

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1:

Χρήση της απλής δομής επιλογής



Αρκετές φορές ελέγχουμε αν ισχύει κάτι και ανάλογα πράττουμε.

Παράδειγματα:

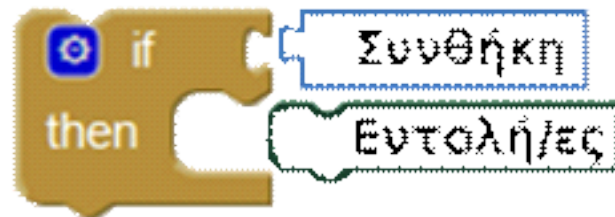
- Αν συγκεντρώσω 10 πόντους, ανεβαίνω επίπεδο.



- Αν οι δηλώσεις είναι περισσότερες από 51, θα πάμε εκδρομή.

Πολλές φορές σε μια εφαρμογή, ανάλογα με τα δεδομένα εκτελούνται κάποιες εντολές ή όχι.

Η δομή απλής επιλογής



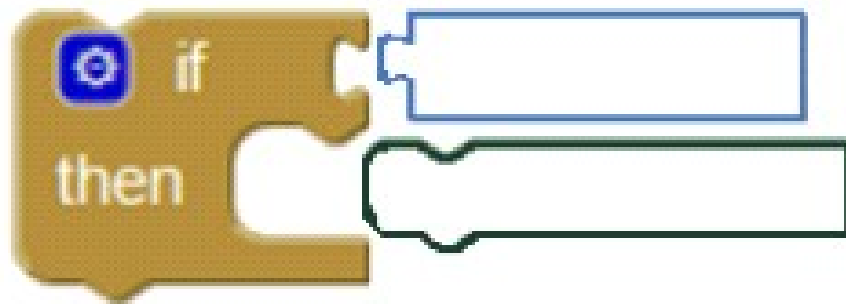
Παράδειγμα



Ερώτηση

Συμπληρώστε τη δομή επιλογής, για το παράδειγμα:

Αν οι δηλώσεις είναι περισσότερες από 51,
θα πάμε εκδρομή



Δραστηριότητα 1:

- Εργαστείτε σε ομάδες των 2 ατόμων.
- Θα επεκτείνουμε την εφαρμογή `game_hits` του προηγούμενου μαθήματος.
- Για να έχουμε όλοι τα ίδια blocks θα σας δοθεί ένα μισο-έτοιμο project (game_if.aia)



Δραστηριότητα 1:

- Εργαστείτε σε ομάδες των 2 ατόμων.
- Θα επεκτείνουμε την εφαρμογή `game_hits` του προηγούμενου μαθήματος.
- Για να έχουμε όλοι τα ίδια blocks θα σας δοθεί ένα μισο-έτοιμο project (`game_if.aia`)



1A. Συνδεθείτε στο περιβάλλον του Appinventor

1B. Αντιγράψτε το **game_if.aia**

- από το **κοινόχρηστο** station11/APPINVENTOR
στον Η/Υ σας.

