Δραστηριότητα 1: Εφαρμογή HelloPurr

Η δραστηριότητα χρησιμοποιεί στοιχεία από τον οδηγό του Συλλόγου Εκπαιδευτικών Πληροφορικής Χίου https://www.sepchiou.gr/ καθώς και από τον ιστότοπο του AppInventor

Τι θα δημιουργήσουμε;



Την εφαρμογή “Φρόντισε τη γάτα”.

Εμφάνιση Εφαρμογής

Εφαρμογή μίας οθόνης η οποία απεικονίζει μία γάτα. Η εικόνα της γάτας καταλαμβάνει ολόκληρη την επιφάνεια της οθόνης (δες εικόνα δεξιά)

Λειτουργικότητα Εφαρμογής

Όταν περνάμε το χέρι μας πάνω από την εικόνα της γάτας, η γάτα νιαουρίζει.

Ποιές έννοιες θα γνωρίσουμε;

Βασικές έννοιες του AppInventor που θα εξετάσουμε είναι:

- Αντικείμενα (objects): Κουμπί (button), Ήχος (Sound), Εικόνα (Image)
- Ενέργειες (actions): Επαφή με κουμπί (on_click), Αναπαραγωγή ήχου (play)

Τι θα χρειαστούμε;

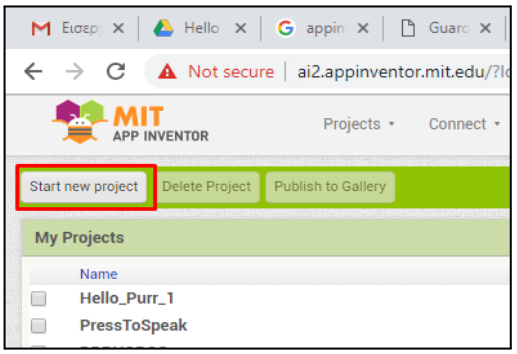
Θα χρειαστεί να κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας τα παρακάτω αρχεία (κάντε αριστερό κλικ, μετά δεξί κλικ πάνω στο αρχείο του ήχου και λήψη)

- την εικόνα της γάτας (θα την κατεβάσετε από ΕΔΩ)
- τον ήχο του νιαουρίσματος (θα τον κατεβάσετε από ΕΔ Ω

Σχεδίαση της εφαρμογής

Συνδεθείτε στον AppIntentor

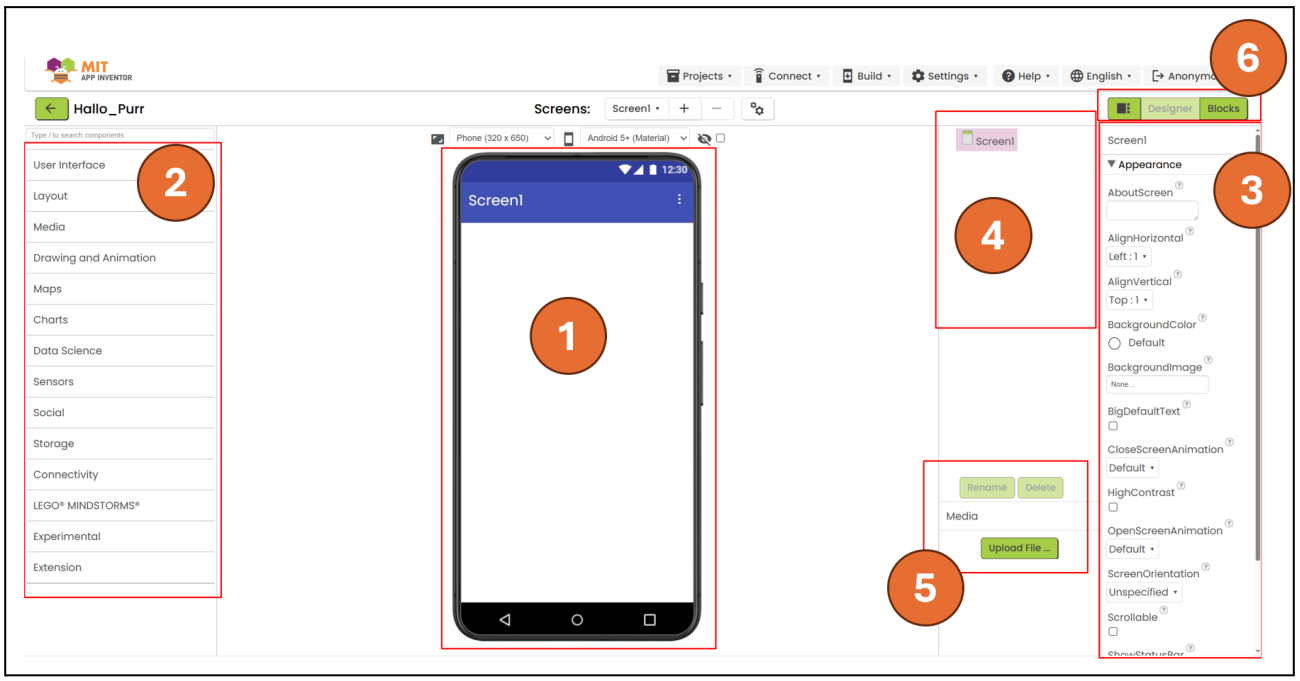
- χωρίς λογαριασμό ΕΔΩ
- με λογαριασμό Google ΕΔΩ



