



TalkToMe Μέρος 2: Ανακίνηση και εισαγωγή χρήστη

Αυτό το σεμινάριο σας δείχνει πώς να επεκτείνετε τη βασική εφαρμογή TalkToMe ώστε να ανταποκρίνεται στο κούνημα και έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να κάνει το τηλέφωνο να λέει οποιαδήποτε φράση πληκτρολογεί.

Μεταβείτε στο App Inventor στον ιστό και συνδεθείτε.

Μεταβείτε στο appinventor.mit.edu και κάντε κλικ στο "Δημιουργία" ή συνδεθείτε απευθείας στο ai2.appinventor.mit.edu.

MIT App Inventor

Home Blog Support Create

Follow Us: [Social Media Icons]

Google™ Custom Search

Your ideas.
Your designs.
Your apps.
Invent Now

Get Started
Follow these simple steps to build your first app.
[Get Started](#)

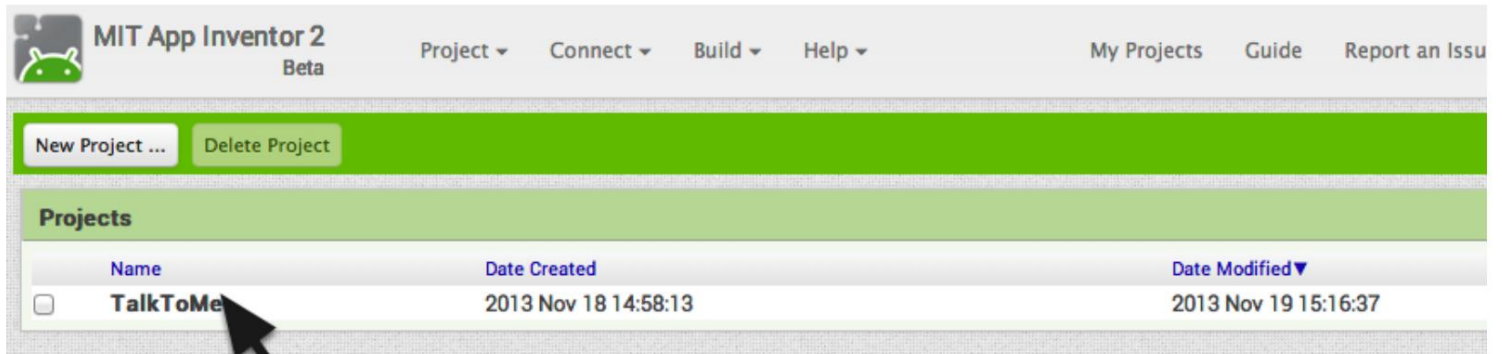
Create
Design and program your own apps using MIT App Inventor.
[Create](#)

Tutorials
Step-by-step guides show you how to build all kinds of apps.
[Tutorials](#)



Ανοίξτε το έργο "TalkToMe" στο οποίο δουλέψατε στον τελευταίο σεμινάριο.

Το App Inventor θα ανοίγει πάντα το τελευταίο έργο στο οποίο εργαστήκατε, ώστε να μεταφερθείτε αυτόματα στην εφαρμογή TalkToMe.

The screenshot shows the MIT App Inventor 2 Beta interface. At the top, there is a navigation bar with the MIT App Inventor logo, the text "MIT App Inventor 2 Beta", and several menu items: "Project", "Connect", "Build", and "Help". To the right of these are "My Projects", "Guide", and "Report an Issue". Below the navigation bar is a green bar with two buttons: "New Project ..." and "Delete Project". Underneath is a section titled "Projects" which contains a table with three columns: "Name", "Date Created", and "Date Modified". The table has one row with the project name "TalkToMe", a date "2013 Nov 18 14:58:13", and a date "2013 Nov 19 15:16:37". A mouse cursor is pointing at the "TalkToMe" project name.

Name	Date Created	Date Modified
<input type="checkbox"/> TalkToMe	2013 Nov 18 14:58:13	2013 Nov 19 15:16:37

