








## ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ !

Δημιουργία έργου, γνωριμία με το περιβάλλον, δημιουργία αρχικής διάταξης και τοποθέτηση συστατικών στοιχείων, εισαγωγή απλών εντολών, επικοινωνία μέσω της εφαρμογής AI Companion

1. Ανοίξτε έναν φυλλομετρητή (browser) και στη γραμμή διευθύνσεων πληκτρολογήστε τη διεύθυνση του περιβάλλοντος MIT App Inventor 2 <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
2. Στην οθόνη που εμφανίζεται εισάγετε το όνομα χρήστη και το συνθηματικό του λογαριασμού google σας και πατήστε **Σύνδεση**.
3. Στο πάνω αριστερό μέρος του παραθύρου πατήστε το κουμπί **Start new project** για να δημιουργήσετε την χριστουγεννιάτικη σας εφαρμογή για κινητά.
4. Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίστηκε γράψτε το όνομα της εφαρμογής σας **ChristmasApp** και πατήστε το κουμπί **OK**
5. Έχοντας μοναδικό επιλεγμένο **Component** τη  **Screen1**, στο δεξί μέρος του **Designer** στη στήλη **Properties** αλλάξτε
  - Την ιδιότητα **AlignHorizontal** → Center:3 [στοίχιση στο κέντρο]
  - Την ιδιότητα **BackgroundImage** → Upload File... → Βρείτε την εικόνα Christmas.jpg στον υπολογιστή σας → OK → OK\_ [εικόνα φόντου οθόνης]
6. Από τη στήλη **Palette** και την ομάδα **User Interface** σύρετε ένα αντικείμενο Label (Ετικέτα) μέσα στην οθόνη του κινητού και κάτω από το Button1 – θα ονομαστεί αυτόματα **Label1**.
7. Έχοντας επιλεγμένο **Component** το  **Label1**, στο δεξί μέρος του **Designer** στη στήλη **Properties** αλλάξτε
  - Την ιδιότητα **Text** → Κούνησε το κινητό σου! [κείμενο μέσα στην ετικέτα]
  - Την ιδιότητα **TextColor** → White [χρώμα κειμένου]
8. Από τη στήλη **Palette** και την ομάδα **User Interface** σύρετε ένα αντικείμενο Label (Ετικέτα) μέσα στην οθόνη του κινητού και κάτω από το Button1 – θα ονομαστεί αυτόματα **Label2**.
9. Έχοντας επιλεγμένο **Component** το  **Label2**, στο δεξί μέρος του **Designer** στη στήλη **Properties** αλλάξτε
  - Την ιδιότητα **FontSize** → 40 [μέγεθος κειμένου στην ετικέτα]
  - Την ιδιότητα **Width** → Fill parent... [γέμισε κατά πλάτος το γονικό στοιχείο → οθόνη]
  - Την ιδιότητα **Text** → ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ ΜΕ ΥΓΕΙΑ! [κείμενο μέσα στην ετικέτα]
  - Την ιδιότητα **TextColor** → Red [χρώμα κειμένου]
  - Την ιδιότητα **Visible** →  [ορατότητα απενεργοποιημένη]
10. Από τη στήλη **Palette** και την ομάδα **Media** σύρετε ένα αντικείμενο Sound (ήχος) μέσα στην οθόνη του κινητού – θα ονομαστεί αυτόματα **Sound1** και θα ανήκει στα Non-visible components της εφαρμογής σας (μη ορατά στοιχεία).
11. Έχοντας επιλεγμένο **Component** το  **Sound1**, στο δεξί μέρος του **Designer** στη στήλη **Properties** αλλάξτε
  - Την ιδιότητα **Source** → Upload File... → Βρείτε αρχείο ήχου JollyLaugh.mp3 στον υπολογιστή σας → OK → OK [πηγή ήχου]
12. Από τη στήλη **Palette** και την ομάδα **Sensors** σύρετε ένα αντικείμενο Clock (ρολόι) μέσα στην οθόνη του κινητού – θα ονομαστεί αυτόματα **Clock1** και θα ανήκει στα Non-visible components της εφαρμογής σας (μη ορατά στοιχεία).
13. Έχοντας επιλεγμένο **Component** το **Clock1**, στο δεξί μέρος του **Designer** στη στήλη **Properties** αλλάξτε
  - Την ιδιότητα **TimerInterval** → 5000 [διάστημα μέτρησης ρολογιού]
14. Από τη στήλη **Palette** και την ομάδα **Sensors** σύρετε ένα αντικείμενο AccelerometerSensor (ρολόι) μέσα στην οθόνη του κινητού – θα ονομαστεί αυτόματα **AccelerometerSensor1** και θα ανήκει στα Non-visible components της εφαρμογής σας (μη ορατά στοιχεία).

15. Στο δεξί μέρος του παραθύρου πατήστε το κουμπί **Blocks** και προσπαθήστε να φτιάξετε τον παρακάτω κώδικα:

```
when AccelerometerSensor1 .Shaking
do
  set Label2 . Visible to true
  call Sound1 .Play

when Clock1 .Timer
do
  set Label2 . Visible to false
```

16. Εκτελέστε την εφαρμογή **MIT AI2 Companion** από το κινητό σας, οπότε και θα πρέπει να βγει μία οθόνη για να σκανάρετε ή να πληκτρολογήσετε έναν κωδικό.
17. Στη συνέχεια, πάλι στο πάνω μέρος του παραθύρου του προγράμματος πατήστε το κουμπί **Connect→AI Companion** , οπότε θα πρέπει να αναδυθεί ένα παράθυρο με έναν κωδικό QR.
18. Με το κινητό σας τηλέφωνο σκανάρετε τον κωδικό QR ή πληκτρολογήστε τον κωδικό.
19. Αν όλα έχουν πάει καλά, η εφαρμογή που φτιάξατε στο περιβάλλον App Inventor θα έχει εμφανιστεί και θα είναι λειτουργική στο κινητό σας.
20. Κουνήστε το κινητό σας να δείτε τι συμβαίνει.
21. Στο πάνω μέρος του παραθύρου πατώντας το κουμπί **Build→App** μπορείτε να δημιουργήσετε ένα εγκαταστάσιμο αρχείο (.apk) για να εγκαταστήσετε την εφαρμογή σας μόνιμα στο κινητό σας ή σε όποιο άλλο κινητό θέλετε.
22. Μη ξεχάσετε να αποσυνδεθείτε από τον λογαριασμό σας.

<!--Τέλος μαθήματος -->