



App
De
ve
lop
ment

4

Τουριστικός Οδηγός



Δραστηριότητα 4: Τουριστικός Οδηγός

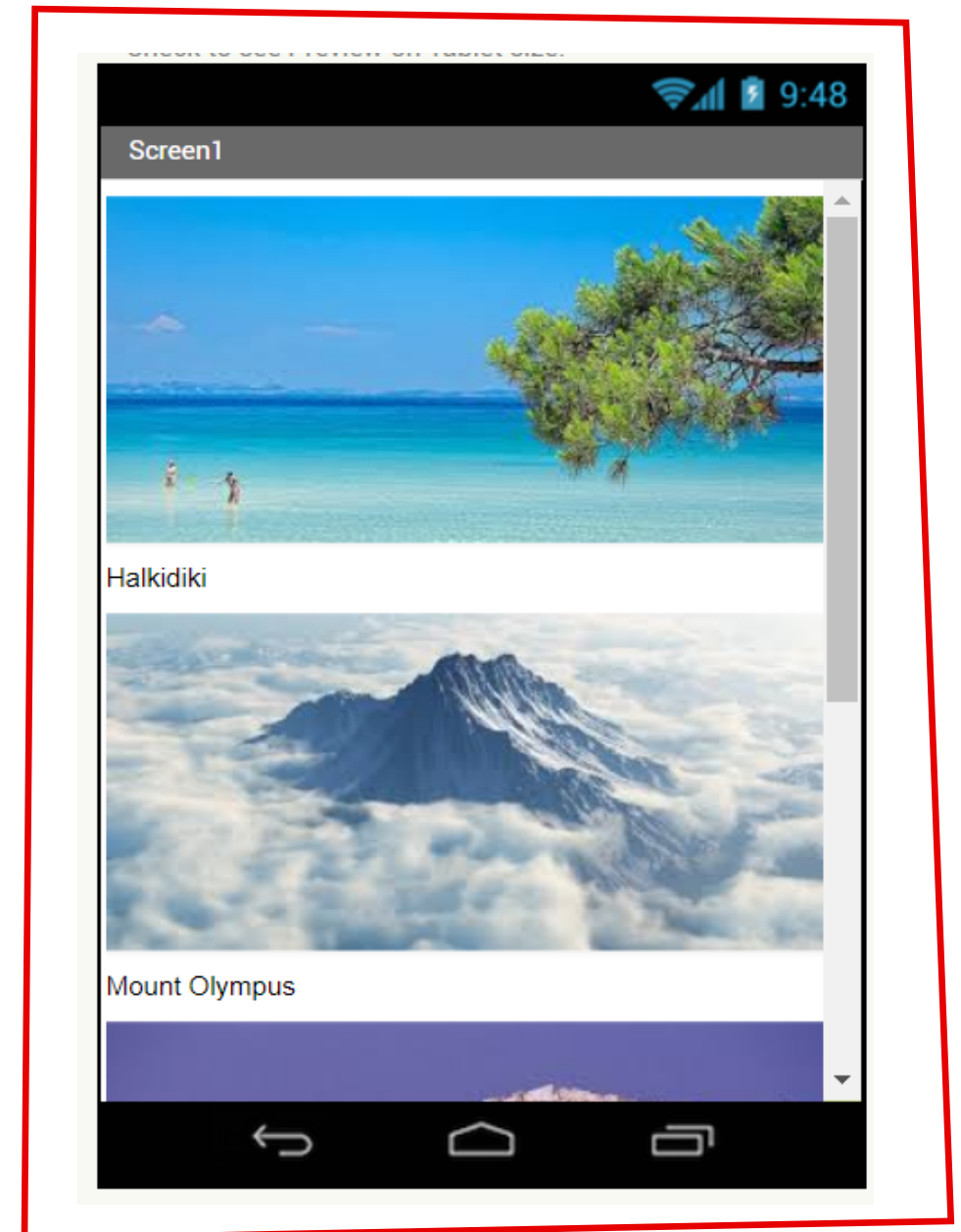
Πώς μπορούμε να αναδείξουμε τη φυσική και πολιτιστική κληρονομιά της περιοχής μας; Με το App Inventor μπορούμε να δημιουργήσουμε το δικό μας τουριστικό οδηγό!