Μεταβείτε στην καρτέλα Σχεδιαστής

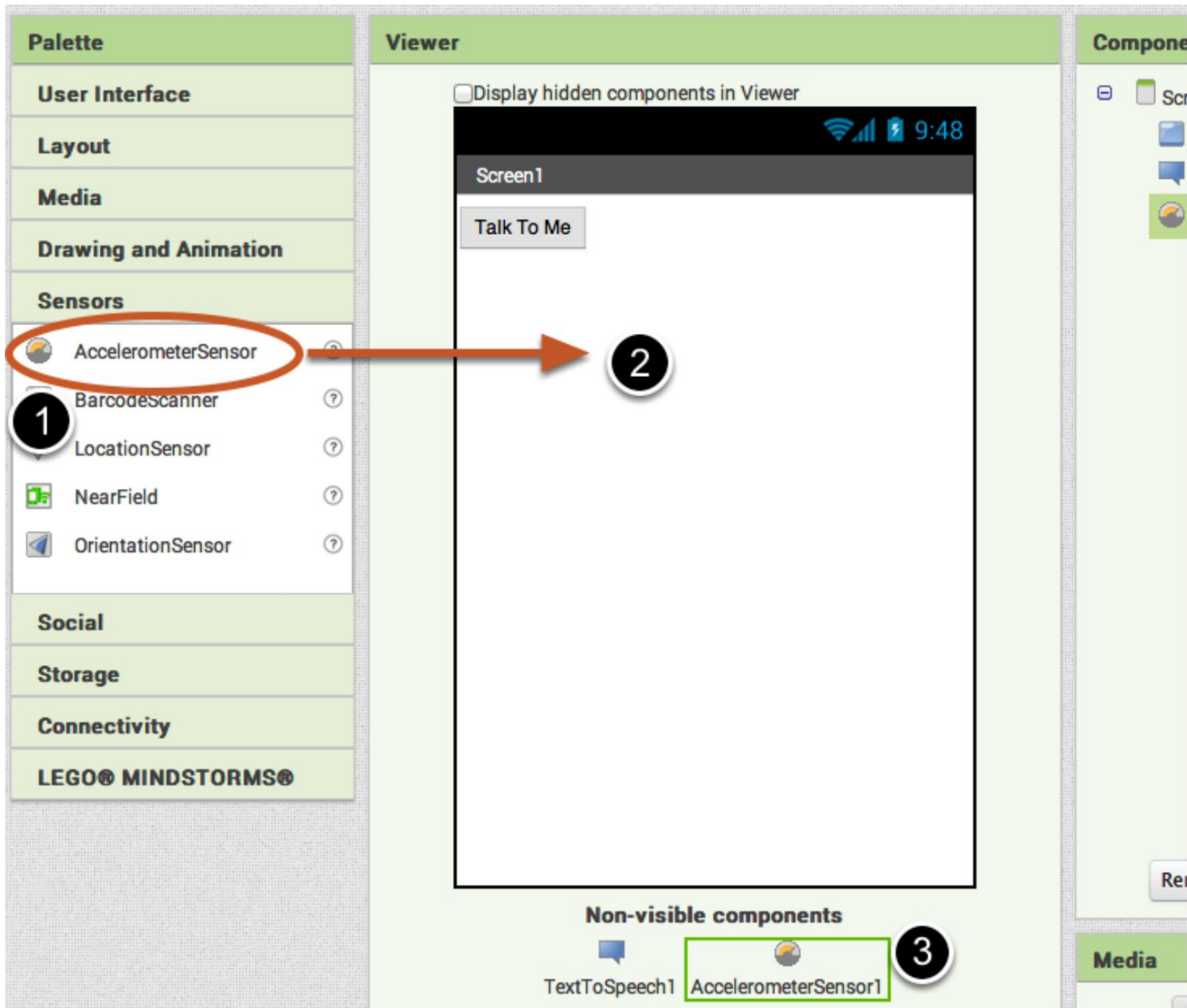
Το έργο σας μπορεί να ανοίξει στον Σχεδιαστή. Εάν δεν το κάνει, κάντε κλικ στο "Σχεδιαστής" επάνω δεξιά.

The screenshot shows a close-up of the MIT App Inventor 2 Beta interface. It features a green bar with two tabs: "Designer" and "Blocks". A mouse cursor is pointing at the "Designer" tab, which is currently selected.

Designer Blocks

Προσθέστε έναν αισθητήρα επιταχυνσιόμετρου

Στο συρτάρι Sensors , σύρετε προς τα έξω ένα στοιχείο AccelerometerSensor και αφήστε το στο Viewer. (Είναι ένα μη ορατό στοιχείο, επομένως πέφτει στο κάτω μέρος της οθόνης.) ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι χρήστες του εξομοιωτή πρέπει να παραλείψουν αυτό το μέρος και να προχωρήσουν στην επόμενη ενότητα αυτού του σεμιναρίου που ονομάζεται "Πείτε οτιδήποτε". (Ο εξομοιωτής δεν μπορεί να ανταποκριθεί στο κούνημα!)



The screenshot shows the MIT App Inventor interface. On the left is the **Palette** with various categories. The **Sensors** category is selected, and the **AccelerometerSensor** component is circled in orange and labeled with a '1'. An orange arrow points from this component to the **Viewer** area, where a '2' is placed. Below the Viewer, in the **Non-visible components** section, the **AccelerometerSensor1** component is highlighted with a green box and labeled with a '3'. The Viewer shows a mobile screen with a 'Talk To Me' button. The top status bar of the screen displays the time 9:48 and various icons.



Μεταβείτε στον Επεξεργαστή μπλοκ

Κάντε κλικ στο "Blocks" για να προγραμματίσετε τον νέο αισθητήρα επιταχυνσιόμετρου που μόλις προσθέσατε.



Προγραμματίστε το συμβάν Accelerometer Shaking

Κάντε κλικ στο συρτάρι AccelerometerSensor1 για να δείτε τα μπλοκ του. Σύρετε προς τα έξω το μπλοκ όταν AccelerometerSensor1.Shaking do και αποθέστε το στον χώρο εργασίας.

