



TalkToMe: Μια εφαρμογή App Inventor για αρχάριους

Αυτό το βήμα προς βήμα οδηγός εικόνων θα σας καθοδηγήσει στη δημιουργία μιας εφαρμογής που μιλάει.

Για να ξεκινήσετε, εγγραφείτε για έναν δωρεάν λογαριασμό

Google: <http://accounts.google.com/signup>

(Εάν έχετε ήδη λογαριασμό Google, παραλείψτε αυτό το βήμα.)

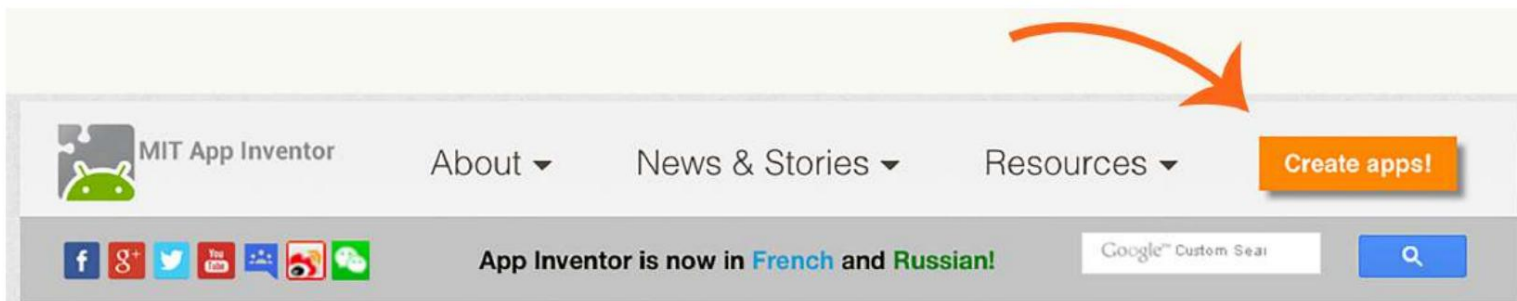
Create your Google Account

The screenshot shows the Google Account creation form with the following fields:

- Name:** First and Last name input fields.
- Choose your username:** Input field with a dropdown menu and a "@gmail.com" suffix. A link below says "I prefer to use my current email address".
- Create a password:** Input field.
- Confirm your password:** Input field.
- Birthday:** Month (dropdown), Day, and Year input fields.
- Gender:** "I am..." dropdown menu.
- Mobile phone:** Country code dropdown and phone number input field.
- Your current email address:** Input field.

Μεταβείτε στην αρχική σελίδα του App Inventor: www.appinventor.mit.edu

Κάντε κλικ στο πορτοκαλί κουμπί "Δημιουργία εφαρμογών" στην γραμμή μενού.





Συνδεθείτε στο App Inventor με το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασής σας στο Gmail (ή Google).

Χρησιμοποιήστε έναν υπάρχοντα λογαριασμό gmail ή λογαριασμό google που βασίζεται στο σχολείο για να συνδεθείτε στο ai2.appinventor.mit.edu

(Παράδειγμα Gmail φαίνεται παρακάτω)



Επιλέξτε έναν λογαριασμό Google εάν έχετε περισσότερους από έναν. Κάντε κλικ στο "Να επιτρέψω".

Google accounts

The application MIT AppInventor Version 2 is requesting permission to access your Google Account.

Please select an account that you would like to use.

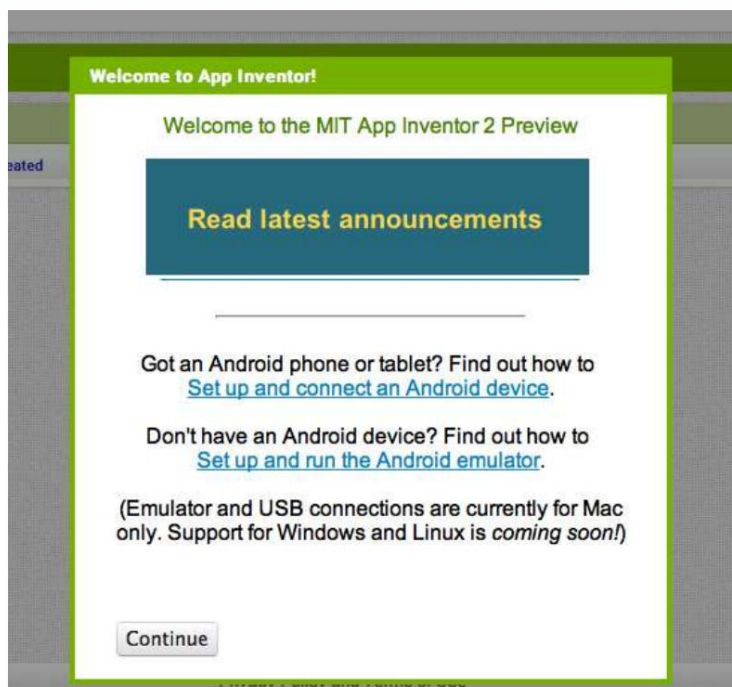
- kelliak@[redacted].com
- kelliak@[redacted].com
- kelliak@[redacted].com

Google is not affiliated with the contents of **MIT AppInventor Version 2** or its owners. If you sign in, Google will share your email address with **MIT AppInventor Version 2** but not your password or any other personal information.

[Sign in to another account](#)

©2011 Google - [Google Home](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#) - [Help](#)

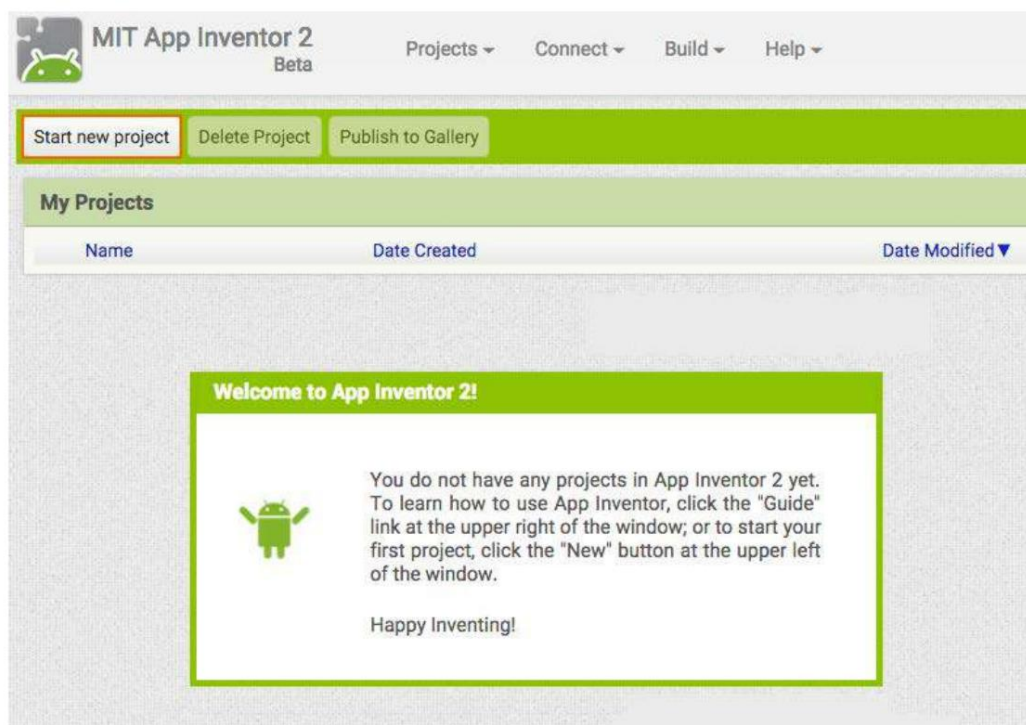
Διαβάστε τις ανακοινώσεις του App Inventor και μετά κάντε κλικ στο «Συνέχεια».



