



App
De
ve
lop
ment

5

Εφαρμογή ζαριών



Δραστηριότητα 5: Ζάρια

Ξεμείνατε από ζάρια; Κανένα πρόβλημα! Μπορείτε να φτιάξετε μια εφαρμογή που θα σας βοηθήσει να τα έχετε πάντα...στο κινητό σας!

Σκοπός εφαρμογής: Πατώντας στην οθόνη της εφαρμογής εμφανίζεται τυχαία ο συνδυασμός δύο ζαριών και ακούγεται ο κατάλληλος ήχος, όπως θα γινόταν εάν τα ρίχναμε κανονικά.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο.

Έτοιμοι;

Παράγωγο έργο. Credit αρχικής εφαρμογής: Προγραμματισμός σε App Inventor. Βασίλης Βασιλάκης, Γιώργος Χατζηνικολάκης. Σύλλογος Εκπαιδευτικών Πληροφορικής Χίου, 2014. [Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Δείτε τον οδηγό της δραστηριότητας για αναλυτικές πηγές.



Image credit: Προγραμματισμός σε App Inventor. Βασίλης Βασιλάκης, Γιώργος Χατζηνικολάκης. Σύλλογος Εκπαιδευτικών Πληροφορικής Χίου, 2014



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/>

MIT APP INVENTOR

About News & Events Resources **Create apps!**

Anyone Can Build Apps That Impact the World

Google Custom Search

MIT Master Trainers in Educational Mobile Computing 2018

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

App Inventor code is open source

Get Started: Follow these simple directions to build your first app! Start

Tutorials: Step-by-step guides show you how to create even more apps. Tutorials

Teach: Find out about curriculum and resources for teachers. Teach

Forums: Join community forums to get answers to your questions. Forums

Tweets by @MITAppInventor

MIT App Inventor Retweeted: Matt Grote (@mr_grote) @ABMiddleSchool students testing @MITAppinventor apps with the kindergarten students. Another successful programming challenge!

MIT App Inventor Retweeted: SEE Science Center (@SEESciCtr) You are likely viewing this post using an App. You can design and create your very

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
- 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!