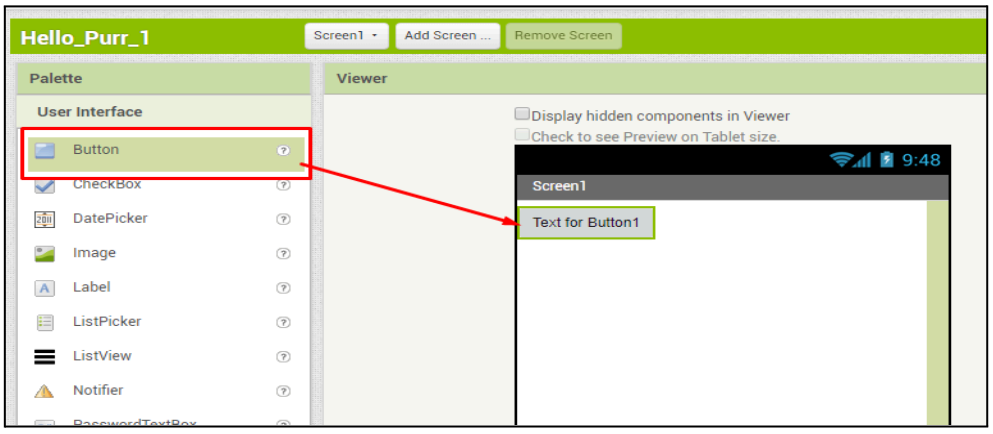
Δημιουργήστε ένα νέο Project. Ονομάστε το HelloPurr.

Το περιβάλλον του AppInventor

1. Περιοχή προεπισκόπησης της εφαρμογής
2. Συρταράκια με αντικείμενα (components)
3. Ιδιότητες του επιλεγμένου αντικειμένου (component)
4. Δέντρο συσχέτισης αντικειμένων της εφαρμογής
5. Ανάρτηση και μετονομασία αρχείων μέσων (εικόνες, ήχοι, κλπ)
6. Κουμπιά εναλλαγής μεταξύ Designer / Block Editor



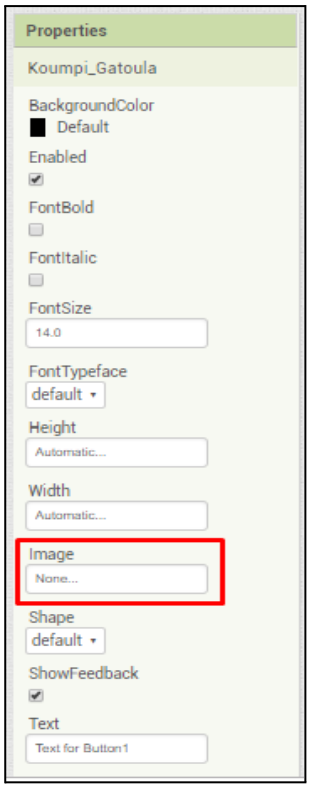
Από το “συρτάρι” User Interfaces επιλέξτε ένα κουμπί (Button) και τοποθετήστε το στον Viewer (σύρε και άφησε)

