

Δημιουργία μιας εφαρμογής (Project) στη διαδικτυακή εφαρμογή App Inventor.

Ανοίξτε τον φυλλομετρητή και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση <http://appinventor.mit.edu>

Στο πάνω δεξί μέρος της σελίδας που εμφανίζεται, επιλέξτε το κουμπί **Create apps!**



Εμφανίζεται η σελίδα σύνδεσης με λογαριασμό Google. Εάν έχετε τέτοιο λογαριασμό, να εισαγάγετε τα στοιχεία του λογαριασμού σας. Αλλιώς μπορείτε να δημιουργήσετε έναν νέο λογαριασμό.

Όταν εισάγετε τα στοιχεία του λογαριασμού σας, εμφανίζεται η σελίδα αποδοχής. Επιλέξτε το κουμπί **Να επιτρέπεται**

Google λογαριασμοί

An application is requesting permission to access your Google Account.

Επιλέξτε τον λογαριασμό που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.

user@gmail.com

Google is not affiliated with the contents of the application or its owners. If you sign in, Google will share your email address with the application but not your password or any other personal information

Να επιτρέπεται

Όχι, ευχαριστώ

[Σύνδεση σε άλλο λογαριασμό](#)

Συνδεθείτε στο λογαριασμό σας Google

Εισάγω τα στοιχεία του λογαριασμού μου

Εισαγάγετε τη διεύθυνση ηλεκτρονικ

Επόμενο

[Εύρεση του λογαριασμού μου](#)

ή Δημιουργώ έναν νέο λογαριασμό

Δημιουργία λογαριασμού

Ένας λογαριασμός Google για όλες τις υπηρεσίες Google

Την πρώτη φορά που συνδέεστε με την εφαρμογή App Inventor, εμφανίζεται η σελίδα **Terms of Service** (Όροι χρήσης). Επιλέξτε το κουμπί **I accept the terms of service!**

To use App Inventor for Android, you must accept the following terms of service.

Terms of Service

MIT App Inventor Privacy Policy and Terms of Use

MIT Center for Mobile Learning

Welcome to MIT's Center for Mobile Learning's App Inventor website (the "Site"). The Site runs on Google's App Engine service. You must read and agree to these Terms of Service and Privacy Policy (collectively, the "Terms") prior to using any portion of this Site. These Terms are an agreement between you and the Massachusetts Institute of Technology. If you do not understand or do not agree to be bound by these Terms, please immediately exit this Site.

MIT reserves the right to modify these Terms at any time and will publish notice of any such modifications online on this page for a reasonable period of time following such modifications, and by changing the effective date of these Terms. By continuing to access the Site after notice of such changes have been posted, you signify your agreement to be bound by them. Be sure to return to this page periodically to ensure familiarity with the most current version of these Terms.

Description of MIT App Inventor

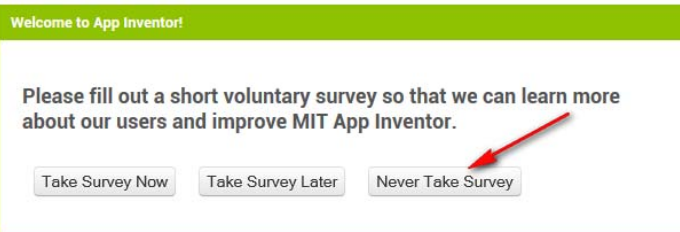
From this Site you can access MIT App Inventor, which lets you develop applications for Android devices using a web browser and either a connected phone or emulator. You can also use the Site to store your work and keep track of your projects. App Inventor was originally developed by Google. The Site also includes documentation and educational content, and this is being licensed to you under the Creative Commons Attribution 4.0 International license ([CC BY 4.0](#)).

Account Required for Use of MIT App Inventor

In order to log in to MIT App Inventor, you need to use a Google account. Your use of that account is subject to Google's Terms of Service for

I accept the terms of service!

Εμφανίζεται ένα πλαίσιο διαλόγου που μας λέει να συμπληρώσουμε μια σύντομη εθελοντική έρευνα. Επιλέξτε το κουμπί **Never Take Survey**.



