**Δραστηριότητα 1 - App Inventor**

**Στόχος** της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε μια απλή εφαρμογή η οποία θα περιέχει ένα **κουμπί** με μια **εικόνα** **γάτας**. Όταν ο μαθητής πατήσει το κουμπί θα ακούγεται το νιαούρισμα (ήχος) της γάτας.

**ΟΔΗΓΙΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ**

1. Κατεβάστε τα αρχεία που χρειάζονται (εικόνα γάτας- **Κitty.png** και ήχος νιαουρίσματος -**meow.mp3**) από την σελίδα του μαθήματος στο **e-class**.
2. Πηγαίνετε στη διεύθυνση: **https://code.appinventor.mit.edu/login/** και πατήσετε **Continue Without an Account.**
3. Αποθηκεύστε τον κωδικό που σας βγάζει με **αντιγραφή και επικόλληση** σε ένα αρχείο word με όνομα **Kωδικός-cat** μέσα στο φάκελό σας. Αυτό γίνεται προκειμένου να βρίσκετε την εργασία σας και άλλες φορές.
4. Στην συνέχεια πατήστε **New Project** και δώστε το όνομα **CAT\_και το ονοματεπώνυμό σας**.

**ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ
Βήμα 1- Εισαγωγή εικόνας**



1. Βρίσκω αριστερά στην παλέτα το **αντικείμενο** **Image** και το σέρνω μέσα στον **Viewer.** (Εμφανίζεται αυτόματα στην ενότητα **All Components** και στην ενότητα **Properties**)

Πηγαίνωδεξιά **Properties**🡪 **Picture** 🡪 **Upload File**🡪 **Kitty.png**

1. Αλλάζω τις ιδιότητες της εικόνας στο **Ηeight**🡪 65 percent

**Βήμα 2- Εισαγωγή ήχου**

1. Στην ενότητα (**Palette**) στην υποκατηγορία **Media**, επιλέξτε και σύρτε το συστατικό στοιχείο ήχου (**Sound component**) και αφήστε το οπουδήποτε επιθυμείτε στον **Viewer.**
2. Στη συνέχεια στη περιοχή με την ονομασία **Media**, επιλέξτε **Upload File**...
3. Βρείτε την τοποθεσία που έχετε κατεβάσει το αρχείο **meow.mp3** και ανεβάστε το (**upload**) στην εφαρμογή σας.
4. Παρατηρήστε επίσης ότι στην ενότητα Ιδιότητες (**Properties**), η ιδιότητα **Source** (πηγή) αναφέρει None (καμία). Κάντε κλικ στην λέξη **None...** και αλλάξτε την πηγή του συστατικού του ήχου **meow.mp3**

**Βήμα 3- Εισαγωγή κουμπιού που θα το πατάμε και θα ακούγεται ο ήχος (button)**

1. Πηγαίνω αριστερά στην **Palette 🡪 Button** καισέρνω μέσα στον Viewer.
2. Αλλάξτε την ιδιότητα του κουμπιού (**Properties 🡪 Text**) έτσι ώστε να εμφανίζεται οι λέξεις «Πατήστε το κουμπί»
3. Αλλάξτε το ύψος του κουμπιού **Height**🡪 40 pixels και το πλάτος **Width** 🡪 Fill parent
4. Αλλάξτε το χρώμα παρασκηνίου (**BackgroundColor**) της ετικέτας σε ένα της αρεσκείας σας.
5. Αλλάξτε και το χρώμα κειμένου (**TextColor**) της ετικέτας με παρόμοιο τρόπο, σε ότι χρώμα επίσης επιθυμείτε.
6. Αλλάξτε το μέγεθος των γραμμάτων **FontSize** σε 22 και επιλέξτε **FontBold** για έντονη γραφή.



Πατήστε το κουμπί **Save project** προκειμένου να αποθηκεύσετε το έργο σας.

* Μέχρι τώρα έχουμε σχεδιάσει το οπτικό κομμάτι της εφαρμογής.
* Δεν έχουμε προγραμματίσει την συμπεριφορά της εφαρμογής, δηλαδή να **ανταποκρίνεται σε κάποιες ενέργειες (συμβάντα) του χρήστη**.
* Μέχρι τώρα έχουμε σχεδιάσει το οπτικό κομμάτι της εφαρμογής.
* Δεν έχουμε προγραμματίσει την συμπεριφορά της εφαρμογής, δηλαδή να **ανταποκρίνεται σε κάποιες ενέργειες (συμβάντα) του χρήστη**.
* Προκειμένου να προγραμματίσουμε την εφαρμογή μας πρέπει να ανοίξουμε το παράθυρο του **Block editor**

 **Προσοχή**! Θα πρέπει να θυμάστε ότι ο Blocks Editor εκτελείται τοπικά στον Η/Υ σας ως ένα πρόγραμμα java ενώ ο σχεδιαστής διαδικτυακά μέσω του φυλλομετρητή σας.

**Δραστηριότητα 2 – Δημιουργία ενέργειας (Block Editor)**

Θέλουμε όταν πατηθεί το κουμπί να παίξει τον ήχο της γάτας.

1. Επιλέγουμε από την περιοχή **Blocks** το αντικείμενο **Button1.**
2. Παίρνουμε το πρώτο συμβάν **when Button1 Click … do** και τo σέρνουμε μέσα στον Viewer.
3. Επιλέγουμε από την περιοχή **Blocks** το αντικείμενο του ήχου **Sound1.**
4. Παίρνουμε το δεύτερο συμβάν **call** Sound1 **play** (το οποίο ορίζει να παίξει το ήχο) και τo σέρνουμε να κουμπώσει μέσα στο πρώτο συμβάν.



Το Βlock των εντολών μας είναι πλέον έτοιμο.

Πηγαίνετε στο κινητό ή στο τάμπλετ και όταν πατήσετε το κουμπί θα πρέπει να ακούσετε χαρακτηριστικά τον ήχο του νιαουρίσματος.