

Άσκηση 5η

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή στο App Inventor, στην οποία ο χρήστης θα προσπαθεί να μαντέψει ένα αριθμό από το 1 έως το 100, που έχει επιλεγεί από το πρόγραμμα. Θα εμφανίζεται το πλήθος των προσπαθειών που έγιναν μέχρι την επιτυχημένη επιλογή από τον χρήστη.

Χειριστήρια

Label1 για το μήνυμα «Σκέφτομαι ένα αριθμό από 1 - 100»

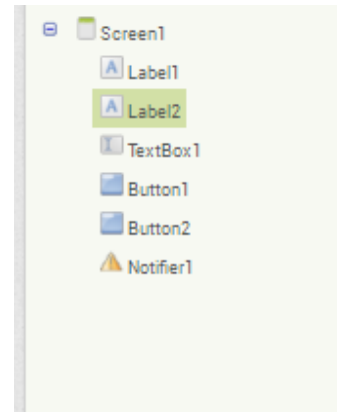
Label2 για το μήνυμα «Δώσε τιμή»

Textbox1 για την εισαγωγή της τιμής

Button1 για την εκτέλεση της εντολής εισαγωγής της τιμής

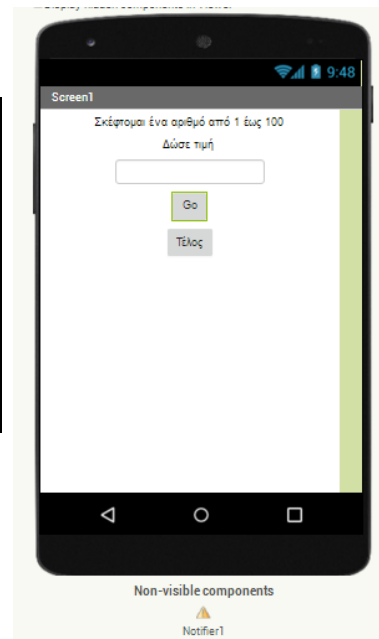
Button2 για τον καθαρισμό της οθόνης από όλα τα χειριστήρια

Notifier1 (στο User Interface) για εμφάνιση μηνυμάτων σε μορφή πλαισίου διαλόγου



Βασικές Ιδιότητες Χειριστηρίων

Χειριστήριο	Ιδιότητα	Τιμή
Screen1	Align Horizontal	Center
Label1	Text	Σκέφτομαι ένα αριθμό από 1 - 100
Label2	Text	Δώσε τιμή
Textbox1	Hint	Δώσε τιμή
Button1	Text	Go
Button2	Text	Τέλος



Κώδικας

```
initialize global number to random integer from 1 to 100
initialize global quesses to 0

when Button2 Click
do
  set Label1 Visible to false
  set Label2 Visible to false
  set TextBox1 Visible to false
  set Button1 Visible to false

when Button1 Click
do
  set global quesses to get global quesses + 1
  if TextBox1 Text = get global number
  then
    call Notifier1 ShowMessageDialog
    message join To βρήκες σε
    get global quesses
    Προσπάθειες
    title Συγχαρητήρια
    buttonText Εσναπαιξε
    set global number to random integer from 1 to 100
    set global quesses to 0
  else if TextBox1 Text > get global number
  then
    call Notifier1 ShowMessageDialog
    message join Λάθος επιλογή
    title Είσαι παραπάνω
    buttonText Εσναπαιξε
  else
    call Notifier1 ShowMessageDialog
    message join Λάθος επιλογή
    title Είσαι παρακάτω
    buttonText Εσναπαιξε
```

Επεξηγήσεις για τον Κώδικα

Αρχικοποιούμε τις μεταβλητές :

number με τιμή 0 χρησιμοποιώντας το block “initialize global” από την κατηγορία variables (Blocks/Built-in) και

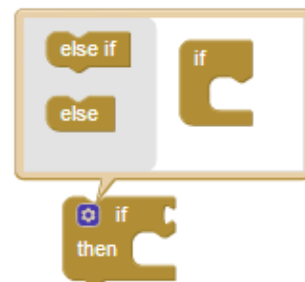
quesses με τιμή ένα ακέραιο μεταξύ του 1 και του 100 χρησιμοποιώντας το γεγονός «random integer from 1 to 100» από την κατηγορία Math.

Στη συνέχεια δίνουμε τις εντολές που θα εκτελεστούν όταν πατηθεί το Button1 (Go) χρησιμοποιώντας το γεγονός «When Button1 Click» το οποίο εμφανίζεται πατώντας κλικ πάνω στο Button1 (Blocks/Screen1).

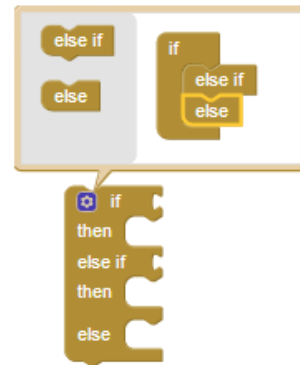
Το γεγονός «Call Notifier1.ShowmessageDialog» το βρίσκουμε πατώντας κλικ πάνω στο Notifier1 (Blocks/Screen1).

Χρησιμοποιούμε επίσης την εντολή if...then...elseif...then...else επιλέγοντας την if...then από την κατηγορία Control (Blocks/Built-in). Η εντολή αυτή για να επεκταθεί από if...then σε if...then...elseif...then...else ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα :

Κλικ πάνω στο μπλε γρανάζι οπότε εμφανίζεται το αναδυόμενο menu που περιέχει το else if και το else



Κατόπιν σύρουμε το else if και το else δεξιά, στην εγκοπή του if τοποθετώντας τα το ένα ακριβώς κάτω από το άλλο.



Τέλος δίνουμε τις εντολές που θα εκτελεστούν όταν πατηθεί το Button2 (Τέλος) χρησιμοποιώντας το γεγονός «When Button2 Click» το οποίο εμφανίζεται πατώντας κλικ πάνω στο Button2 (Blocks/Screen1). Την τιμή false τη βρίσκουμε στην κατηγορία Logic (Blocks/Built-in).