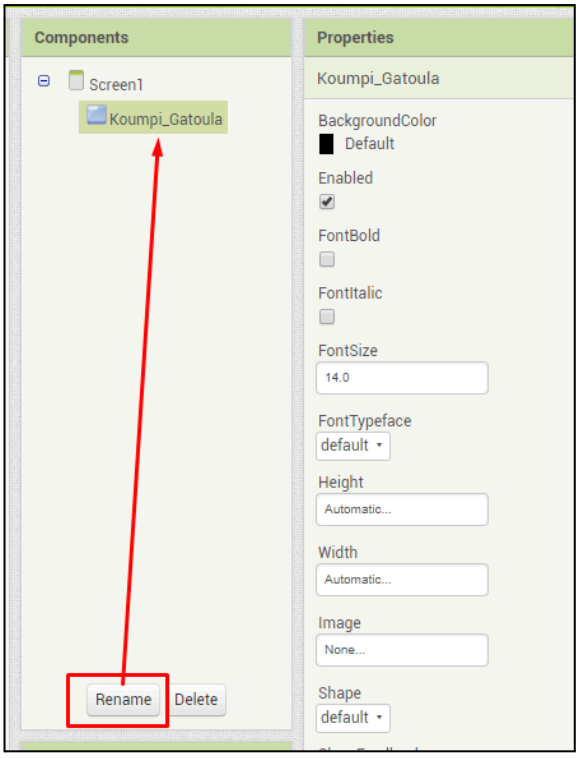


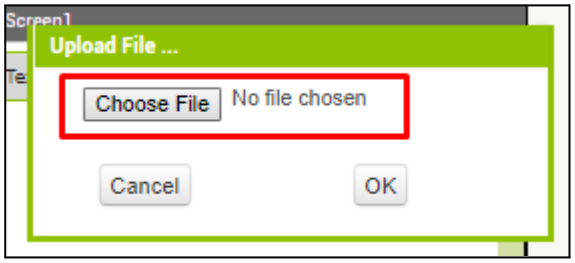
Στην ενότητα Components εντοπίστε το κουμπί “Rename” (βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης) και μετονομάστε το κουμπί της εφαρμογής σας σε Koumpi_Gatoula

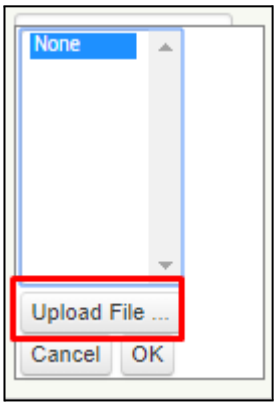
Από την ενότητα Properties (έχοντας επιλεγμένο το κουμπί της εφαρμογής σας) επιλέξετε Image και από το αναδυόμενο μενού την Επιλογή Upload File. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο το οποίο θα σας προτρέψει να επιλέξετε εικόνα. Βρείτε την εικόνα της γάτας που κατεβάσατε στην αρχή της

δραστηριότητας (kitty.png), πατήσετε Open, και στη συνέχεια πατήστε OK. Η εικόνα της γάτας εμφανίζεται στην επιφάνεια του κουμπιού.