Δημιουργία νέου Project και ρυθμίσεις οθόνης

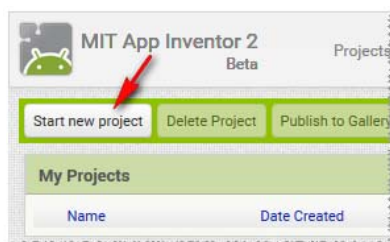
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Θα υλοποιήσουμε μια απλή εφαρμογή όπου εμφανίζεται μια εικόνα ενός ήρεμου σκύλου, και, όταν ο χρήστης αγγίξει την οθόνη του κινητού, τότε αλλάζει η εικόνα του σκύλου σε αγριεμένο και ακούγεται ένας ήχος γαυγίσματος.

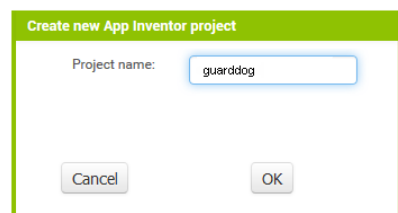
Βήμα 1

Δημιουργία νέου Project και ρυθμίσεις οθόνης.

Στο επάνω αριστερό μέρος της σελίδας, επιλέξτε το κουμπί **Start new project**



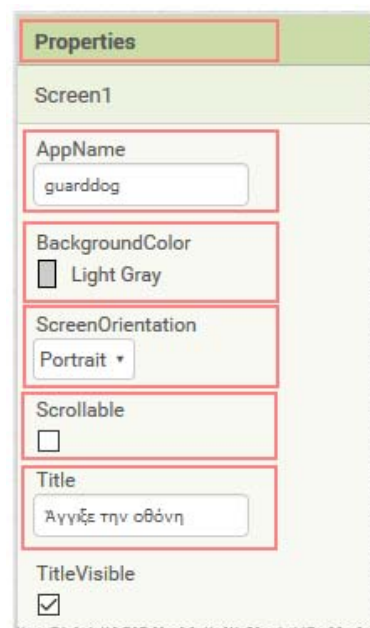
Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται, πληκτρολογήστε το όνομα **guarddog** και μετά επιλέξτε το κουμπί OK



Αρχικά, το μοναδικό διαθέσιμο συστατικό της εφαρμογής είναι η οθόνη (**Screen 1**) και θα χρειαστεί να μεταβάλλετε κάποιες από τις ιδιότητές της.

Επιλέξτε το αντικείμενο **Screen1** και αλλάξτε τις ιδιότητες στο δεξί μέρος της σελίδας (το τμήμα με την επικεφαλίδα **Properties**)

AppName: guarddog
 BackgroundColor: Light Gray
 Screen Orientation: Portrait
 Scrollable: Όχι
 Title: Άγγιξε την οθόνη



Βήμα 2

Προσθήκη των απαραίτητων αρχείων πολυμέσων

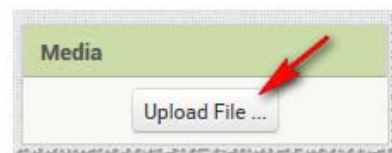
Προσθέστε στο Project τα αρχεία εικόνων και τους ήχους που θα χρησιμοποιεί η εφαρμογή.

Επισκεφθείτε τη διεύθυνση <http://ip.mysch.gr/dras/guarddog.zip>

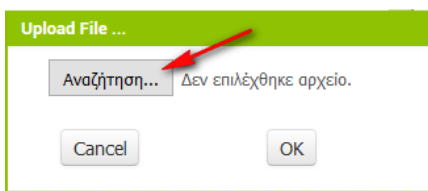
Κατεβάστε το συμπίεσμένο αρχείο **guarddog.zip** και αποσυμπιέστε το σε έναν φάκελο της αρεσκείας σας (π.χ. στην Επιφάνεια εργασίας). Θα εμφανιστούν τα ακόλουθα αρχεία.

αρχείο	περιγραφή
SleepyDog.png	Εικόνα ενός ήρεμου σκύλου
AngryDog.png	Εικόνα ενός αγριεμένου σκύλου
Bark.mp3	Ήχος γαυγίσματος

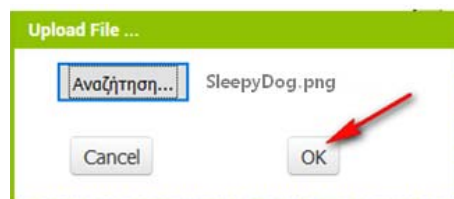
Πρέπει να ανεβάσετε τα 3 παραπάνω αρχεία στην εφαρμογή σας. Από το τμήμα της σελίδας με ετικέτα **Media** επιλέξτε το κουμπί **Upload File...** και μετά επιλέξτε να ανεβάσετε στο Project τον ήχο και τις εικόνες.