Εάν δεν έχετε δημιουργήσει έργα στο App Inventor, θα προσγειωθείτε στην προβολή έργων.

Ξεκινήστε ένα νέο έργο κάνοντας κλικ στο κουμπί "Εναρξη νέου έργου".

(Εάν έχετε ήδη δημιουργήσει έργα, το App Inventor θα ανοίξει το πιο πρόσφατο έργο.)





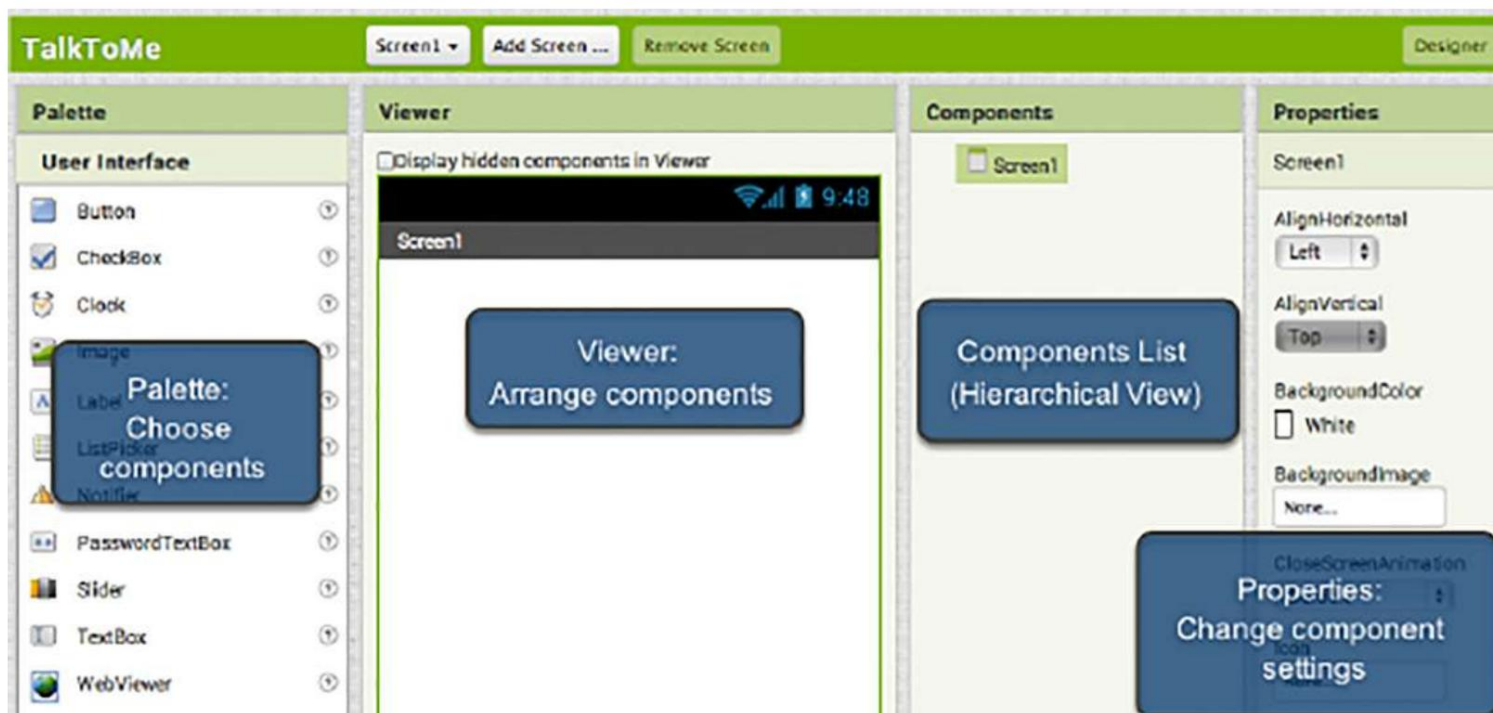
Ονομάστε το έργο "TalkToMe" (χωρίς κενά)

Πληκτρολογήστε το όνομα του έργου (επιτρέπονται οι υπογραμμίσεις, τα κενά όχι) και κάντε κλικ στο OK.



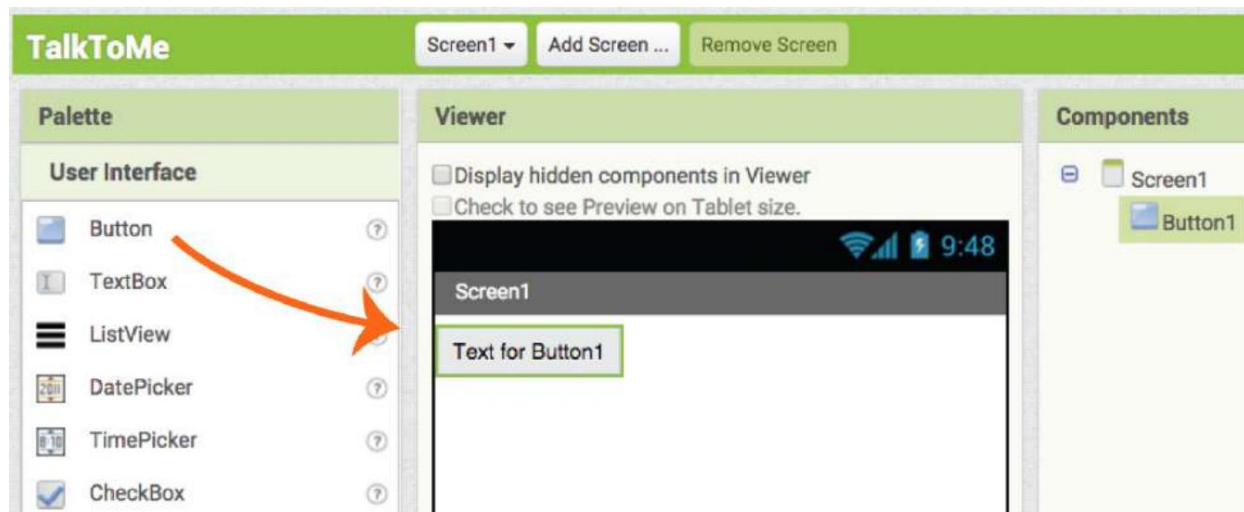
Το App Inventor ανοίγει το παράθυρο Designer

Ο "Σχεδιαστής" είναι το σημείο όπου δημιουργείτε τη γραφική διεπαφή χρήστη (GUI) ή την εμφάνιση και την αίσθηση της εφαρμογής σας. Επιλέγετε στοιχεία όπως Κουμπιά, Εικόνες και Πλαίσια κειμένου και λειτουργίες όπως Μεταροπή κειμένου σε ομιλία, Αίσθητες ήρες και GPS.

