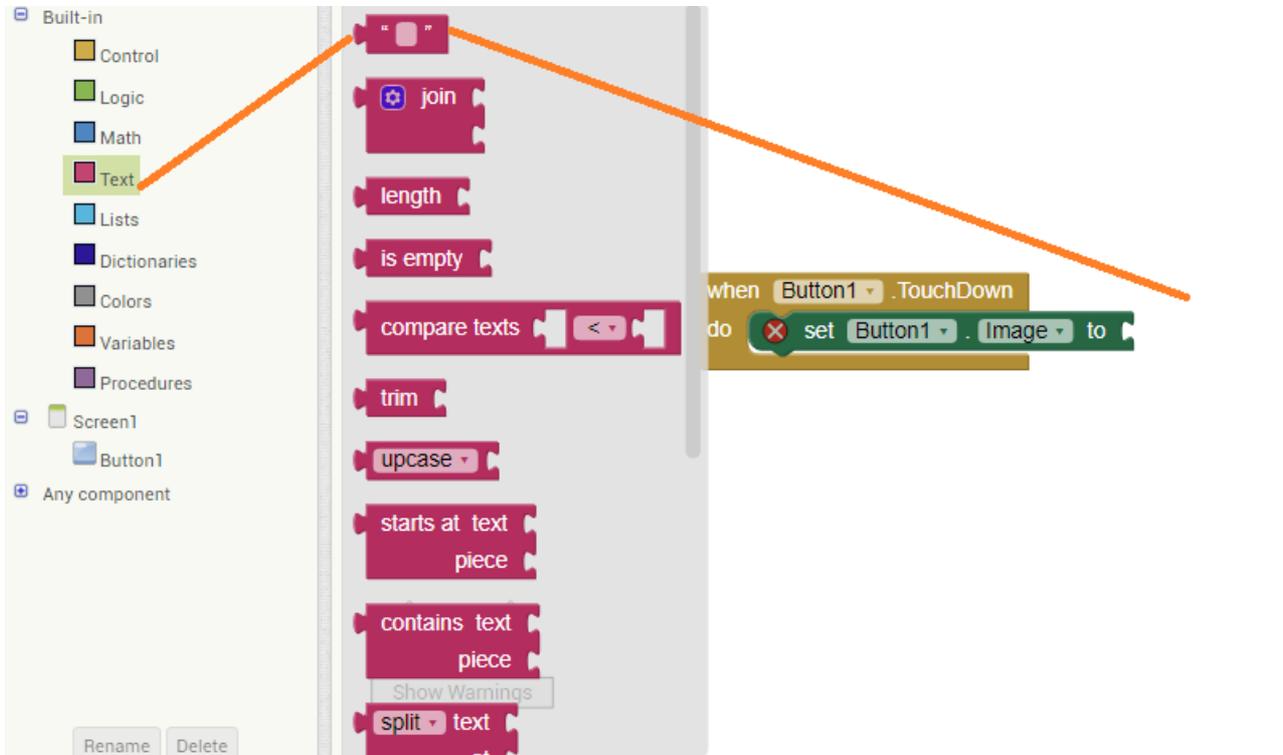
```
when Button1 . TouchDown
do set Button1 . Image to
```

Σε αυτό το σημείο θέλουμε να προσθέσουμε τη φωτογραφία που θα αλλάζει όταν θα ακουμπάμε το χέρι μας στην οθόνη.

Στο πλαίσιο Media πατάμε UploadFile και προσθέτουμε τη φωτογραφία image2.png ή την image4.png ανάλογα με το φύλο που θέλουμε να βάλουμε.

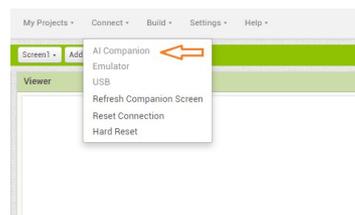


Είναι σειρά να βάλουμε τη καινούρια φωτογραφία. Από την ενσωματωμένη ομάδα πλακιδίων Text επιλέγω το πλακίδιο του κενού κειμένου στο οποίο συμπληρώνω το όνομα του αρχείου εικόνας “image2.png” και το προσθέτω στις εντολές μας.



Σε αυτό το σημείο έχουμε τελειώσει την άσκηση.

Υπενθυμίζω από το μενού connect μπορείτε να δείτε την εφαρμογή σας στον υπολογιστή ή



**ιδανικά στην android συσκευή σας!!!!!!**

**Καλή Επιτυχία!!!**

Σε συνέχεια με την προηγούμενη άσκηση, μπορείς αν θέλεις με τον ίδιο τρόπο, να αλλάξεις την εικόνα στην αρχική της μορφή όταν δεν ακουμπάς στο button1..... Καλή επιτυχία!!!!!!