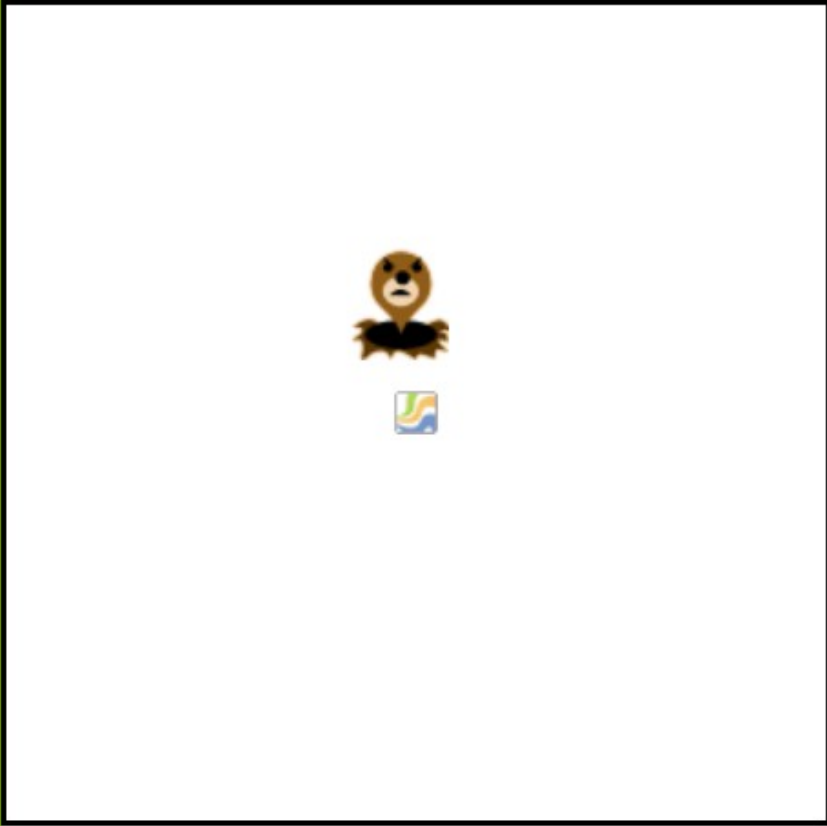
Ή

- κατεβάστε από users.sch.gr/phillip6512/lab
> άρθρο Appinventor GAME IF

1Γ. Ανεβάστε την εφαρμογή `game_if.aia` στο `appinventor` ως εξής:

- Στο μενού, πατήστε **Projects**
- `import project (.aia) from my computer`
- Αναζήτηση
 - > `games_if.aia`

1Δ. Δοκιμάστε την εφαρμογή στο κινητό σας.



...

Start

Reset



ScoreLabel

Level_label

start_button

ResetButton

Noise

MoleTimer

Rename

Delete

1

initialize global score to 0 initialize global status to "OFF"

Creates a global variable and gives it the value of the attached blocks.

2

```
when MoleTimer.Timer
do
  set Mole.X to random fraction × (MyCanvas.Width - Mole.Width)
  set Mole.Y to random fraction × (MyCanvas.Height - Mole.Height)
```

3

```
when Mole.Touched
  x y
do
  set global score to get global score + 1
  set ScoreLabel.Text to join ("score", get global score)
```

4

```
when start_button .Click  
do
```

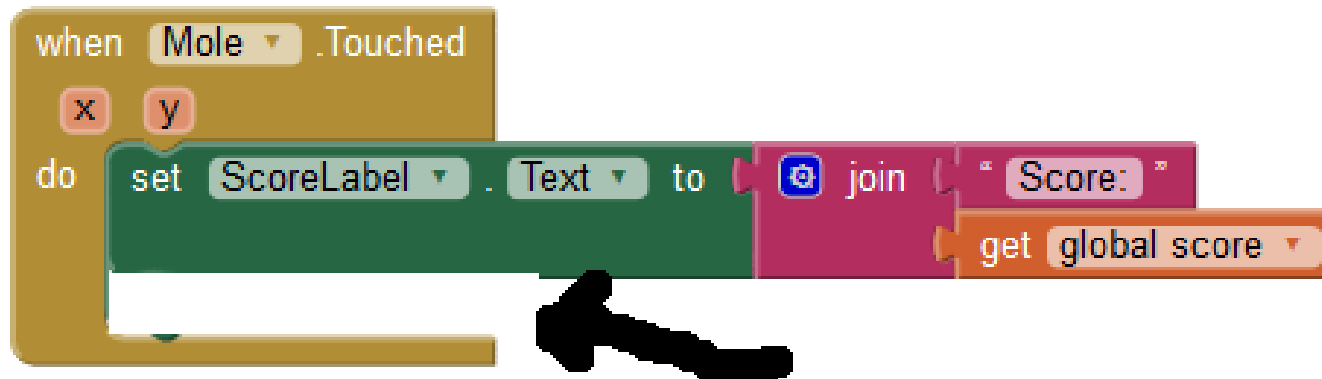
5

```
when ResetButton .Click  
do  
  set global score to 0  
  set ScoreLabel . Text to join (" score " get global score)  
  set Level_label . Text to "  "   
  set Mole . Width to 50
```

