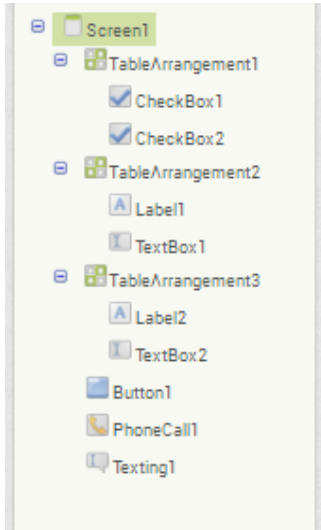


Άσκηση 3^η

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή που να μπορεί να καλεί ή να στέλνει sms σε ένα αριθμό κινητού, που θα καταχωρούμε μέσα σε ένα Textbox

Χειριστήρια

(τα επόμενα 6 χειριστήρια ανά 2, σε 3 πίνακες (TableArrangement1,2,3) με μια γραμμή και 2 στήλες ο καθένας / επιλογή Layout/TableArrangement)



CheckBox1 για επιλογή τηλεφωνήματος

CheckBox2 για επιλογή sms

Label1 για το μήνυμα «Αριθμός Τηλεφώνου»

TextBox1 για καταχώρηση του αριθμού τηλεφώνου

Label2 για το μήνυμα «Κείμενο»

TextBox2 για καταχώρηση του κειμένου προς απόστολή (όταν πρόκειται για sms)

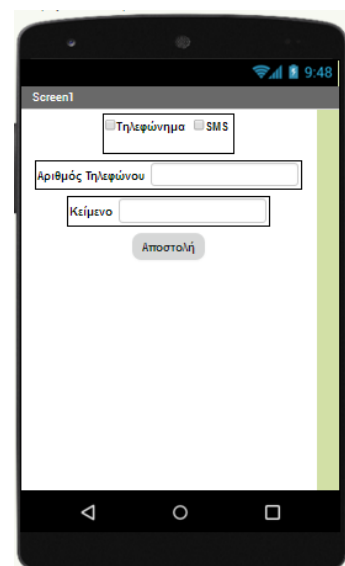
Button1 για την εκτέλεση των εντολών

PhoneCall1 για ενεργοποίηση της τηλεφωνικής κλήσης

Texting1 για ενεργοποίηση της αποστολής sms

Βασικές Ιδιότητες Χειριστηρίων

Χειριστήριο	Ιδιότητα	Τιμή
Screen1	Align Horizontal	Center
CheckBox1	Text	Τηλεφώνημα
CheckBox2	Text	sms
Label1	Text	Αριθμός τηλεφώνου
TextBox1	Text	
TextBox1	Hint	
Label1	Text	Κείμενο
TextBox2	Text	
TextBox2	Hint	
Button1	Text	Αποστολή



Κώδικας



Επεξηγήσεις για τον Κώδικα

Αρχικοποιούμε τις μεταβλητές :

number με τιμή « » χρησιμοποιώντας τη μέθοδο “initialize global” από την κατηγορία variables (Blocks/Built-in) και τη μέθοδο εισαγωγής κενού χαρακτήρα από την κατηγορία Text (Blocks/Built-in)

sms με τιμή « » με τον ίδιο τρόπο όπως και πριν.

Τα γεγονότα «set PhoneCall1.PhoneNumber to» «call PhoneCall1.MakePhoneCall» τα βρίσκουμε με κλικ πάνω στο χειριστήριο PhoneCall1 (Blocks/screen1).

Τα γεγονότα «set Texting1.PhoneNumber to» , «set Texting1.Message to» και «call Texting1.SendMessage» τα βρίσκουμε με κλικ πάνω στο χειριστήριο Texting1 (Blocks/screen1).