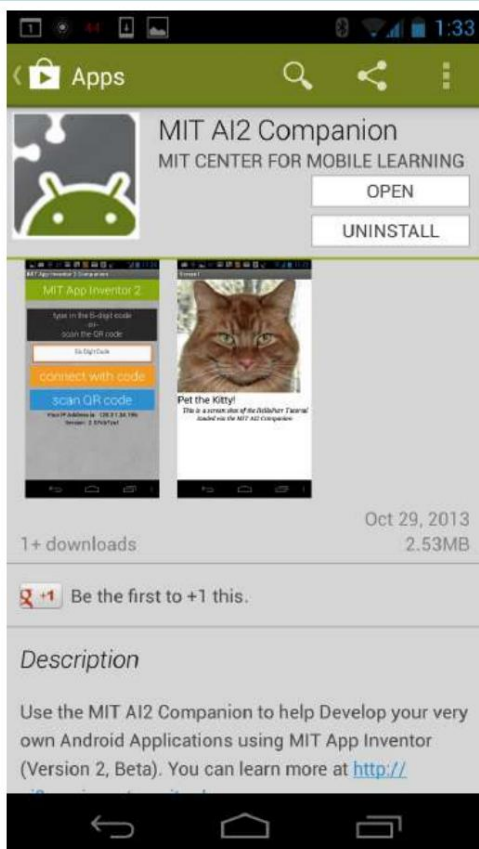


Προσθέστε ένα κουμπί

Κάντε κλικ και κρατήστε πατημένο στο ηλέξη "Button" στην Παλέτα. Σύρετε το ποντίκι σας στο Viewer. Αφήστε το ποντίκι. Ένα νέο κουμπί θα εμφανιστεί στο Viewer.



Κατεβάστε την εφαρμογή MIT AI2 Companion από το Google Play Store και εγκαταστήστε την στο τηλέφωνο ή το tablet σας.



Προτιμάται η λήψη της εφαρμογής μέσω του Google Play Store, επειδή θα λαμβάνετε αυτόματα ενημερώσεις.

Εάν η κινητή συσκευή σας έχει εγκατεστημένη εφαρμογή ανάγνωσης κωδικού QR, μπορείτε να σαρώσετε τη ρεϊκόνα του κωδικού QR παρακάτω. Θα σας μετφέρει στην εφαρμογή AI2 Companion στο Google Play store, όπου μπορείτε να την κατεβάσετε κάνοντας κλικ στο κουμπί "εγκατάσταση". Στη συνέχεια, θα βρείτε την εφαρμογή στο φάκελο Λήψεις της συσκευής σας.



H

Αναζητήστε για το "MIT AI2 Companion" στο Google Play Store, <https://play.google.com/store>

και στη συνέχεια εγκαταστήστε την εφαρμογή κάνοντας κλικ στο "εγκατάσταση".



Εάν δεν μπορείτε να κατεβάσετε την εφαρμογή AI2 Companion από το Google Play Store, μπορείτε να ακολουθήσετε αυτά τα βήματα για να την κατεβάσετε απευθείας στη συσκευή σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αμεση λήψη APK (απαιτείται μηνιαίο μακροενημερώσεις)

Μεταβείτε στις ρυθμίσεις του τηλεφώνου σας, επιλέξτε "Ασφάλεια"

Κάντε κύλιση προς τα κάτω και επιτρέψτε την επιλογή "Άγνωστες πηγές" επιλέγοντας το πλαίσιο.

(Αυτό επιτρέπει σε εφαρμογές που δεν προέρχονται από το Play Store να εγκατασταθούν στη συσκευή.)

Σαρώστε αυτόν τον κωδικό QR



Η

Πληκτρολογήστε αυτήν τη διεύθυνση URL σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο τηλέφωνό σας: <http://appinv.us/companion>.

Η εφαρμογή AI2 Companion θα πραγματοποιηθεί αυτόματα αλήψη

Ανεξάρτητα από τη μέθοδο που χρησιμοποιείτε, σαρώνοντας τον κωδικό QR ή πληκτρολογώντας απευθείας τον σύνδεσμο στο πρόγραμμα περιήγησης της συσκευής σας, θα δείτε ένα παρόμοιο μήνυμα:

This type of file can harm your device. Do you want to keep MITAI2Companion.apk anyway?

CANCEL

OK

Κάντε κλικ στο "OK". (Μην ανησυχείτε, η εφαρμογή AI2 Companion δεν θα βλάψει την κινητή συσκευή σας.)

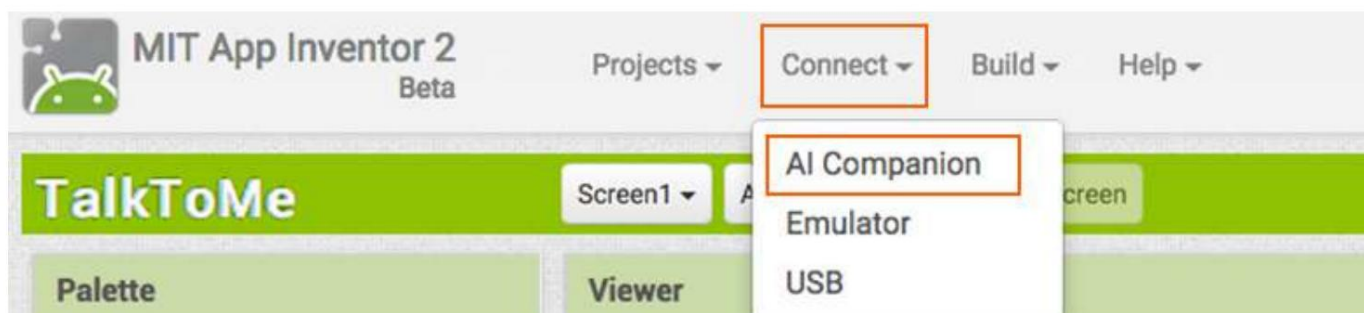
Εάν δεν έχετε κινητή συσκευή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το App Inventor συνδέοντας τον εξομοιωτή. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup.html> και ακολουθήστε τις οδηγίες στην Επιλογή 2.



Αφού εγκαταστήσετε την εφαρμογή AI2 Companion, μπορείτε να συνδέσετε το δικό σας Έργο App Inventor στο τηλέφωνο ή το tablet σας για ζωντανή δοκιμή

Ενώ δημιουργείτε μια εφαρμογή στον υπολογιστή σας, μπορείτε να τη δοκιμάσετε σε ένα συνδεδεμένο τηλέφωνο ή tablet Android. Βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής και η κινητή συσκευή σας είναι συνδεδεμένα στο ίδιο δίκτυο WiFi.

Επιτρέψτε στο παράθυρο σχεδίασης στον υπολογιστή σας. Κάντε κλικ στο Connect και επιλέξτε AI Companion από το αναπνευσμένο μενού



Ένας κωδικός QR και ένας κωδικός 6 χαρακτήρων θα εμφανιστούν στην οθόνη της οθόνης του υπολογιστή σας.