Σκοπός εφαρμογής: Δημιουργούμε έναν τουριστικό οδηγό που μιλάει!

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο.

Δημιουργώντας την εφαρμογή αυτή μαθαίνουμε να:

- Προσθέτουμε μπάρες κύλισης στην οθόνη της εφαρμογής μας
- Συνδυάζουμε κατηγορίες εντολών
- Εξοικειωνόμαστε με τη λειτουργία text to speech





Ξεκινάμε!

Επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα του MIT App Inventor: <http://appinventor.mit.edu/>

Επιλέγουμε “Create apps!”

Εγγραφόμαστε στην πλατφόρμα μέσω του λογαριασμού μας Google.

Έχουμε πλέον μεταβεί στο περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών:

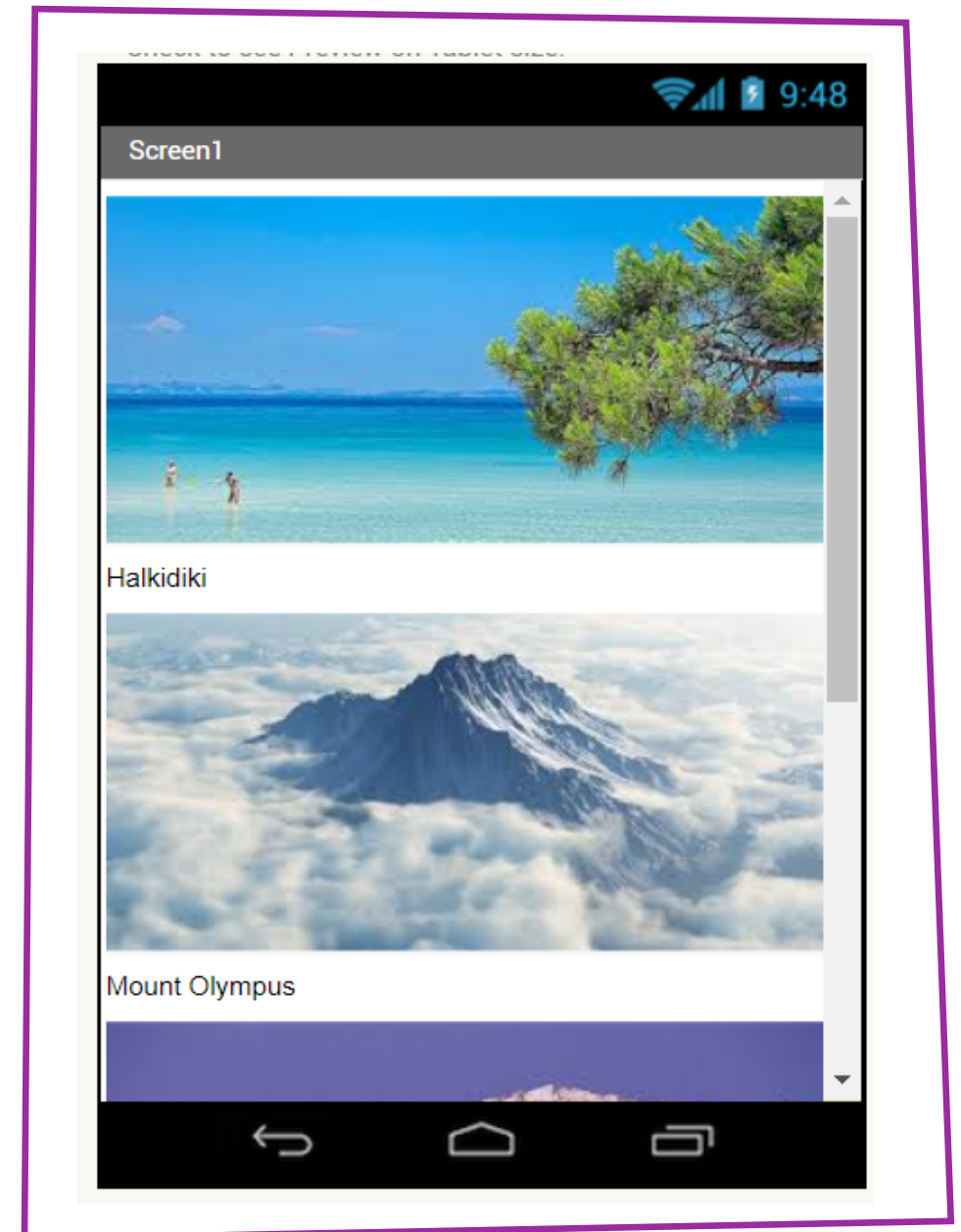
<http://ai2.appinventor.mit.edu/>

The screenshot shows the MIT App Inventor website interface. At the top, the MIT App Inventor logo is on the left, and navigation links for 'About', 'News & Events', and 'Resources' are on the right. A red circle highlights the 'Create apps!' button in the top right corner. Below the navigation is a search bar with 'Google Custom S' and a magnifying glass icon. The main content area features a banner for 'MIT Master Trainers in Educational Mobile Computing 2018' with a group photo and statistics: '41 new Master Trainers participate in 3 day workshop at MIT', 'Active Users: This Month: 699.9K, This Week: 243.3K, Today: 58.1K', 'Registered Users: 8.2M, Countries: 195, Apps Built: 34.0M'. Below this is a 'Get Started' section with a green flag icon and a 'Start' button, and a 'Tutorials' section with a purple lightbulb icon and a 'Tutorials' button. At the bottom, there are sections for 'Teach' (with a blue '0101' icon) and 'Forums' (with an orange speech bubble icon). On the right sidebar, there is a 'Donate!' button, a video of Matt Grote, and a tweet from @MITAppInventor.



Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project (Start New Project):**
Θυμηθείτε, το όνομα της εφαρμογής πρέπει να αποτελείται από λατινικούς χαρακτήρες χωρίς κενά!
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer**