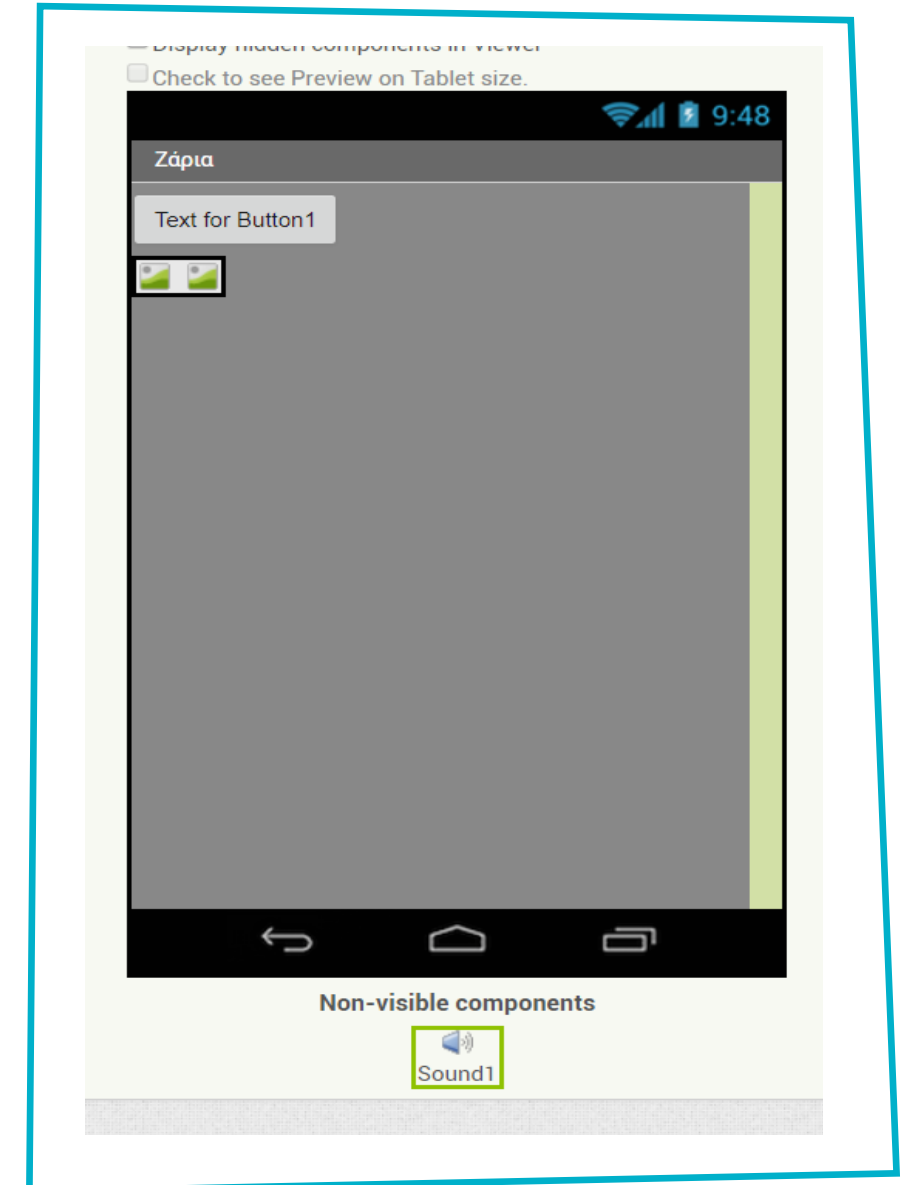




Βήματα

2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer

- Επεξεργαζόμαστε τις ιδιότητες (Properties) της οθόνης εφαρμογής
- Μεταφορτώνουμε τα αρχεία πολυμέσων (εικόνες ζαριών, ήχος ζαριού)
- Προσθέτουμε τα αντικείμενα (components):
 - Horizontal Arrangement (παλέτα layout)
 - 2 αντικείμενα Image (παλέτα User Interface), τα τοποθετούμε μέσα στο αντικείμενο Horizontal Arrangement
 - Ένα αντικείμενο sound (παλέτα media)
 - Ένα κουμπί (button, παλέτα user interface)
- Επεξεργαζόμαστε τις ιδιότητες των αντικειμένων ώστε η εφαρμογή να λάβει την τελική της μορφή!

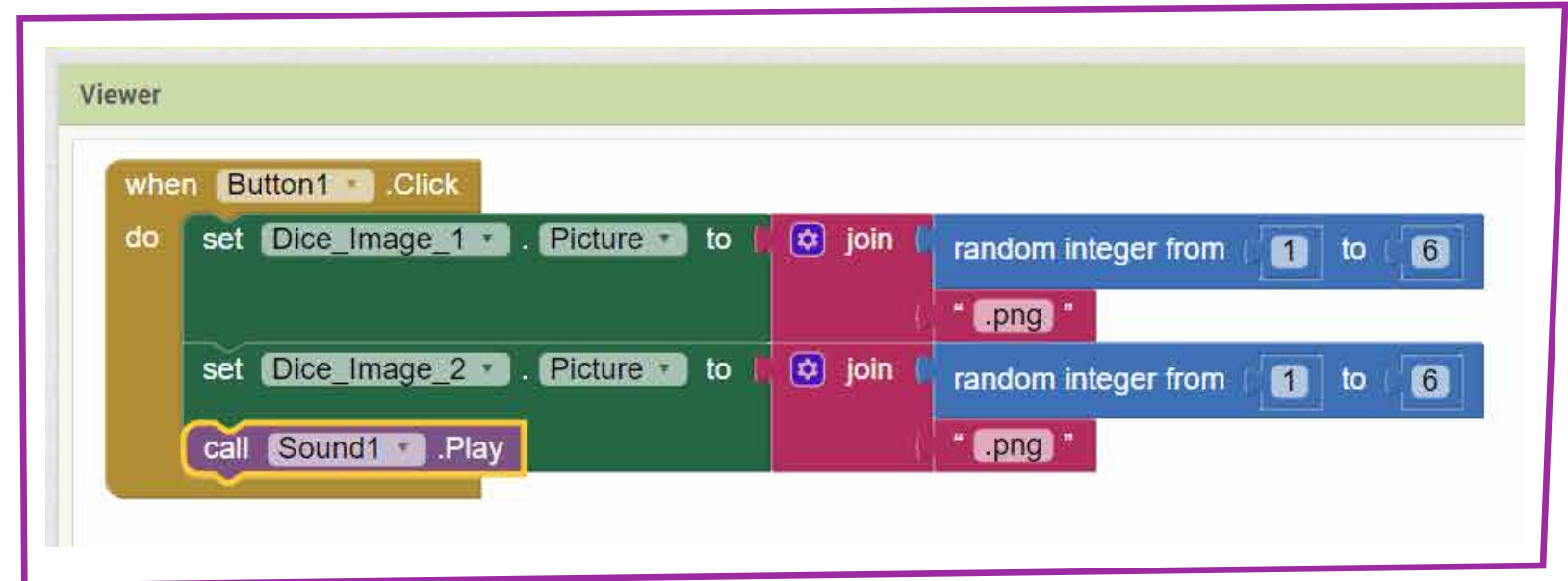


Επισκεφθείτε τον οδηγό τις δραστηριότητας για αναλυτικές οδηγίες!



Βήματα

- 1 Δημιουργούμε νέο project
- 2 Σχεδιάζουμε την οθόνη εφαρμογής στην καρτέλα Designer
- 3 **Γράφουμε τον κώδικα της εφαρμογής στην καρτέλα Blocks**
- 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!