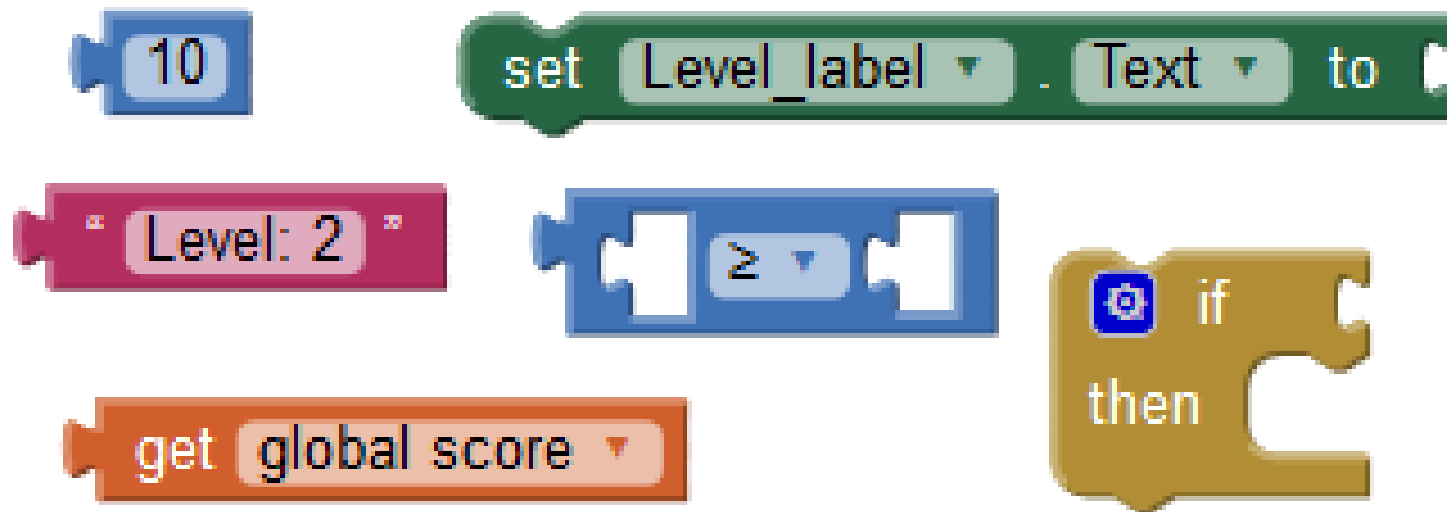
Δραστηριότητα 2

2Α. Συμπληρώστε την εφαρμογή ώστε

- αν το score γίνει μεγαλύτερο από 10
- να εμφανίζει μήνυμα «Επίπεδο 2»

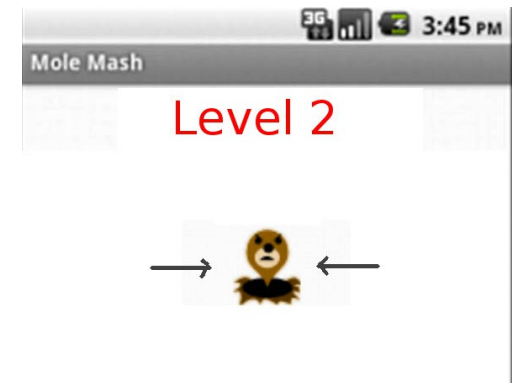


Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα blocks:



2Δ. Συμπληρώστε επιπλέον ώστε,

- αν το score γίνει μεγαλύτερο από 10,
- να μικρύνει το πλάτος (width) του mole.



Δραστηριότητα 3 (αν δεν προλάβετε τότε στο σπίτι)

Πως θα τερματίζουμε την εφαρμογή;
Συνήθως στα παιχνίδια υπάρχει status On/Off.



3Α. Τοποθετήστε blocks ώστε, όταν πατηθεί το κουμπί Start να θέτει στην μεταβλητή status την τιμή «ON».



3Β. Όταν πατηθεί το κουμπί Reset να θέτει στην μεταβλητή status την τιμή «OFF»

3Γ. Συμπληρώστε τα κατάλληλα block ώστε μόνο **αν το status είναι ON** να αλλάζει θέσεις το mole

Στο επόμενο μάθημα:

- Θα δούμε την σύνθετη δομή επιλογής
- Πχ



Για το σπίτι

- Θα πρέπει να μου στείλετε ολοκληρωμένη την εφαρμογή (+ δραστηριότητα 3) σε μορφή .aia