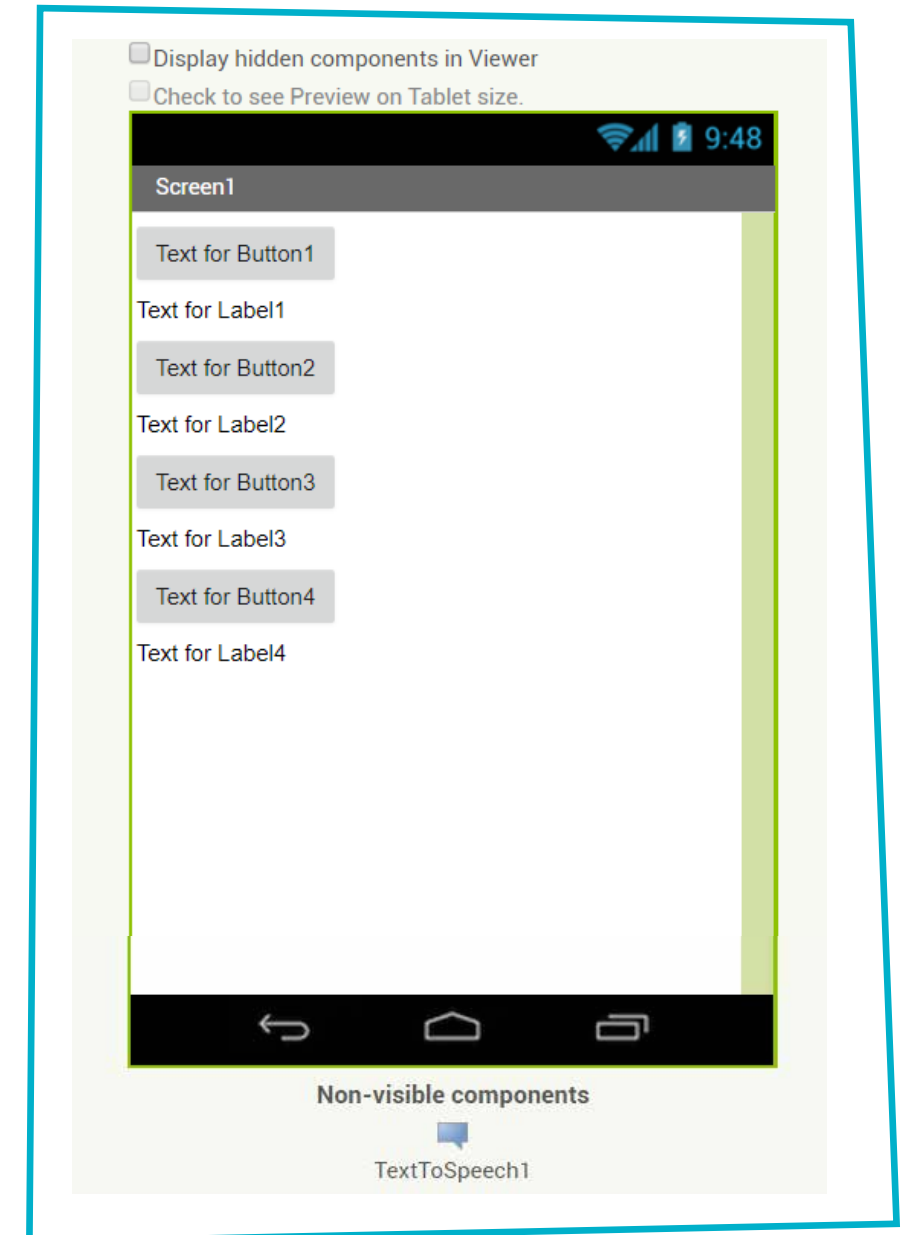
Βήματα

2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer

Πώς θα κάνουμε την οθόνη να κυλιέται προς τα κάτω ώστε να βλέπουμε όλες τις εικόνες/κουμπιά;

Επεξεργαστείτε τις ιδιότητες της οθόνης Screen1 σύμφωνα με τις οδηγίες.

- Screen Properties: Scrollable
- Προσθέτουμε κουμπιά και ετικέτες (buttons, labels) από την παλέτα User Interface. Μπορείτε να προσθέσετε όσα κουμπιά/περιοχές θέλετε!
- Προσθέτουμε ένα αντικείμενο "Text to Speech" από την παλέτα Media.
- Ανεβάζουμε τις εικόνες των περιοχών που θέλουμε να αναδείξουμε!
- Επεξεργαζόμαστε τις ιδιότητες των αντικειμένων (κουμπιά, ετικέτες) για να εμφανίσουμε σε κάθε κουμπί τη σωστή εικόνα!



Επισκεφθείτε τον οδηγό τις δραστηριότητας για αναλυτικές οδηγίες!



Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer

- 3 **Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks**

Πώς μπορούμε να προσαρμόσουμε τον κώδικα (και τη σχεδίαση) ώστε να προσθέσουμε περισσότερες περιοχές;