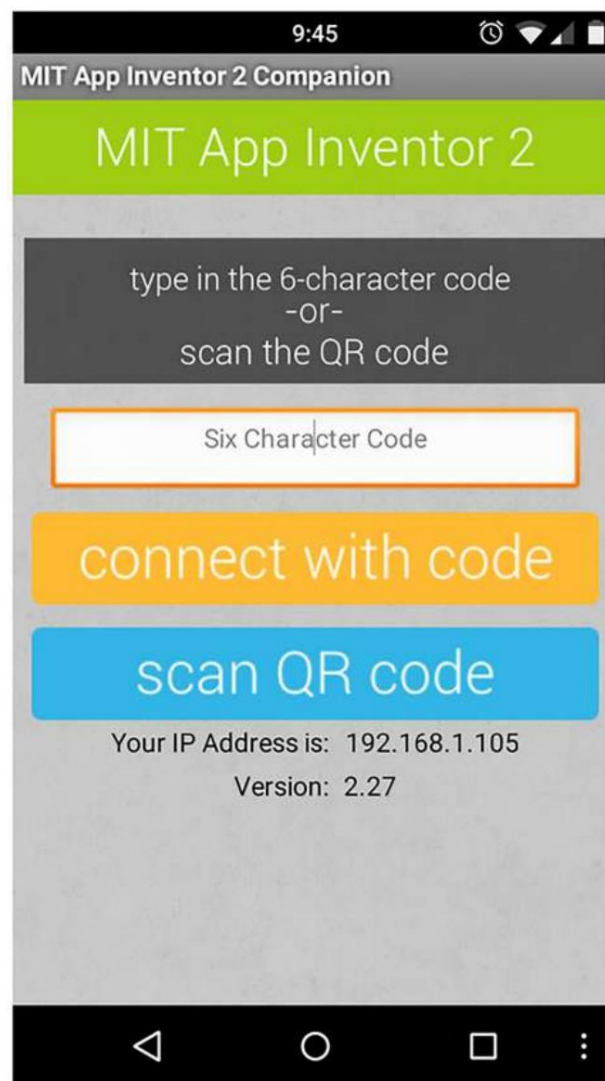


Ανοίξτε την εφαρμογή AI2 Companion στη συσκευή σας κάνοντας κλικ στο εικονίδιο της εφαρμογής.

Θα εμφανιστεί μια οθόνη (όπως αυτή που φαίνεται παρακάτω) με την επιλογή να σαρώσετε τον κωδικό QR ή να πληκτρολογήσετε τον κωδικό των έξι χαρακτήρων.

Εάν επιλέξετε να σαρώσετε τον κωδικό, πατήστε το μπλε κουμπί "σάρωση κωδικού QR" για να ξεκινήσει ο σαρωτής. Σαρώστε τον κωδικό QR. Περιμένετε μερικά δευτερόλεπτα για να ανοίξει η εφαρμογή σας στην κινητή συσκευή σας.

Εάν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε τον κωδικό, πληκτρολογήστε τον στο λευκό πλαίσιο κειμένου και κάντε κλικ στο πορτοκαλί κουμπί στη συνέχεια.



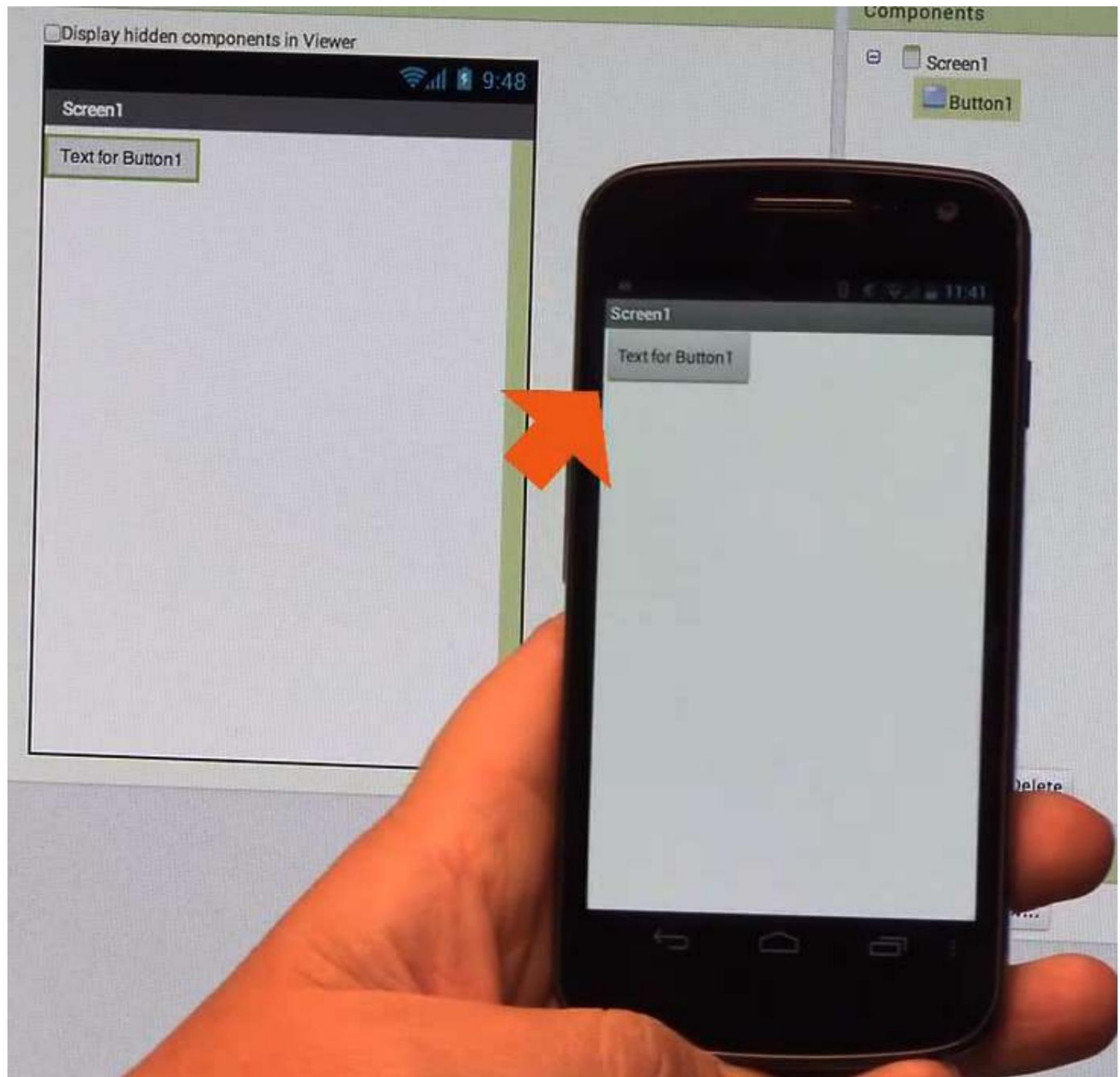
Εάν δεν μπορείτε να συνδεθείτε μέσω wifi, μετρήστε τις οδηγίες εγκατάστασης στον ιστότοπο του App Inventor για να μάθετε πώς να συνδεθείτε με ένα καλώδιο USB. <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup.html>

Δείτε την εφαρμογή σας στην συνδεδεμένη συσκευή σας

Θα γνωρίζετε ότι η σύνδεσή σας είναι επιτυχής όταν δείτε την εφαρμογή σας στην συνδεδεμένη συσκευή.

Εφόσον η εφαρμογή μας έχει μόνο ένα κουμπί, αυτό θα δείτε στην κινητή συσκευή σας.

Καθώς προσθέτετε περισσότερα στοιχεία στο έργο, η εφαρμογή σας θα ενημερώνεται στον υπολογιστή και στο τηλέφωνό σας.

