

A1. Τι κάνουν οι παρακάτω εικονιζόμενες εντολές; Επιλέξτε το σωστό

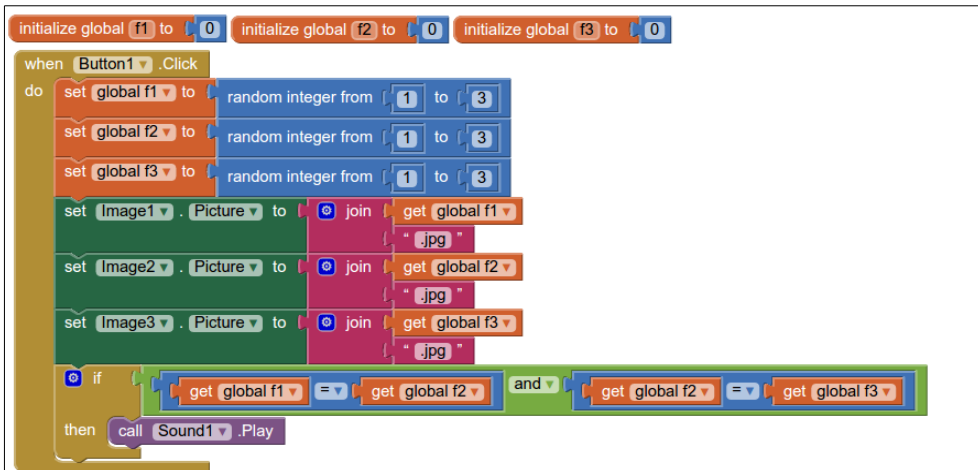
- α) Στη θέση του αντικειμένου Image1 στην οθόνη του κινητού εμφανίζεται μια .jpg εικόνα με όνομα αυτό που εμπεριέχεται στη μεταβλητή x.
- β) Όλες οι εικόνες .jpg που υπάρχουν στον κατάλογο με όνομα x εμφανίζονται διαδοχικά (ως slideshow) στην οθόνη στη θέση όπου είναι τοποθετημένο το αντικείμενο Image1.
- γ) Η εικόνα του αντικειμένου Image1 συνενώνεται με την .jpg εικόνα που έχει όνομα x
- δ) Η εικόνα x.jpg εξαφανίζεται.

- α) Αφαιρεί 2 από τη μεταβλητή x.
- β) Υποδιπλασιάζει τη μεταβλητή x.
- γ) Διπλασιάζει τη μεταβλητή x.
- δ) Ελέγχει αν η μεταβλητή x διαιρείται με το 2.

- α) Όταν πατηθεί το κουμπί button1 εμφανίζει στην οθόνη του κινητού ένα τέρας.
- β) Όταν πατηθεί το κουμπί button1 βάζει ταπετασρία στην οθόνη του κινητού την εικόνα teras.jpg
- γ) Στο κουμπί Button1 εμφανίζεται το κείμενο "teras".
- δ) Η εικόνα teras.jpg γίνεται το φόντο του κουμπιού Button1.

- α) Ελέγχεται αν στη θέση του Label1 εμφανίζεται το κείμενο "Ασυμφωνία κωδικών και αν ναι τα πλαίσια κειμένου TextBox1, TextBox2 απενεργοποιούνται.
- β) Αν τα κείμενα στα πλαίσια κειμένου TextBox1, TextBox2 ταυτίζονται τότε εμφανίζεται το μήνυμα "Ασυμφωνία κωδικών!" στη θέση του Label1.
- γ) Αν τα κείμενα στα πλαίσια κειμένου TextBox1, TextBox2 διαφέρουν τότε εμφανίζεται το μήνυμα "Ασυμφωνία κωδικών!" στη θέση του Label1.
- δ) Ελέγχεται αν στα πλαίσια κειμένου TextBox1, TextBox2 εμπεριέχεται το κείμενο "Ασυμφωνία κωδικών" που ήδη φαίνεται στη θέση του Label1.

- α) Στη θέση του Label1 εμφανίζεται το πλήθος των πατημάτων του κουμπιού Button1 κάθε φορά που αυτό πατιέται από την έναρξη εκτέλεσης της εφαρμογής.
- β) Στη θέση του Label1 εμφανίζονται οι αριθμοί 1 έως 5 αντίστοιχα για κάθε 5 διαδοχικά πατήματα του κουμπιού Button1 από την έναρξη εκτέλεσης της εφαρμογής.
- γ) Στη θέση του Label1 εμφανίζεται η τιμή της μεταβλητής x, που εκφράζει το πλήθος των πατημάτων του κουμπιού Button1, μόνο όταν αυτή είναι μεγαλύτερη από 5.



Κάθε φορά που πατιέται του κουμπί Button1.

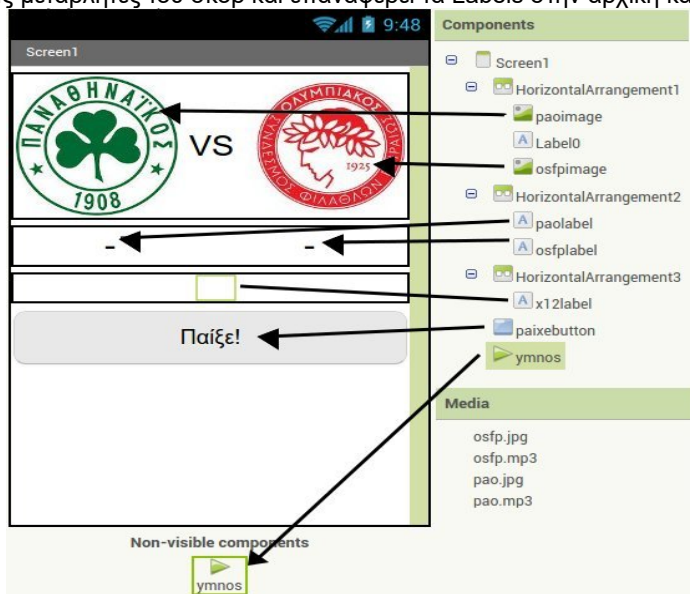
- Εμφανίζονται σε μια συγκεκριμένη θέση του κινητού 3 εικόνες διαδοχικά και ακούγεται ένας ήχος.
- Εμφανίζονται σε 3 διαφορετικές θέσεις της οθόνης του κινητού εικόνες τύπου .jpg, και αν είναι και οι 3 ίδιες ακούγεται ένας ήχος.
- Εμφανίζονται οι εικόνες "f1.jpg", "f2.jpg", "f3.jpg" σε διαφορετικές θέσεις της οθόνης του κινητού και ακούγεται και ένας ήχος.
- Τίποτα από τα παραπάνω δεν ισχύει.

B1. Δίνεται παρακάτω η σχεδίαση μιας εφαρμογής η οποία:

Όταν πατηθεί το κουμπί δημιουργείται ένα τυχαίο σκορ, δηλαδή τα γκολ που σημείωσε κάθε ομάδα αποθηκεύονται σε 2 μεταβλητές (μέχρι 5 γκολ η κάθε ομάδα). Το σκορ εμφανίζεται ακριβώς κάτω από τις εικόνες των ομάδων εκεί όπου αρχικά υπάρχουν οι δύο παύλες (- -).

Ελέγχονται οι 3 περιπτώσεις για το σκορ και αν κέρδισε ο Παναθηναϊκός τότε εμφανίζεται κάτω από το σκορ το μήνυμα "Σημειώσατε 1" και ακούγεται ο ύμνος του Παναθηναϊκού, αλλιώς αν κέρδισε ο Ολυμπιακός τότε εμφανίζεται κάτω από το σκορ το μήνυμα "Σημειώσατε 2" και παίζει ο ύμνος του Ολυμπιακού, αλλιώς απλά εμφανίζεται το μήνυμα "Σημειώσατε X : ισοπαλία".

Παρατεταμένο πάτημα του κουμπιού σταματάει τον ήχο που πιθανά ακούγεται, μηδενίζει τις μεταβλητές του σκορ και επαναφέρει τα Labels στην αρχική κατάσταση.



Συνδυάστε τα παρακάτω blocks αφού τα συμπληρώσετε κατάλληλα όπου έχουν κενό και δημιουργήστε έτσι τον κώδικα της εφαρμογής. Στην παρένθεση φαίνεται ο αριθμός των φορών που θα χρησιμοποιηθεί καθένα.