Πρέπει να προσέξουμε εάν το κινητό μας έχει ελληνική ή αγγλική συνθετική φωνή!

```
when Button1 .Click
do
  set Label1 . Visible to true
  call TextToSpeech1 .Speak
  message " Halkidiki "

when Button2 .Click
do
  set Label2 . Visible to true
  call TextToSpeech1 .Speak
  message " Mount Olympus "

when Button3 .Click
do
  set Label3 . Visible to true
  call TextToSpeech1 .Speak
  message " The Parthenon "

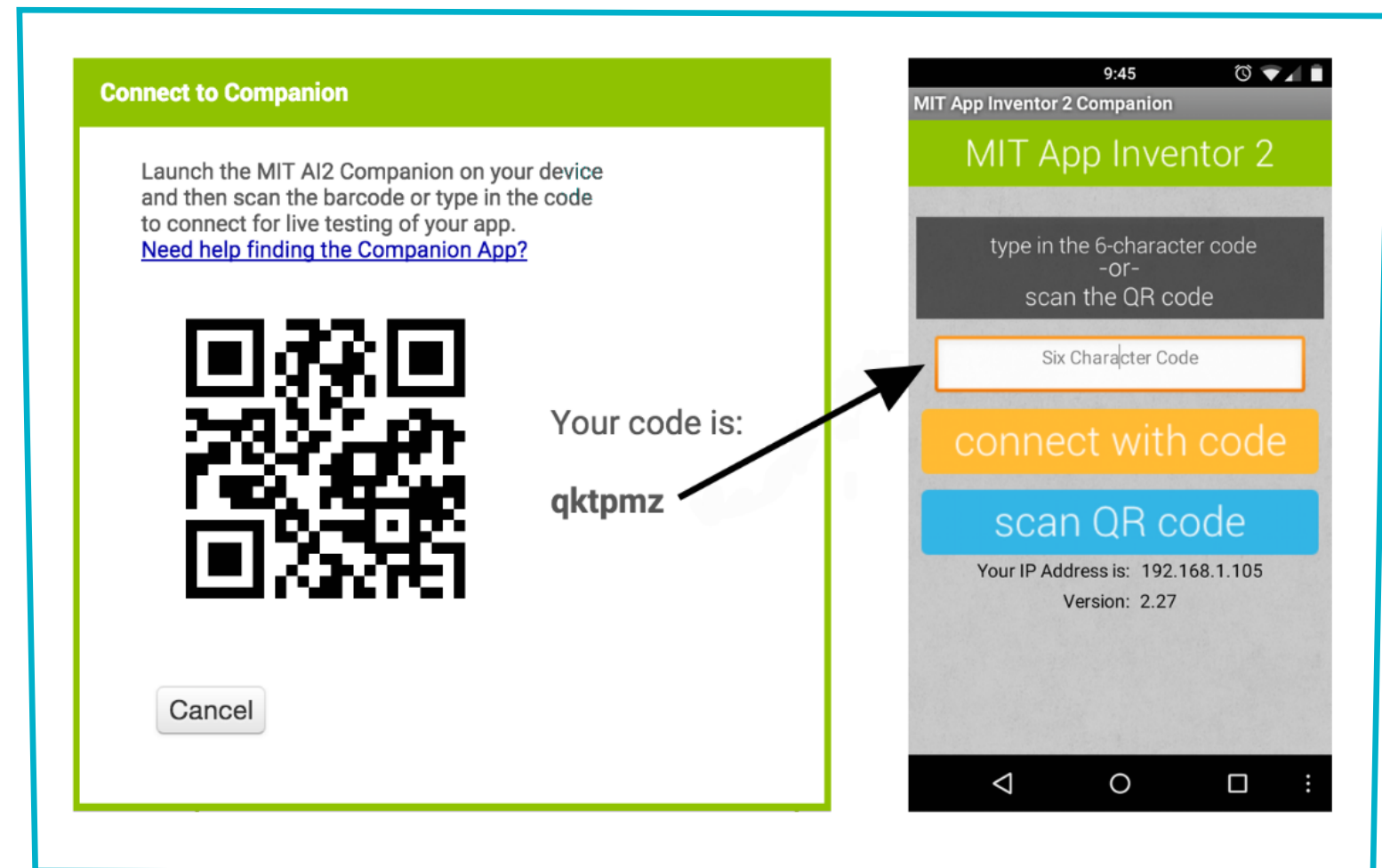
when Button4 .Click
do
  set Label4 . Visible to true
  call TextToSpeech1 .Speak
  message " Santorini Island "

when Button5 .Click
do
  set Label1 . Visible to false
  set Label2 . Visible to false
  set Label3 . Visible to false
  set Label4 . Visible to false
```



Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 3 Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks
- 4 Συνδέουμε με τον AI Companion και δοκιμάζουμε την εφαρμογή στο κινητό μας τηλέφωνο
- 5 «Πακετάρουμε» την εφαρμογή και την αποθηκεύουμε στο κινητό μας τηλέφωνο!





Έρθε η σειρά σας!

Περιμένουμε να
μας καταπλήξετε
με τις δημιουργίες
σας!