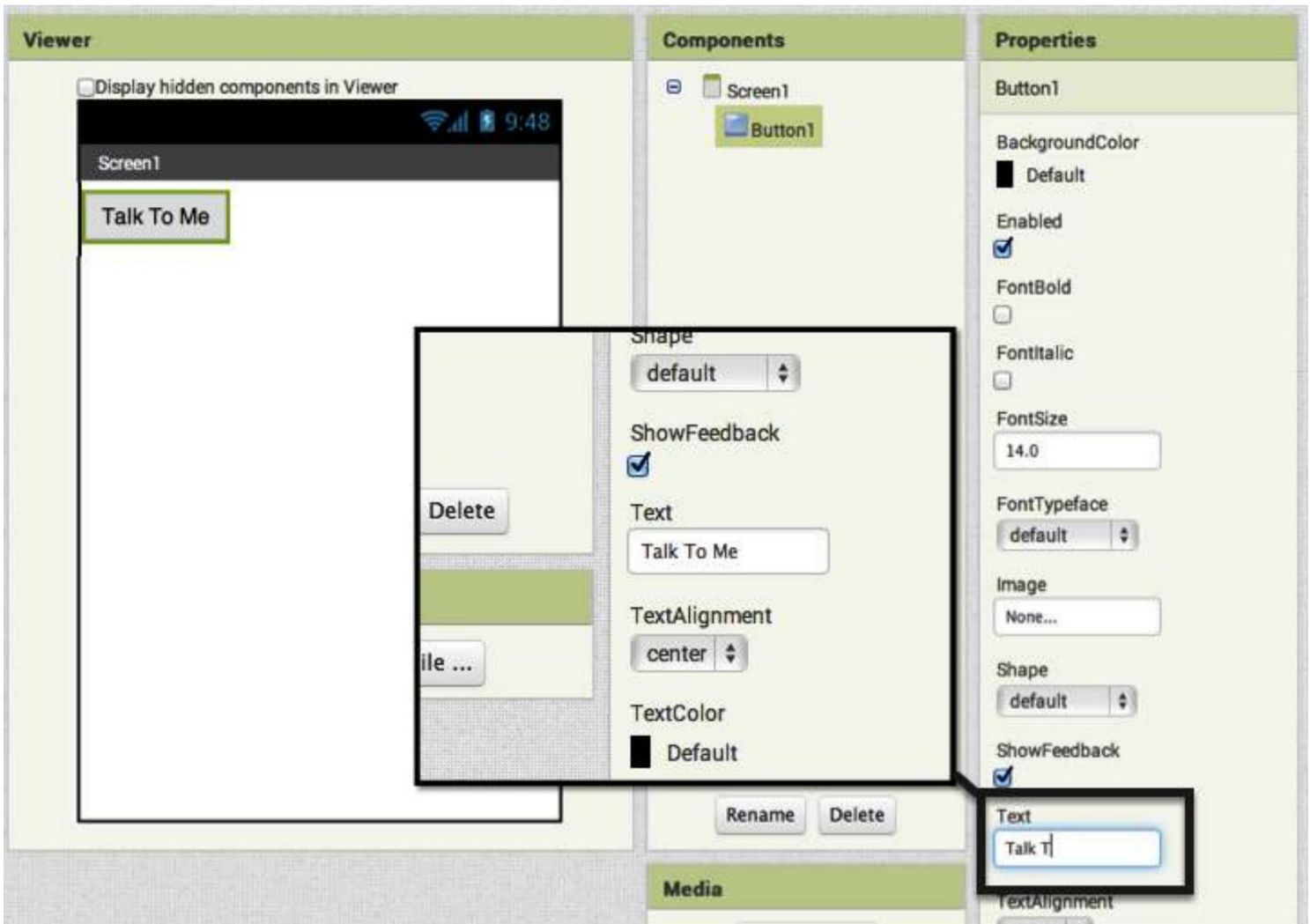


Αλλάξτε το κείμενο στο κουμπί

Στον πίνακα ιδιοτήτων, αλλάξτε το κείμενο για το κουμπί.

Κάτω από την ιδιότητα κείμενο, επιλέξτε "Κείμενο για το κουμπί 1", διγράψτε το και πληκτρολογήστε "Μιλήστε μου".

Σημειώστε ότι και το κείμενο στο κουμπί της εφαρμογής σας αλλάζει αμέσως.



The screenshot displays the MIT App Inventor interface with three main panels: Viewer, Components, and Properties.

- Viewer:** Shows a mobile device simulation with a button labeled "Talk To Me".
- Components:** Lists the components on the screen: "Screen1" and "Button1".
- Properties:** Shows the properties for "Button1". The "Text" property is highlighted with a red box, and its value is "Talk T".

A context menu is open over the "Talk To Me" button in the Viewer, showing the following options:

- Shape: default
- ShowFeedback:
- Text: Talk To Me
- TextAlignment: center
- TextColor: Default

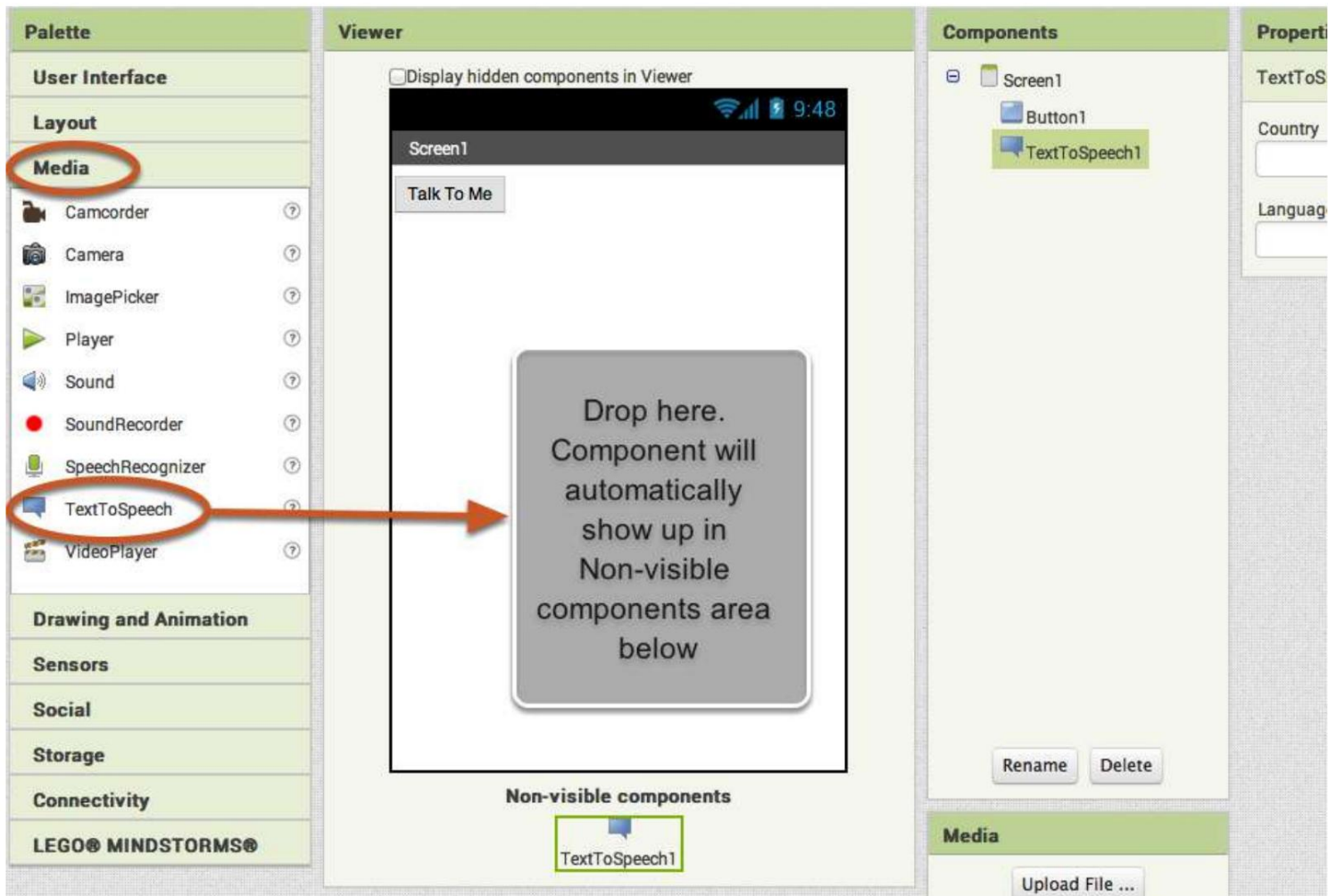
At the bottom of the Properties panel, the "Text" property is set to "Talk T", and the "ShowFeedback" property is checked.