Εντολή **set... picture to**: Πώς θα αλλάζουμε τις εικόνες που εμφανίζονται στα αντικείμενα Images της οθόνης μας;

Μπορείτε να σκεφτείτε έναν τρόπο να εμφανίζουμε τυχαίους συνδυασμούς των ζαριών;

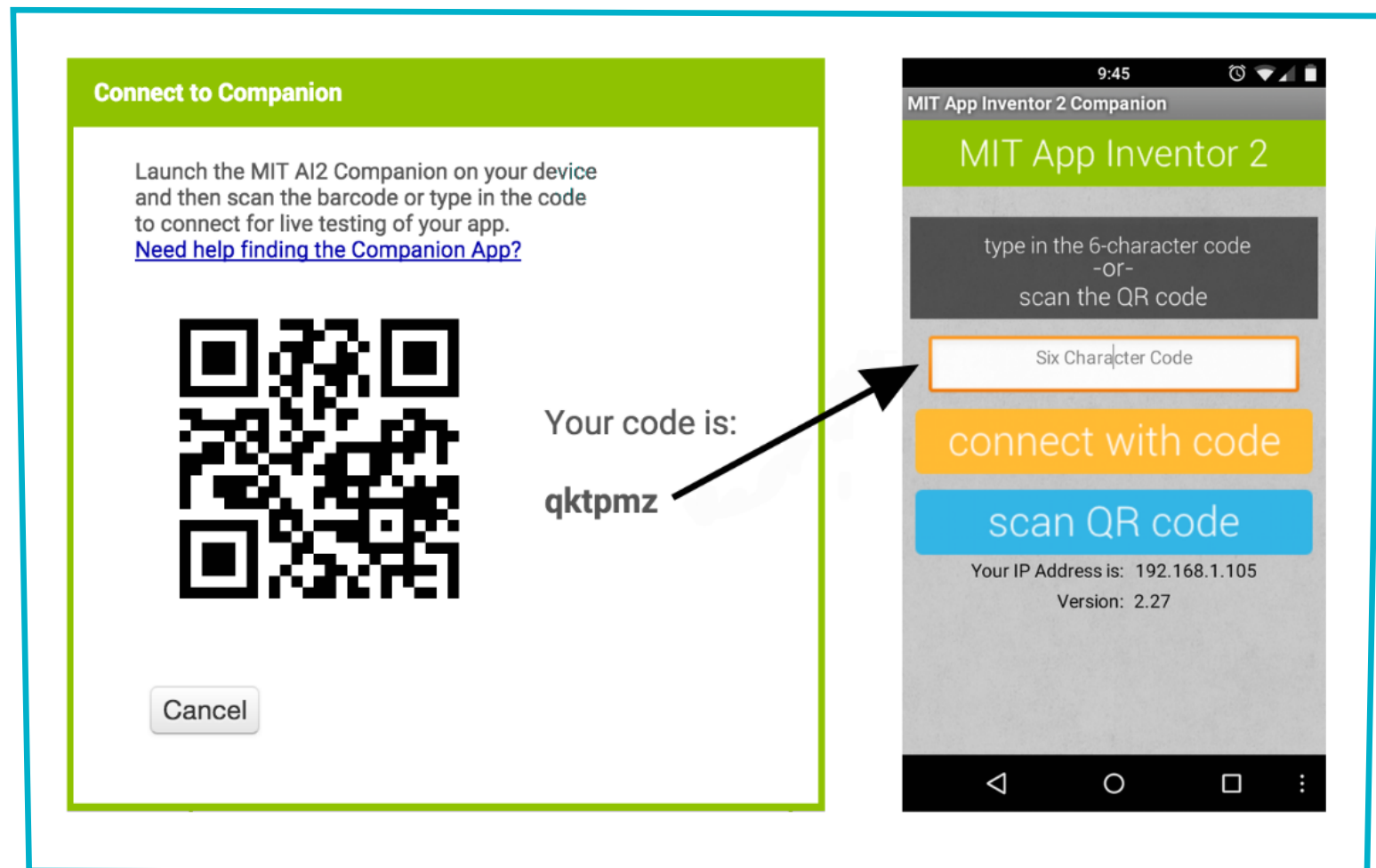
Η εντολή **random integer from... to...** μας επιτρέπει να «τραβάμε» έναν τυχαίο ακέραιο αριθμό που ανήκει στο διάστημα που επιλέγουμε. Πώς θα χρησιμοποιήσουμε την εντολή αυτή για να εμφανίζουμε τυχαία μια πλευρά του ζαριού; Γιατί ονομάσαμε τις εικόνες των πλευρών με αριθμούς από το 1 έως το 6;

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
- 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!

Δραστηριότητα 5: Παράγωγο έργο. Credit αρχικής εφαρμογής: Προγραμματισμός σε App Inventor. Βασίλης Βασιλάκης, Γιώργος Χατζηνικολάκης. Σύλλογος Εκπαιδευτικών Πληροφορικής Χίου, 2014. [Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License](#). Δείτε τον οδηγό της δραστηριότητας για αναλυτικές 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).