

App Inventor

1. Ποια διεύθυνση (Layout) θα χρειαστούμε προκειμένου να τοποθετήσουμε 4 κουμπιά, το ένα δίπλα στο άλλο;

Layout

- HorizontalArrangement
- VerticalArrangement

2. Σε ένα συστατικό τύπου label θέλουμε να καθορίσουμε το μέγεθος των γραμμάτων του κειμένου του να είναι 32. Ποια ιδιότητα πρέπει να τροποποιήσουμε;

FontBold

FontItalic

FontSize
28

FontTypeface
default ▾

HTMLFormat

HasMargins

Height
Automatic...

Width
Automatic...

Text
Άγγιξε την γάτα


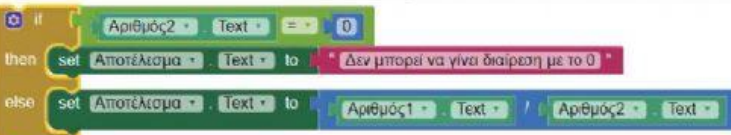

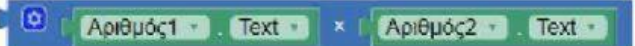
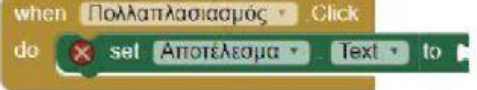
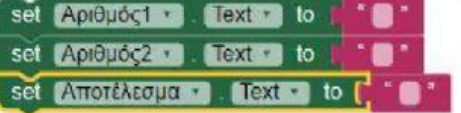
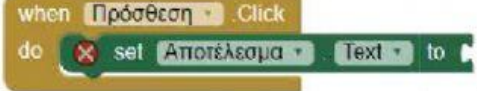

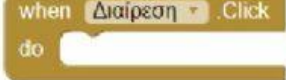

3. Στην εφαρμογή «Άγγιξε την γάτα» κάθε φορά που ο χρήστης πατάει το κουμπί με την γάτα, ακούγεται ένας ήχος νιαουρίσματος. Για να συμβεί αυτό, ποιο συστατικό από την καρτέλα Media πρέπει να τοποθετήσουμε στην εφαρμογή;

- Media
- Camcorder
- Camera
- ImagePicker
- Sound
- SoundRecorder
- SpeechRecognizer
- TextToSpeech
- VideoPlayer

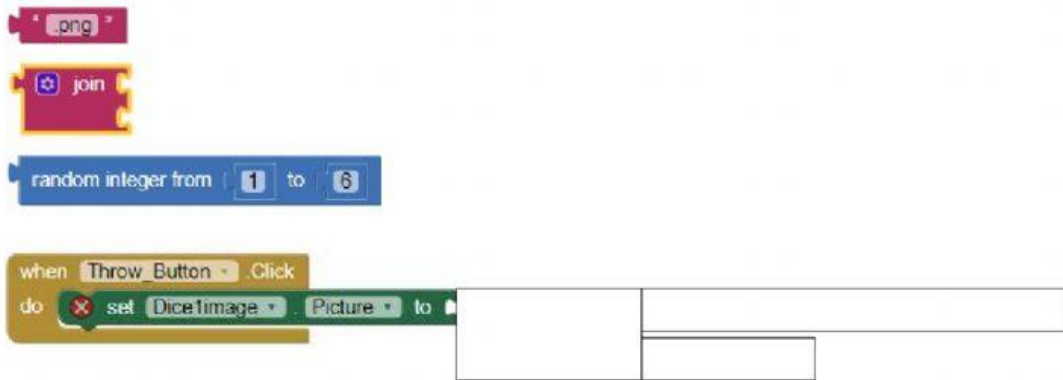
4. Στην εφαρμογή της Αριθμομηχανής υπάρχουν 2 textboxes για την εισαγωγή από τον χρήστη των αριθμών, 4 buttons για την εκτέλεση των ισάριθμων αριθμητικών πράξεων και ένα label για την εμφάνιση του αποτελέσματος. Επίσης, υπάρχει ένα button το οποίο καθαρίζει τα textboxes και το label από προηγούμενες πράξεις.

Επιλέξαμε να ονομάσουμε τα 2 textboxes Αριθμός1 και Αριθμός2 και το label Αποτέλεσμα.

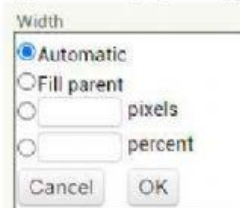
Συνδέστε μονοσήμαντα τις εντολές που βρίσκονται στην αριστερή στήλη με αυτές που βρίσκονται στα δεξιά.

1		
2		
3		
4		
5		

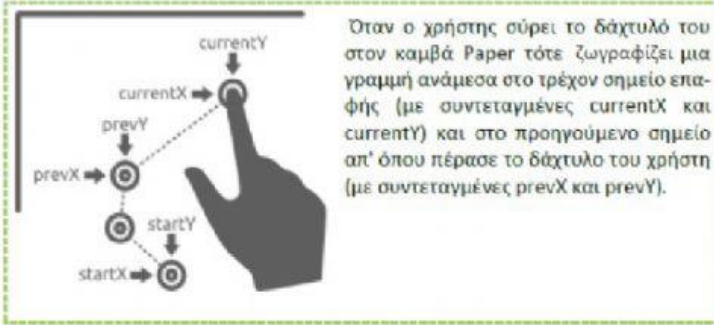
3. Αναφορικά με την εφαρμογή Ρίξιμο ζαριών, τοποθετήστε στη σωστή θέση τις εντολές ώστε όταν πατιέται το κουμπί «Ρίξε τα ζάρια», να παράγεται ένας τυχαίος αριθμός από 1 έως 6 – όσες και οι έδρες του ζαριού – και να συνενώνεται με την κατάληξη .png. (Υπενθυμίζεται ότι τα αρχεία εικόνας που χρησιμοποιήσαμε για τις έδρες των ζαριών, έχουν κατάληξη .png) Στη συνέχεια, η σύνθετη αυτή εντολή να συνδέεται στην ιδιότητα picture του συστατικού dice1image.



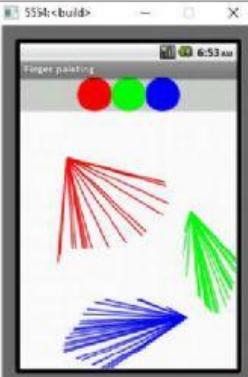
4. Για να καταλαμβάνει ένα συστατικό (π.χ. ένα button) ολόκληρο το πλάτος της οθόνης, σε ποια τιμή θα ρυθμίσουμε την ιδιότητα width;



5. Διαβάστε την επεξήγηση για το τι συμβαίνει στην εφαρμογή της σχεδίασης όταν ο χρήστης σέρνει το δάχτυλό του πάνω στον καμβά Paper.



Στη συνέχεια συνδέστε μονοσήμαντα τις εντολές που βρίσκονται στην αριστερή στήλη με το αποτέλεσμα που πιστεύετε ότι θα έχει στην εκτέλεση της εφαρμογής.

<p>1</p> <pre> when Paper . Dragged startX startY prevX prevY currentX currentY draggedAnySprite do call Paper . DrawLine x1 get prevX y1 get prevY x2 get currentX y2 get currentY </pre>	
<p>2</p> <pre> when Paper . Dragged startX startY prevX prevY currentX currentY draggedAnySprite do call Paper . DrawLine x1 get startX y1 get startY x2 get currentX y2 get currentY </pre>	