Προσθέστε ένα στοιχείο μετατροπής κειμένου σε ομιλία στην εφαρμογή σας

Μεταβείτε στο συρτάρι πολυμέσων στην Παλέτα και σύρετε προς τα ξωανά στοιχείο TextToSpeech.

Σύρετε και αποθέστε το στο Viewer.

Σημειώστε ότι πέφτει κάτω στην ενότητα "Μηροατά στοιχεία", επειδή δεν είναι κάτι που θα εμφανίζεται στην οθόνη χρήστη της εφαρμογής. Μιλάει περισσότερο με ένα εργαλείο που είναι διαθέσιμο στην εφαρμογή.



The screenshot displays the MIT App Inventor interface with three main panels: Palette, Viewer, and Components.

- Palette:** The "Media" category is circled in red. The "TextToSpeech" component is also circled in red, with an orange arrow pointing from it to the "Non-visible components" area in the Viewer.
- Viewer:** Shows a mobile screen titled "Screen1" with a "Talk To Me" button. Below the screen, a grey box contains the text: "Drop here. Component will automatically show up in Non-visible components area below". Below this box, the "Non-visible components" area contains a "TextToSpeech1" component.
- Components:** The "Screen1" container holds "Button1" and "TextToSpeech1". The "TextToSpeech1" component is highlighted with a green box. Below the Components panel, the "Media" category is visible with an "Upload File ..." button.
- Properties:** The "TextToSpeech" component's properties are visible on the right, including "TextToS", "Country", and "Language".

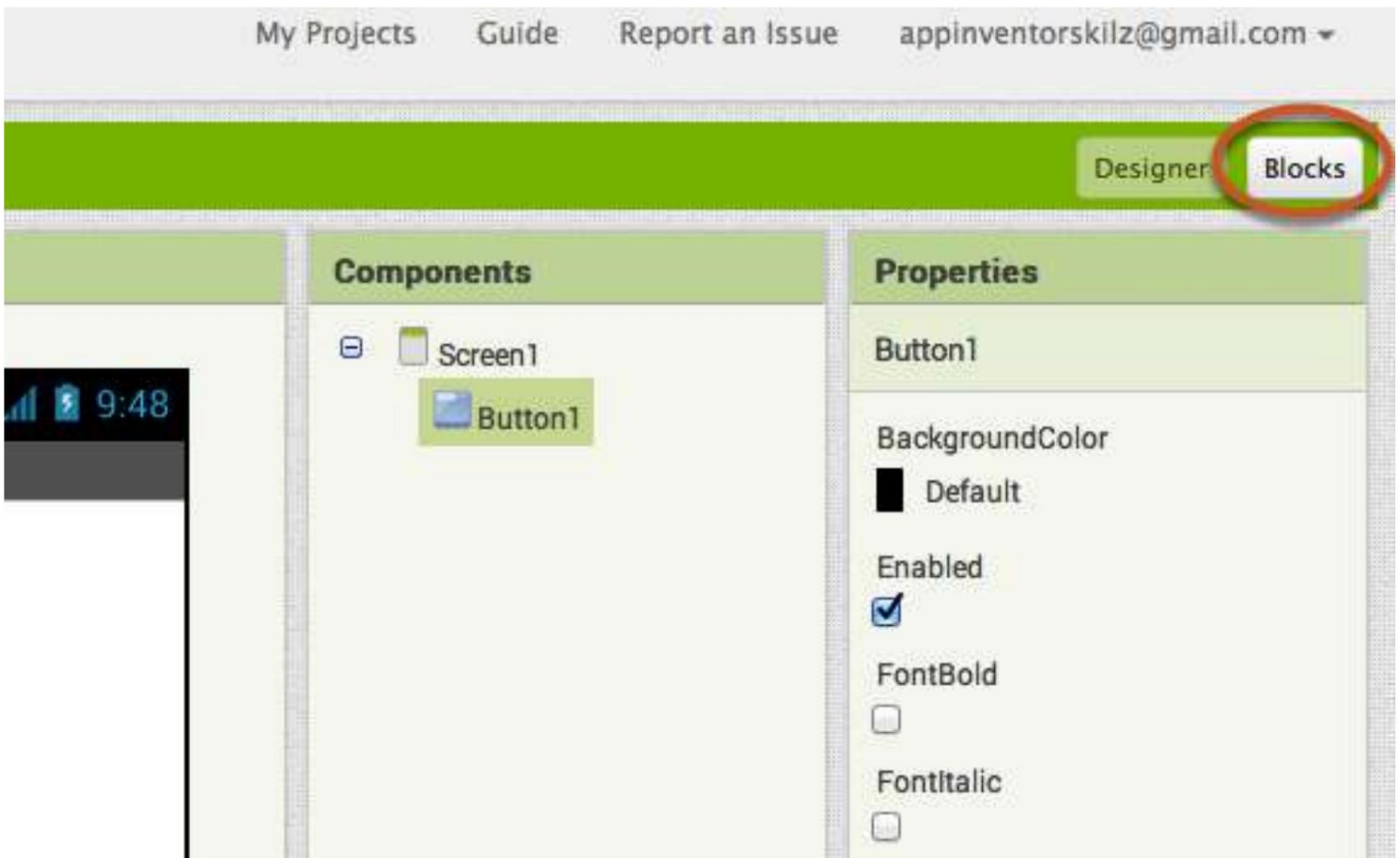


Μεταβείτε στο πρόγραμμα επεξεργασίας μπλοκ

Ήρθε η ώρα να περάσετε στην εφαρμογή σας να κάνετε. Το Blocks Editor είναι το σημείο όπου προγραμματίζετε τη συμπεριφορά της εφαρμογής σας.

Κάντε κλικ στο κουμπί "Μπλοκ" για να μεταβείτε στον Επεξεργαστή Μπλοκ.