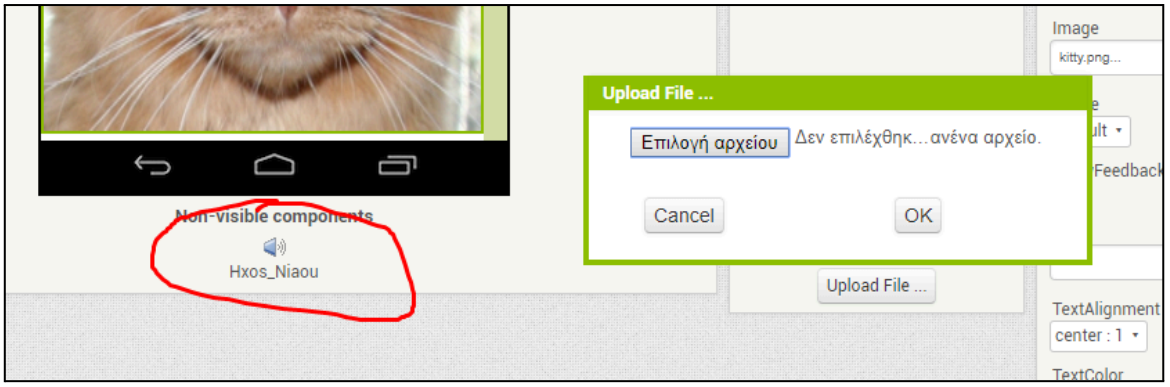






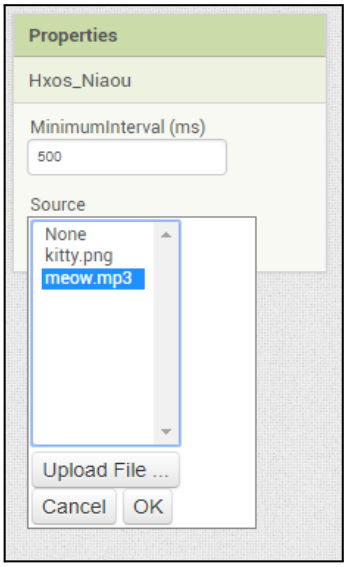
Σβήσε το κείμενο που υπάρχει πάνω στο κουμπί-γατούλα (από την περιοχή properties) στο πλαίσιο Text.

Από το συρτάρι Media επιλέξτε, σύρτε και αφήστε μέσα στην οθόνη της εφαρμογής σας το στοιχείο ήχου Sound.
Θα το δείτε να εμφανίζεται στο κάτω μέρος της εφαρμογής σας μιας και δεν είναι ορατό στοιχείο



Στη συνέχεια στην περιοχή Media επιλέξτε UploadFile και ανεβάστε το αρχείο ήχου (νιαούρισμα)

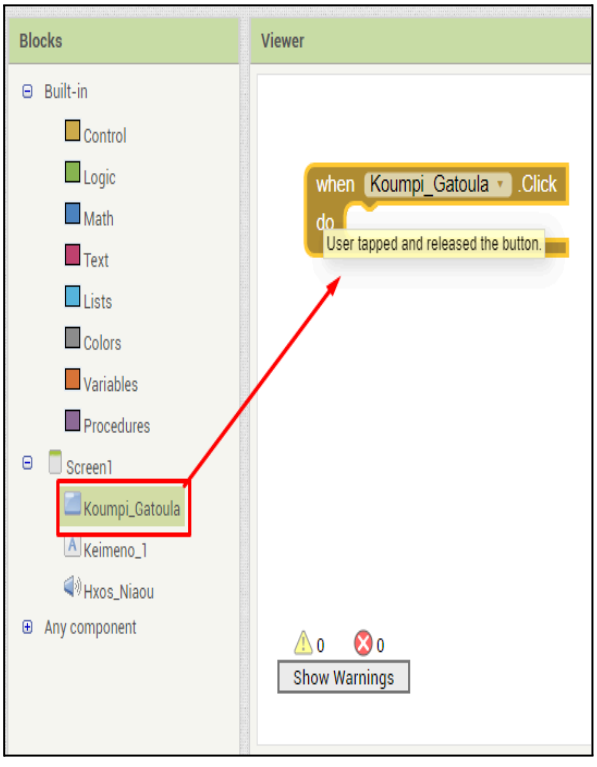
Τέλος στην περιοχή Properties επιλέξτε ως πηγή (Source) του ήχου το αρχείο ήχου που μόλις ανεβάσατε.

