

Φύλλο Εργασίας 1ο

Στην πρώτη μας εργασία θέλουμε να φτιάξουμε μια οθόνη καλωσορίσματος στο περιβάλλον του App Inventor.

Θέλουμε να εμφανίζει τη διπλανή εικόνα. Όταν ακουμπάμε την οθόνη σε οποιοδήποτε σημείο της να ακούγεται ένας ήχος και τα μηνύματα να αλλάζουν χρώματα.



Στο παράθυρο **Design** και από την παλέτα (**Palette**),

1. **User Interface – TextBox** (ορίζω χρώμα, μέγεθος γραμμάτων, κείμενο μηνύματος)
2. **Drawing and Animation – Canvas** (ορίζω χρώμα, διαστάσεις και στοίχιση)
3. **Drawing and Animation – ImageSprite** (επιλέγω την εικόνα που θα εμφανίζεται)
4. **Media – Sound** (επιλέγω τον ήχο που θα ακούγεται)

Στη συνέχεια θα ορίσουμε τη συμπεριφορά των αντικειμένων που τοποθετήσαμε μέσα από το παράθυρο Blocks.

Για να δούμε τα αποτελέσματα της εργασίας μας



πηγαίνουμε στο **Connect – Emulator**, έχοντας όμως εκτελέσει και το **aiStarter**, ή εναλλακτικά στο **AI Companion** εφόσον έχουμε κινητό με **WiFi**.

Φύλλο Εργασίας 2ο

Στην άσκηση αυτή θέλουμε όταν ακουμπάμε πάνω στην οθόνη του κινητού να ζωγραφίζουμε γραμμές, κύκλους, πρόσωπα κ.λ.π. Επιπλέον αυτό που ζωγραφίζουμε να σβήνει όταν κουνάμε το κινητό.

Χρησιμοποιούμε τα επόμενα αντικείμενα από τον Designer

1. **Drawing and Animation – Canvas** (ορίζω χρώμα, διαστάσεις και στοίχιση)
2. **User Interface – TextBox** (ορίζω χρώμα, μέγεθος γραμμάτων, κείμενο μηνύματος)
3. **Sensors – AccelerometerSensor**

Στη συνέχεια στο παράθυρο Blocks καθορίζω τις επόμενες συμπεριφορές:

