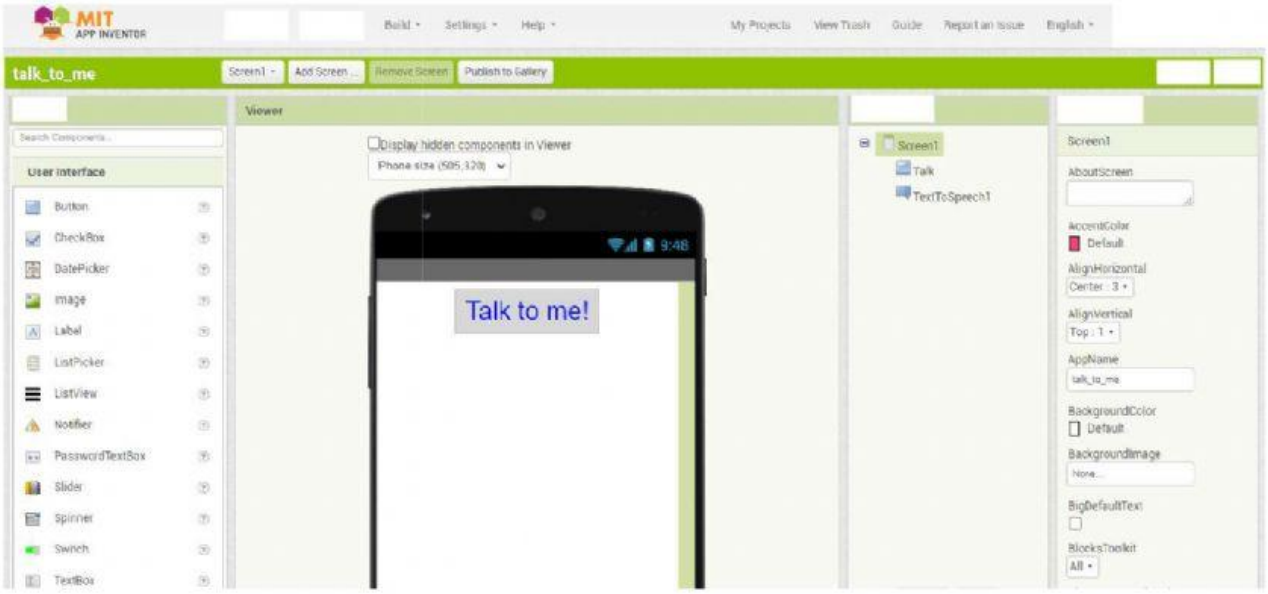
App Inventor

1. Τοποθετήστε στην κατάλληλη θέση τις λέξεις που αντιστοιχούν σε στοιχεία του περιβάλλοντος προγραμματισμού App Inventor.

Connect Palette Blocks Properties Projects Designer Components



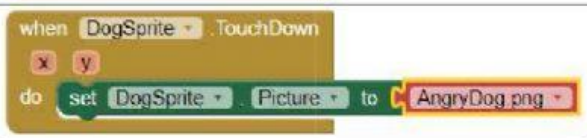
LIVEWORKSHEETS

2. Θεωρήστε ότι έχει δημιουργηθεί με το App Inventor μία εφαρμογή «συναγερμού», η οποία χρησιμοποιεί έναν σκύλο που δεν επιτρέπει σε κανέναν να πειράζει τη συσκευή σας.

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

	Εντολές στο περιβάλλον App Inventor		Επεξήγηση
1	when DogCanvas .TouchDown x y do call DogBarkingSound .Play		Όταν ο χρήστης αγγίξει τη φιγούρα DogSprite, τότε αυτή παίρνει τη μορφή AngryDog.png
2	when DogSprite .TouchUp x y do set DogSprite . Picture to SleepyDog.png		Όταν ο χρήστης αγγίξει τον καμβά DogCanvas, τότε αναπαράγεται ο ήχος DogBarkingSound.

LIVEWORKSHEETS

3			Όταν σταματήσει η επαφή με τη φιγούρα DogSprite τότε αυτή παίρνει τη μορφή SleepyDog.png
4			Όταν ο χρήστης παύει να αγγίζει τον καμβά DogCanvas η φιγούρα DogSprite ακινητοποιείται.

3. Θεωρήστε ότι έχει δημιουργηθεί με το App Inventor μία εφαρμογή στην οποία χρησιμοποιείται ένα κουμπί με την εικόνα μιας γάτας. Κάτω από το κουμπί υπάρχει ένα label που εμφανίζει την φράση «Άγγιξε την γάτα». Κάθε φορά που πατιέται το κουμπί, ακούγεται ο ήχος ενός νιαουρίσματος.

α) Για να εμφανιστούν οι λέξεις My Cat ... πάνω αριστερά στο κινητό τηλέφωνο, ποια από τις παρακάτω ιδιότητες του αντικειμένου Screen πρέπει να τροποποιήσετε;

i.VersionName ii.Title iii.TutorialURL iv.Icon v.AboutScreen

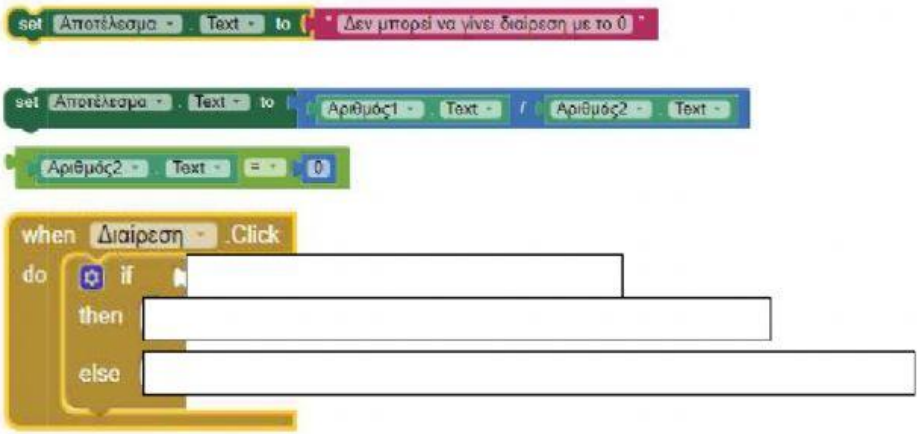
β) Σε ποια ιδιότητα του συστατικό label πρέπει να τοποθετήσετε την φράση «Άγγιξε την γάτα»;

i.TextAlignment ii.Width iii.FontSize iv.Text vi.TextColor

LIVEWORKSHEETS

4. Θεωρήστε ότι έχει δημιουργηθεί με το App Inventor μία εφαρμογή Αριθμομηχανής, στην οποία χρησιμοποιούνται 2 textboxes – με τα ονόματα Αριθμός1 και Αριθμός2 - για να εισάγει ο χρήστης τους 2 αριθμούς και 4 κουμπιά για πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση. Το αποτέλεσμα της κάθε αριθμητικής πράξης εμφανίζεται σε ένα label.

Τοποθετήστε στη σωστή θέση τις εντολές όταν πατιέται το κουμπί για την πράξη της διαίρεσης. Χρειάζεται να ελέγχεται αν ο δεύτερος αριθμός είναι ίσος με 0. Αν είναι, τότε θα εμφανίζεται ένα μήνυμα ότι δεν μπορεί να γίνει διαίρεση με το 0.



LIVEWORKSHEETS

5. Τι κάνει η παρακάτω εντολή;

α. Δίνει αρχική τιμή Στέφανος στη μεταβλητή Όνομα
β. Δίνει αρχική τιμή Όνομα στη μεταβλητή Στέφανος
γ. Δίνει τιμή Στεφ στη μεταβλητή Επώνυμο
δ. Δίνει τιμή στη σταθερά Στέφανος

6. Ταιριάξτε το στοιχείο στην αριστερή στήλη με την ομάδα εντολών στην οποία ανήκει.

1	
2	
3	
4	

Ομάδα εντολών
Text
Math
Control
Colors

LIVEWORKSHEETS