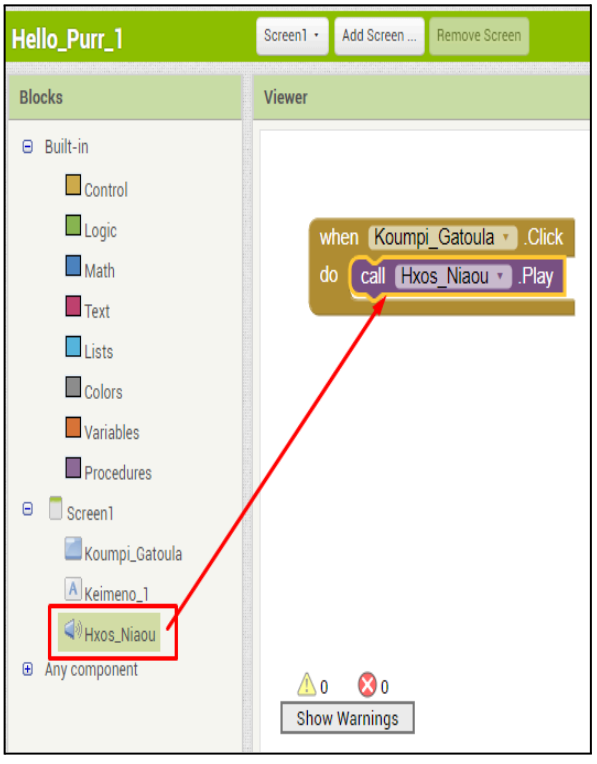


Λειτουργικότητα της εφαρμογής

Πατώντας το κουμπί Designer μεταφερόμαστε στο περιβάλλον του Block Editor όπου και θα καθορίσουμε τη λειτουργικότητα της εφαρμογής μας.

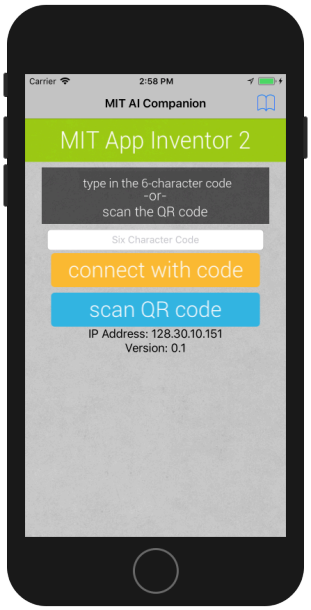
Επιλέγουμε το Koumpi_Gatoula και στη συνέχεια σέρνουμε το πλακίδιο με όνομα Koumpi_Gatoula.Click. Τα κουμπιά με καφέ χρώμα ονομάζονται Ελεγκτές Συμβάντων.



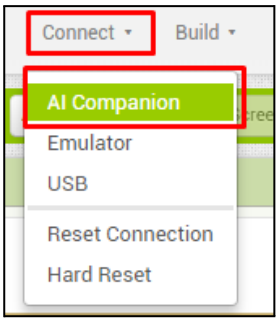


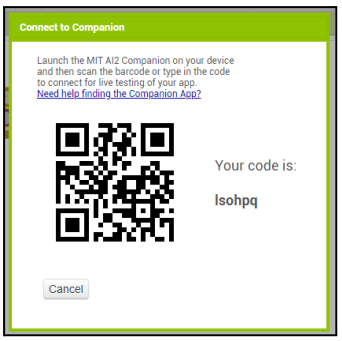
Στη συνέχεια κάντε κλικ στο στοιχείο ήχου “Hxos_Niaou” και ενσωματώστε μέσα στον ελεγκτή συμβάντων Koumpi_Gatoula το πλαίδιο εντολής call.Hxos_Niaou.Play

Εκτέλεση στο κινητό/tablet σας



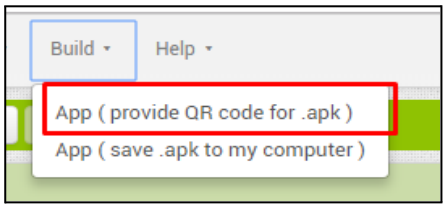
Από το μενού επιλέξτε Connect και στη συνέχεια AI Companion





Ανοίξτε στο κινητό σας την εφαρμογή AI Companion και διαβάστε το QR Code για να εκτελέσετε την εφαρμογή στο κινητό/tablet σας

Αν θέλετε να αποθηκεύσετε μόνιμα την εφαρμογή στο κινητό σας
από το μενού επιλέξτε Build και στη συνέχεια App (provide QR code for apk)



Πηγή: Hello Purr, περισσότερα ΕΔΩ

Πρόκληση: Δύο ζωάκια σε μία εφαρμογή

Δημιουργήστε μία νέα εφαρμογή που να ενσωματώνει τις δύο ζωάκια σε μία οθόνη, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Στην εφαρμογή σας μπορείτε να ενσωματώσετε ζωάκια της δικής σας επιλογής.



Επιπλέον ήχους μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: https://www.freesfx.co.uk/

Επιπλέον εικόνες μπορείτε να αναζητήσετε στο διαδίκτυο.