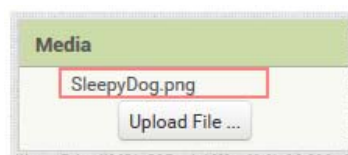
Επιλέξτε το κουμπί **Αναζήτηση...** και μετά εντοπίστε το αρχείο που θέλετε να ανεβάσετε πχ SleepyDog.png



Μετά επιλέξτε το κουμπί **OK**



Παρατηρήστε ότι στο τμήμα **Media** εμφανίζεται το όνομα του αρχείου που ανεβάσατε.



Επανάλαβετε τα παραπάνω βήματα για να ανεβάσετε και τα υπόλοιπα αρχεία: **AngryDog.png** και **Bark.mp3**



Βήμα 3

Προσθήκη αντικειμένων στο γραφικό περιβάλλον

Πρέπει να προσθέσετε το **γραφικό** (ImageSprite) που θα περιέχει τις εικόνες του σκύλου καθώς και ένα αντικείμενο **Sound** για την αναπαραγωγή του ήχου του γαυγίσματος.

Για να μετονομάσετε ένα αντικείμενο που προσθέτετε, αρκεί να επιλέξετε το αντικείμενο από το τμήμα **Components** και στη συνέχεια να επιλέξετε το κουμπί **Rename**. Θα εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου **Rename component** και στο πλαίσιο κειμένου **New name** πληκτρολογήστε το νέο όνομα.

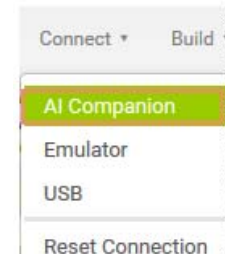


Για το σχεδιασμό της εμφάνισης του project κάντε τις ενέργειες που εμφανίζονται στον παρακάτω πίνακα:

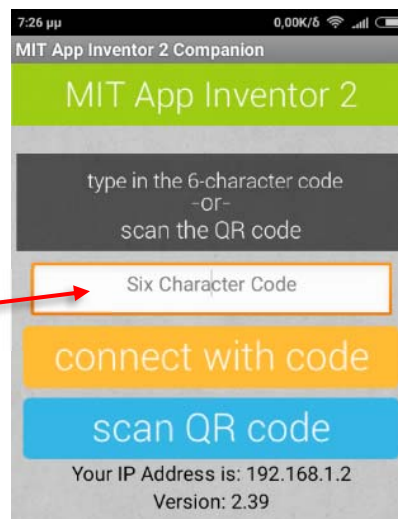
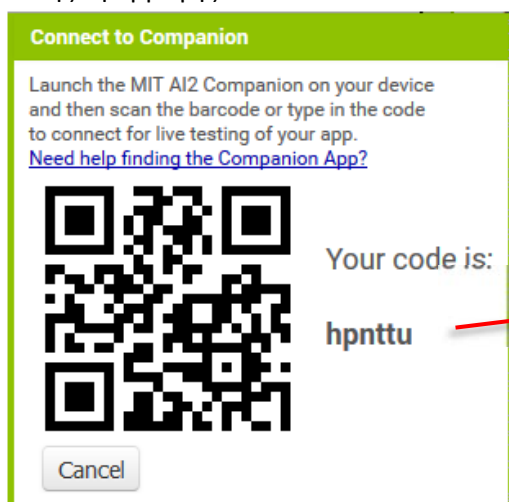
Στο τμήμα Palette Από την ομάδα	Στο τμήμα Viewer Να μεταφέρετε το αντικείμενο	Στο τμήμα Components Να το μετονομάσετε σε	Στο τμήμα Properties Να μεταβάλλετε τις ιδιότητες
Drawing and Animation	Canvas	Canvas1	BackgroundColor: none Width: Fill Parent Height: Fill Parent
Drawing and Animation	ImageSprite	DogSprite	Picture: SleepyDog.png Rotates: Όχι
Media	Sound	DogSound	Source: Bark.mp3

Συνδέστε το κινητό ή το tablet μέσω WiFi

- Κατεβάστε και να εγκαταστήσετε την εφαρμογή **MIT AI2 Companion** στο κινητό σας.
 - Μεταβείτε στο **Google Play Store** και αναζητήστε την εφαρμογή MIT AI2 Companion και εγκαταστήστε τη.
 - Εάν δεν θέλετε να εγκαταστήσετε την εφαρμογή MIT AI2 Companion, και θέλετε να φορτώσετε την εφαρμογή απευθείας στο κινητό σας, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε μια επιλογή στις ρυθμίσεις της συσκευής σας για να επιτρέπεται η εγκατάσταση εφαρμογών από **Άγνωστες πηγές**.
- Συνδέστε τον υπολογιστή και τη συσκευή σας στο ίδιο δίκτυο WiFi.
- Συνδέστε την εφαρμογή που δημιουργήσατε στο **App Inventor**, με τη συσκευή σας. Από το πάνω μενού του App Inventor, επιλέξτε **Connect** και μετά **AI Companion**.