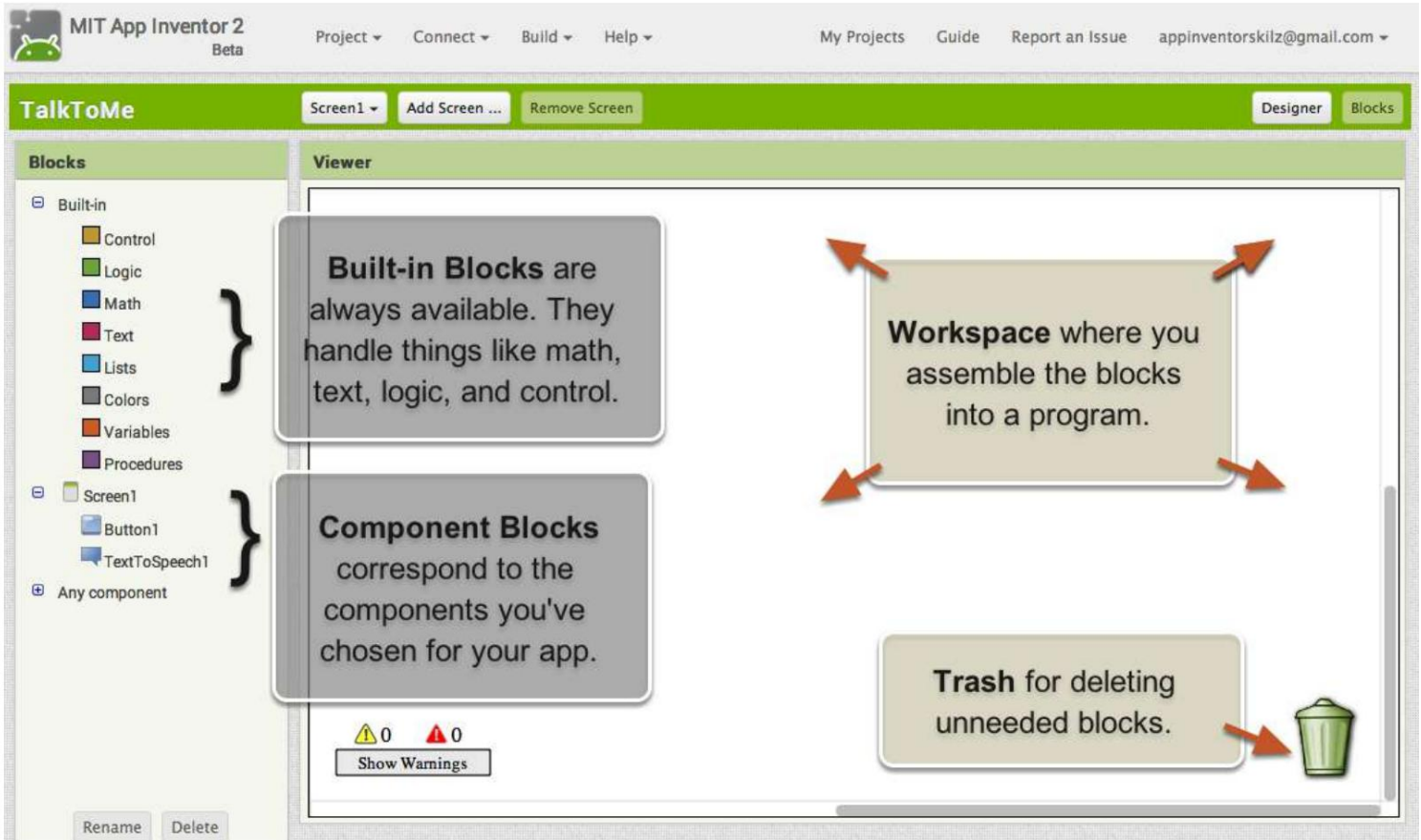
Συχνά θα κάνετε εναλλαγή μεταξύ του Designer και του Blocks Editor καθώς αναπτύσσετε εφαρμογές.



The Blocks Editor

Υπάρχουν ενσωματωμένα μπλοκ που χειρίζονται πράγματα όπως μαθηματικά, λογική και κείμενο. Παρακάτω είναι τα μπλοκ που συνοδεύουν καθένα από τα στοιχεία που προσθέτετε στην εφαρμογή σας.

(Για να εμφανιστούν τα μπλοκ για ένα συγκεκριμένο στοιχείο στον Επεξεργαστή μπλοκ, πρέπει πρώτα να προσθέσετε αυτό το στοιχείο στην εφαρμογή σας στο Σχεδιαστή.)



MIT App Inventor 2 Beta

Project ▾ Connect ▾ Build ▾ Help ▾ My Projects Guide Report an Issue appinventorskilz@gmail.com ▾

TalkToMe Screen1 ▾ Add Screen ... Remove Screen Designer Blocks

Blocks

- Built-in
 - Control
 - Logic
 - Math
 - Text
 - Lists
 - Colors
 - Variables
 - Procedures
- Screen1
 - Button1
 - TextToSpeech1
- Any component

Viewer

Built-in Blocks are always available. They handle things like math, text, logic, and control.

Component Blocks correspond to the components you've chosen for your app.

Workspace where you assemble the blocks into a program.

Trash for deleting unneeded blocks.

⚠ 0 🔴 0
Show Warnings

Rename Delete

Κάντε ένα συμβάν κλικ στο κουμπί

Κάντε κλικ στο συρτάρι Button1.

Κάντε κλικ και κρατήστε πατημένο το μπλοκ συμβάντος όταν Button1.Click do .

Σύρτε το στο Viewer και αφήστε το εκεί .

Αυτό το μπλοκ θα ξεκινήσει όταν κάνετε κλικ στο κουμπί στην εφαρμογή σας.

Ονομάζεται «Χειριστής συμβάντων».



The screenshot shows the MIT App Inventor 2 Beta interface. The top navigation bar includes 'Project', 'Connect', 'Build', and 'Help' menus, along with 'My Projects', 'Guide', and 'Rep' links. The main workspace is divided into two panels: 'Blocks' on the left and 'Viewer' on the right.

In the 'Blocks' panel, under the 'Built-in' category, the 'Control' sub-category is expanded. The 'Button1' component is highlighted with a red circle and labeled with a '1'. The 'Viewer' panel shows a list of event-driven blocks for 'Button1'. The top block, 'when Button1.Click do', is circled in red and labeled with a '2'. An orange arrow points from this block to a similar block in the Viewer on the right, which is labeled with a '3'. Below the event blocks, there are property blocks for 'Button1', including 'Button1.BackgroundColor', 'set Button1.BackgroundColor to', 'Button1.Enabled', and 'set Button1.Enabled to'.

Προγραμματίζετε τη δράση TextToSpeech

Κάντε κλικ στο συρτάρι TextToSpeech.

Κάντε κλικ και κρατήστε πατημένο το μπλοκ κλήσης TextToSpeech1.Speak.

Σύρετε το στο Viewer και αφήστε το εκεί.

Αυτό είναι το μπλοκ που θα κάνει το τηλέφωνο να μιλήσει.

Επειδή βρίσκεται μέσα στο Button.Click, θα εκτελεστεί όταν κάνετε κλικ στο κουμπί στην εφαρμογή σας.



