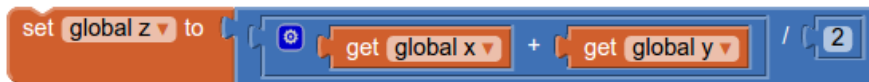
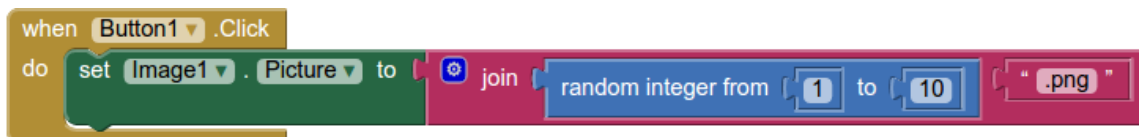


App Inventor – Ερωτήσεις Επανάληψης

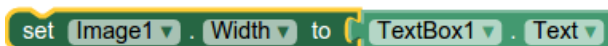
A1. Τι κάνουν οι παρακάτω εικονιζόμενες εντολές; Επιλέξτε το σωστό (μον.30)



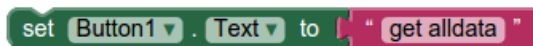
- α) Η μεταβλητή z παίρνει ως τιμή το άθροισμα των 2 μεταβλητών x και y
- β) Η μεταβλητή x και η μεταβλητή y αθροιστικά έχουν τιμή όσο το μισό της μεταβλητής z.
- γ) Η μεταβλητή z παίρνει ως τιμή το μέσο όρο των μεταβλητών x και y.
- δ) Μόνο 2 από τις μεταβλητές z, x και y εμφανίζονται στην οθόνη του κινητού.



- α) Όταν πατιέται το κουμπί Button1 στη θέση του αντικειμένου Image1 εμφανίζεται είτε η εικόνα 1.png είτε η 10.png.
- β) Όταν πατιέται το κουμπί Button1 στη θέση του αντικειμένου Image1 εμφανίζεται μια τυχαία εικόνα από τις 1.png, 2.png ... 10.png που είναι φορτωμένες στην εφαρμογή.
- γ) Το κουμπί Button1 έχει ως φόντο μια τυχαία εικόνα εκ των 1.png, 2.png, ... 10.png
- δ) Όταν πατιέται το κουμπί Button1 ένας τυχαίος αριθμός μεταξύ του 1 και του 10 εμφανίζεται ως εικόνα στη θέση του αντικειμένου Image1.



- α) Το πλάτος της εικόνας που αντιστοιχεί στο Image1 θα γίνει τόσα pixels όσα αναγράφονται στο πλαίσιο κειμένου TextBox1.
- β) Το πλαίσιο κειμένου TextBox1 θα μεγαλώσει και θα γίνει τόσα pixels όσα και το πλάτος της εικόνας που αντιστοιχεί το Image1.
- γ) Το κείμενο που αναγράφεται στο TextBox1 μετατρέπεται σε εικόνα.
- δ) Η εικόνα Image1 απεικονίζει μόνο το κείμενο του TextBox1.

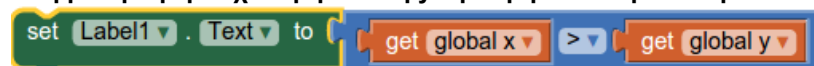


- α) Το κείμενο που φαίνεται στο Button1 είναι ό,τι εμπεριέχεται στη μεταβλητή alldata
- β) Η ιδιότητα Button1 του αντικειμένου Text θα πάρει ως τιμή το κείμενο που εμπεριέχεται στη μεταβλητή alldata
- γ) Στο κουμπί Button1 εμφανίζονται όλα τα δεδομένα της εφαρμογής.
- δ) Στο κουμπί Button1 αναγράφεται η φράση "get alldata".

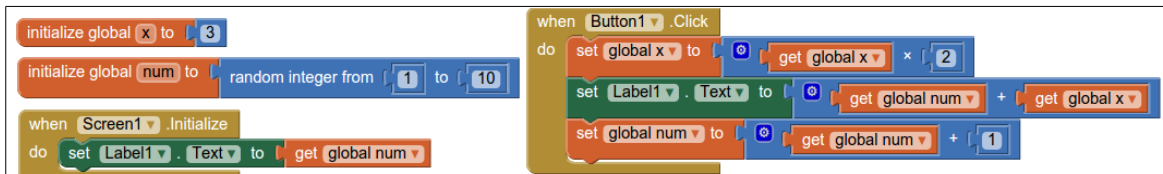


- α) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού εμφανίζονται οι 3 τελευταίες τιμές της μεταβλητής x.
- β) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού εμφανίζεται η τιμή της μεταβλητής x μειωμένη κατά 3.
- γ) Η μεταβλητή x θα γίνει όσο η τιμή που εμφανίζεται στο Label1 προσαυξημένη κατά 3.
- δ) Τίποτα από τα παραπάνω

Αν η μεταβλητή x έχει τιμή 3 και η y την τιμή 5 τότε η εντολή:



- α) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού θα εμφανιστεί το κείμενο "3>5".
- β) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού θα εμφανιστεί το 3.
- γ) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού θα εμφανιστεί το μεγαλύτερο δηλαδή το 5.
- δ) Στη θέση του αντικειμένου Label1 στην οθόνη του κινητού θα εμφανιστεί false.



Αν μετά από 4 πατήματα του Button1 η τιμή που εμφανίζεται στη θέση του Label1 είναι 59, ποια τιμή είχε εμφανιστεί στη θέση του Label1 κατά την έναρξη εκτέλεσης της εφαρμογής;

- α) 4
- β) 6
- γ) 9
- δ) 8

A2. Τι κάνει το παρακάτω σύνολο εντολών. Εξηγήστε.