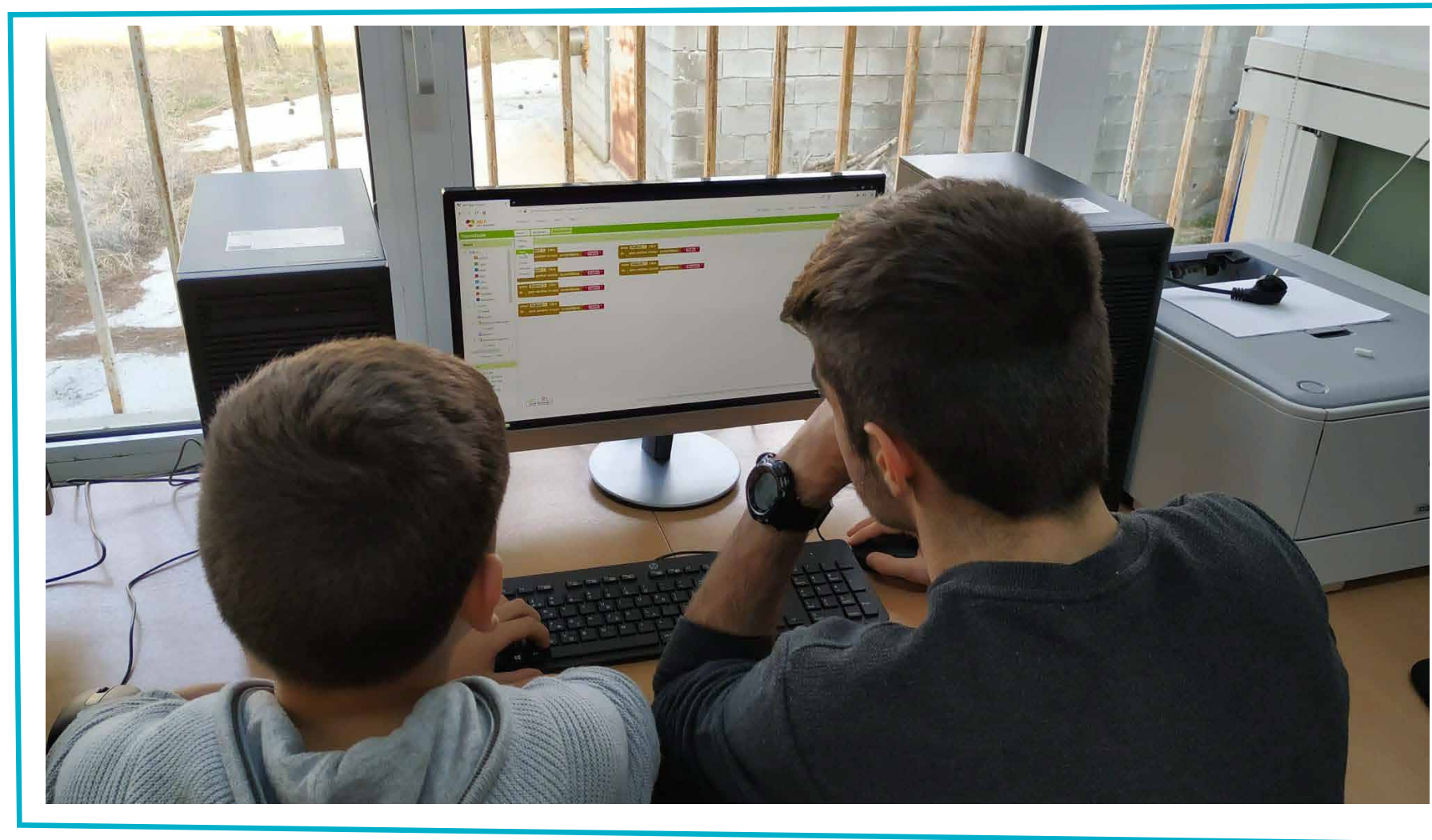


Image credit: Στέλλα Τρυφωνίδου, STEMpowering Youth



Επισκεφθείτε τον οδηγό τις δραστηριότητας για περισσότερες πληροφορίες, αναλυτικές οδηγίες, και πηγές!

Οι πηγές των εικόνων αναφέρονται αναλυτικά στον οδηγό της δραστηριότητας. Οι λέξεις “MIT App Inventor”, “MIT”, “Massachusetts Institute of Technology” καθώς και λογότυπα ή άλλα διακριτικά γνωρίσματα που αναφέρονται στον παρόντα οδηγό ή απεικονίζονται στις εικόνες που αυτός εμπεριέχει είναι κατοχυρωμένα εμπορικά σήματα και διακριτικά γνωρίσματα που συνιστούν εμπορική ιδιοκτησία του [Massachusetts Institute of Technology \[copyright notice\]](#). Το Ίδρυμα Vodafone, η Vodafone Παναφον Α.Ε.Ε.Τ ή η SciCo δεν έχουν σχέση με το εν λόγω Ίδρυμα. Παράγωγο υλικό ή υλικό πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων διανέμεται με τους όρους που ορίζονται από την εκάστοτε άδεια χρήσης (δείτε οδηγό δραστηριότητας).