

Πληροφορική – AppInventor – apple v.2

Μετονομάζετε το Label με το σκορ σε score.

Ομάδα	Αντικείμενο	Ιδιότητες (Properties)
Layout	HorizontalArrangement Το τοποθετείτε κάτω από τον καμβά και μέσα σε αυτό βάζετε το Label score	Width: Fill parent
User Interface	Label μέσα στο HorizontalArrangement1 μπροστά από το score	Rename→ hit BackgroundColor: Green FontSize: 16 Width: Fill parent Text: Πένυχες = 0 TextAlignment: center:1
User Interface	Label μέσα στο HorizontalArrangement1 μετά από το score	Rename→ miss BackgroundColor: Red FontSize: 16 Width: Fill parent Text: Δεν πέτυχες = 0 TextAlignment: center:1
Layout	HorizontalArrangement Το τοποθετείτε κάτω από το HorizontalArrangement1 και μέσα σε αυτό βάζετε το Button reset	Width: Fill parent
User Interface	Button μέσα στο HorizontalArrangement2 μετά από το κουμπί reset	Rename→ slow Shape: rounded Text: Πιο σιγά!
User Interface	Label μέσα στο HorizontalArrangement2 ανάμεσα από τα δύο κουμπιά	Width: Fill parent Text:
	Clock	TimeInterval: 700

Πληροφορική – AppInventor – apple v.2

```
initialize global hit to 0
initialize global miss to 0
initialize global score to 0

when Clock1.Timer
do call move

to move
do
  set apple.X to random fraction × (Canvas1.Width - apple.Width)
  set apple.Y to random fraction × (Canvas1.Height - apple.Height)

to score
do
  set score.Text to join " Σκορ = " get global score
  set hit.Text to join " Πέτυχες = " get global hit
  set miss.Text to join " Δεν πέτυχες = " get global miss
  if (get global score - get global prevscore) = 5
  then
    set Clock1.TimerInterval to (Clock1.TimerInterval - 100)
    set global prevscore to get global score

when Canvas1.Touched
  x y touchedAnySprite
do
  if (get touchedAnySprite = false)
  then
    set global miss to (get global miss + 1)
    set global score to (get global hit - get global miss)
    call score
```

```
when slow .Click
do
  set Clock1 . TimerInterval to Clock1 . TimerInterval + 100

when apple .Touched
  x y
do
  set global hit to get global hit + 1
  set global score to get global hit - get global miss
  call Sound1 .Play
  call score
```

```
when reset .Click
do
  set global score to 0
  set global prevscore to 0
  set global hit to 0
  set global miss to 0
  call score
```