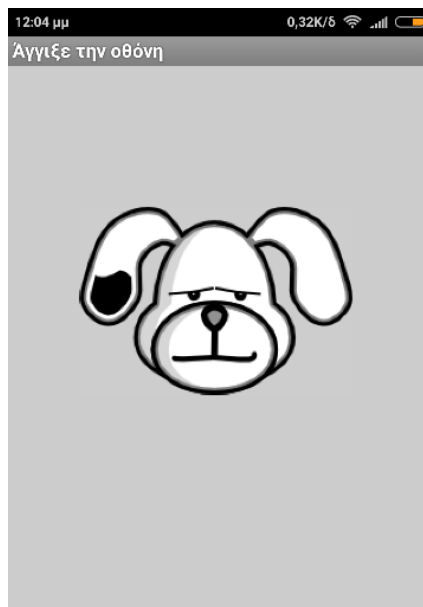


Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο διαλόγου, με έναν κωδικό QR. Στο κινητό σας ανοίξτε την εφαρμογή **MIT App Companion** ακριβώς όπως θα κάνατε οποιαδήποτε εφαρμογή. Στη συνέχεια, πληκτρολογήστε τον κωδικό της εφαρμογής στο πλαίσιο **Six Character Code**



Μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, θα πρέπει να δείτε την εφαρμογή να χτίζεται στο κινητό σας. Αυτό θα ενημερώνεται αυτόματα, όταν θα κάνετε αλλαγές στη περιοχή του Designer ή στην περιοχή των Blocks.

Το αποτέλεσμα στο κινητό σας θα είναι το ακόλουθο:



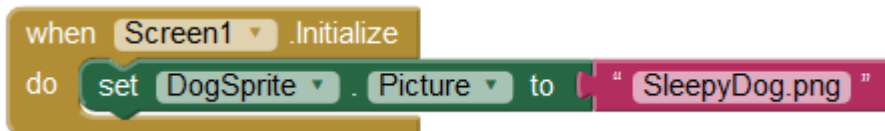
Από το πάνω δεξί μέρος του App Inventor επιλέξτε το κουμπί **Blocks** για να υλοποιήσετε τη συμπεριφορά της εφαρμογής.



Βήμα 4

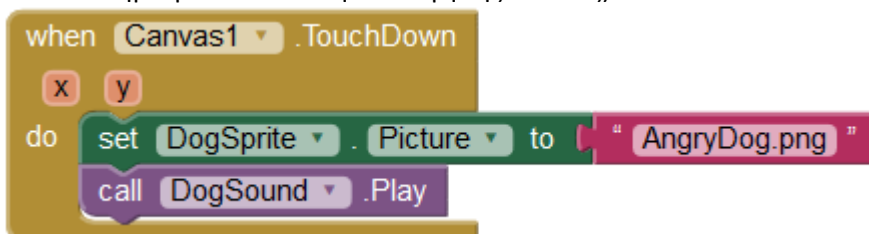
Όταν ανοίγει την πρώτη φορά η εφαρμογή και εμφανίζεται η οθόνη [[when Screen1.Initialize](#)] κάνε:

- Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του ήρεμου σκύλου [[set DogSprite.Picture to SleepyDog.png](#)].



Όταν πατηθεί η οθόνη με το δάκτυλό [[when Canvas1.TouchDown](#)] κάνε:

- Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του αγριεμένου σκύλου [[set DogSprite.Picture to AngryDog.png](#)]
- Αναπαρήγαγε τον ήχο του γαυγίσματος [[call DogSound.Play](#)]. (Κρατήστε πατημένο για λίγο χρονικό διάστημα για να δείτε την αλλαγή της εικόνας)



Όταν τραβηχτεί το δάκτυλο από την οθόνη [[when Canvas1.TouchUp](#)] κάνε:

- Άλλαξε την εικόνα σε αυτή του ήρεμου σκύλου [[set DogSprite.Picture to SleepyDog.png](#)]