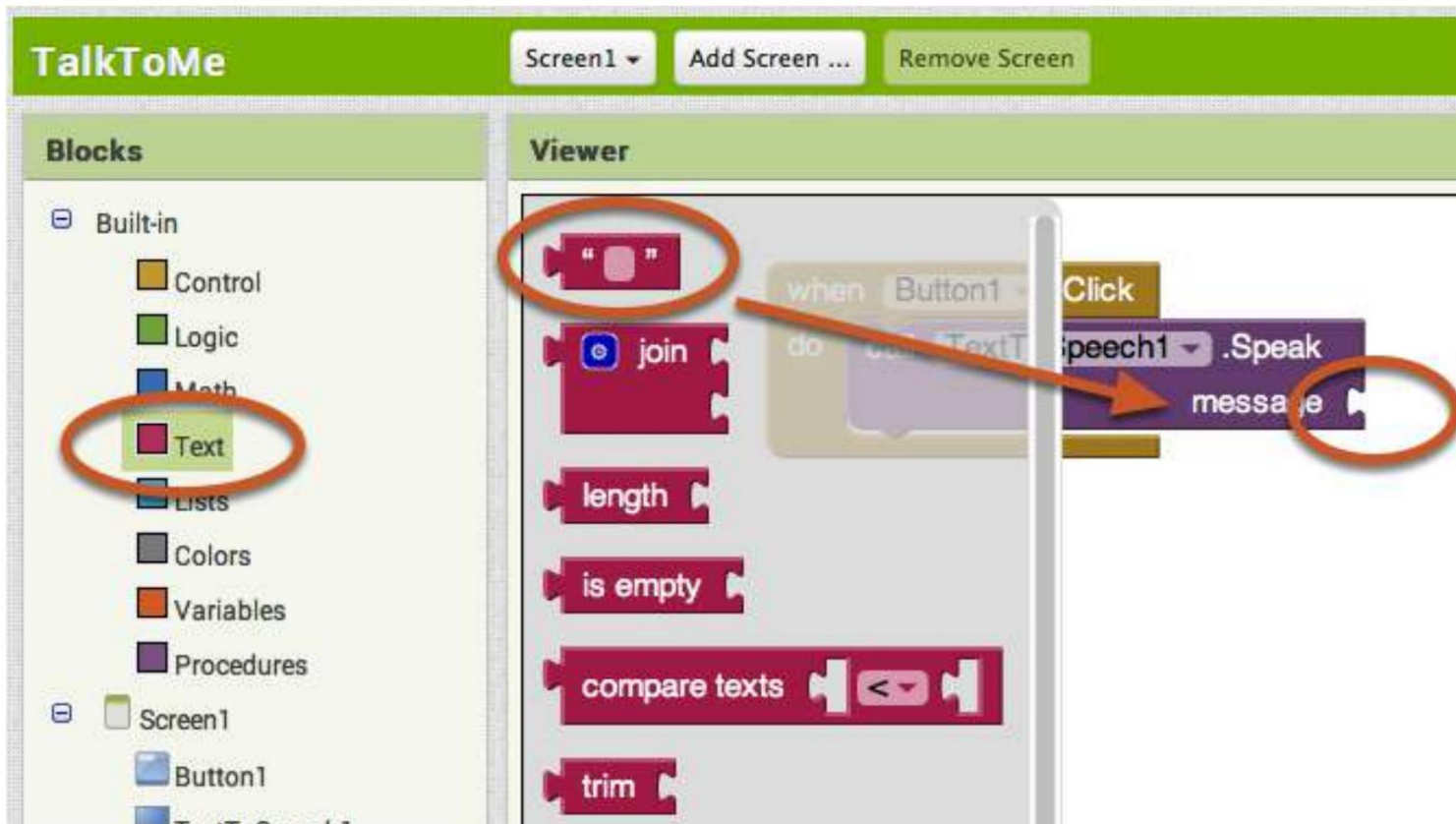
The screenshot shows the MIT App Inventor 2 Beta interface for a project named "TalkToMe". The interface is divided into three main sections: Blocks, Viewer, and a top navigation bar.

- Top Bar:** Contains the MIT App Inventor logo, the project name "TalkToMe", and buttons for "Screen1", "Add Screen...", and "Remove Screen".
- Blocks Panel (Left):** Shows a list of built-in blocks categorized by type: Control, Logic, Math, Text, Lists, Colors, Variables, and Procedures. Under the "Screen1" category, "Button1" and "TextToSpeech1" are listed. "TextToSpeech1" is circled in red and labeled with a "1".
- Viewer Panel (Right):** Shows the visual representation of the app's components and their event-driven logic.
 - A "when Button1.Click" event block is shown, labeled with a "3". Inside its "do" block, a "call TextToSpeech1.Speak message" block is attached. An orange arrow points from this block to the "TextToSpeech1" block in the Blocks panel.
 - Below the event block, there are three "TextToSpeech1" component blocks: ".Country", ".set Country to", and ".Language".
 - Another "when TextToSpeech1.AfterSpeaking" event block is shown, labeled with a "2". Its "do" block is currently empty.
 - A "when TextToSpeech1.BeforeSpeaking" event block is also shown, labeled with a "2". Its "do" block is currently empty.

Συμπληρώστε την υποδοχή μηνυμάτων στο TextToSpeech.Speak Block

Τώρα πρέπει να περάσετε στο μπλοκ TextToSpeech.Speak τι να περάσει.

Κάντε κλικ στο συρτάρι κειμένου, σύρετε προς τα αξεβάνα μπλοκ κειμένου και συνδέστε το στην υποδοχή με την ένδειξη "μήνυμα".



Καθορίστε τι θα λέει η εφαρμογή όταν κάνετε κλικ στο κουμπί

Κάντε κλικ στο μπλοκ κειμένου και πληκτρολογήστε "Συγχαίρι! Έχετε δημιουργήσει την πρώτη σας εφαρμογή".

(Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε φράση σας αρέσει.)



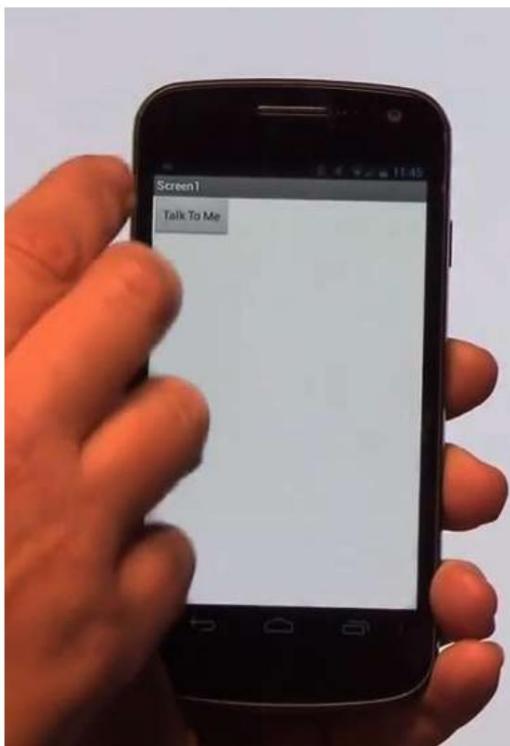


Τώ ρα δοκιμάστ ε τ ο!

Μετ αβεί τ ε σ τ η συνδε μενήσ ουσ κευή σας και κάντ ε κλικ σ τ ο κουμπί .

Βεβαι ωθεί τ ε ό τ ι η ά ν τ αση σας εί ναι ανεβασμένη Θα πρέ πει να ακού σετ ε τ ο τ ηλέ ρω νο να λά βει τ η φράση δυν αά .

(Αυτ ό λειτ ουργεί ακό μη και με τ ον εξομοι ωπή.)



Ε πόμε νο: TalkToMe Μ έ ρ ος 2

Θα ειπ κεί νετ ε τ η ν εφαρμογή γι να αν ατ αποκρί νετ α σ τ ο κού νη και να ειπ τ ρέ πει σ τ ο υς χ ρή σ τ ε ς να ει σ ά γ ο υ ν τ ο δ ι κ ό τ ο υ ς κεί με νο.

Κ αλή δουλειά!