The screenshot shows the MIT App Inventor interface with two main panels: 'Blocks' on the left and 'Viewer' on the right.

Blocks Panel: A list of built-in components is shown. Under the 'AccelerometerSensor1' component, the 'Shaking' event handler is circled in red. An orange arrow points from this event handler to the 'Viewer' panel.

Viewer Panel: A sequence of code blocks is displayed. The top block is a 'when AccelerometerSensor1 .AccelerationChanged' block with 'xAccel', 'yAccel', and 'zAccel' inputs, followed by a 'do call TextToSpeech1 .Speak' block. Below it, the 'when AccelerometerSensor1 .Shaking' block is circled in red. Further down, there are several configuration blocks for 'AccelerometerSensor1': '. Available', '. Enabled', 'set AccelerometerSensor1 . Enabled to', '. MinimumInterval', and 'set AccelerometerSensor1 . MinimumInterval to'.

Τι θέλουμε να κάνει η εφαρμογή όταν το επιταχυνσιόμετρο ανιχνεύει κούνημα;

Αντιγράψτε και επικολλήστε τα μπλοκ που βρίσκονται αυτήν τη στιγμή μέσα στο πρόγραμμα χειρισμού συμβάντων when Button1.Click. Μπορείτε να επιλέξετε το μωβ μπλοκ και μετά να πατήσετε τον συνδυασμό πλήκτρων στον υπολογιστή σας για αντιγραφή και μετά για επικόλληση. Θα έχετε ένα δεύτερο σετ μπλοκ για να βάλετε μέσα στο μπλοκ when AccelerometerShaking. (Εναλλακτικά, μπορείτε να σύρετε ένα νέο μπλοκ κλήσης TextToSpeech1.Speak από το συρτάρι TextToSpeech και ένα νέο ροζ μπλοκ κειμένου από το συρτάρι κειμένου.)




when Button1 .Click
do call TextToSpeech1 .Speak
message "Congratulations! You've made your first app."

when AccelerometerSensor1 .Shaking
do call TextToSpeech1 .Speak
message "Congratulations! You've made your first app."

Tip: You can copy and paste blocks! Just use the same key combination that you use for copy and pasting text.

Αλλάξτε τη φράση που εκφωνείται όταν το τηλέφωνο κουνιέται.

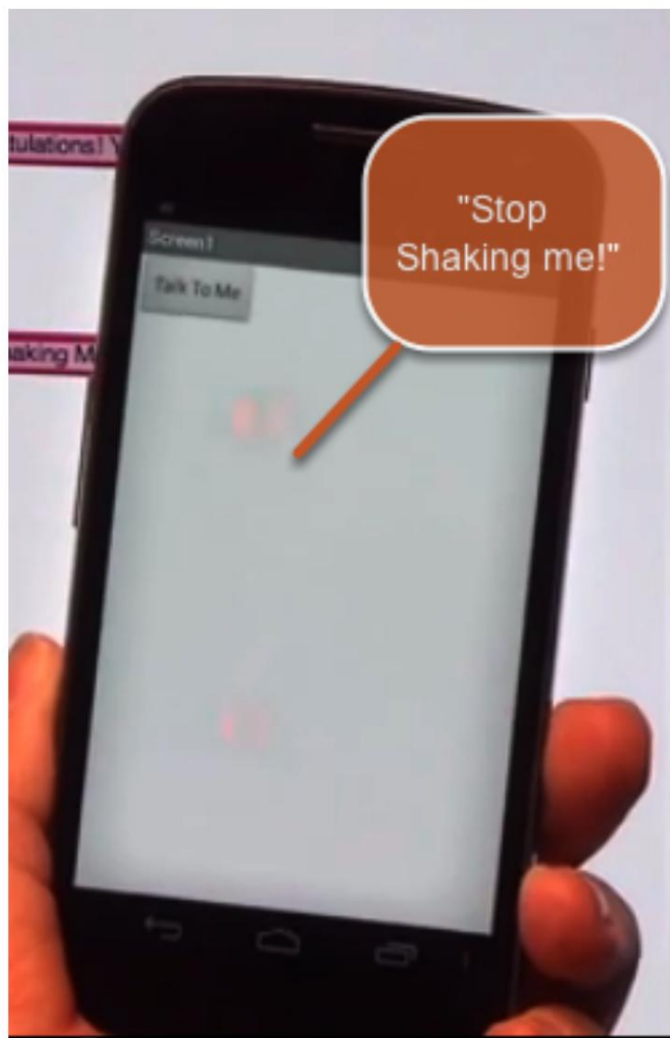
Πληκτρολογήστε κάτι αστειό για όταν το τηλέφωνο ανταποκρίνεται στο κούνημα.



when AccelerometerSensor1 .Shaking
do call TextToSpeech1 .Speak
message "Stop Shaking Me!"

Δοκιμάστε το!

Τώρα μπορείτε να ανακινήσετε το τηλέφωνό σας και θα πρέπει να απαντήσει λέγοντας "Σταμάτα να με κουνάς!" (ή όποια φράση βάλετε.)



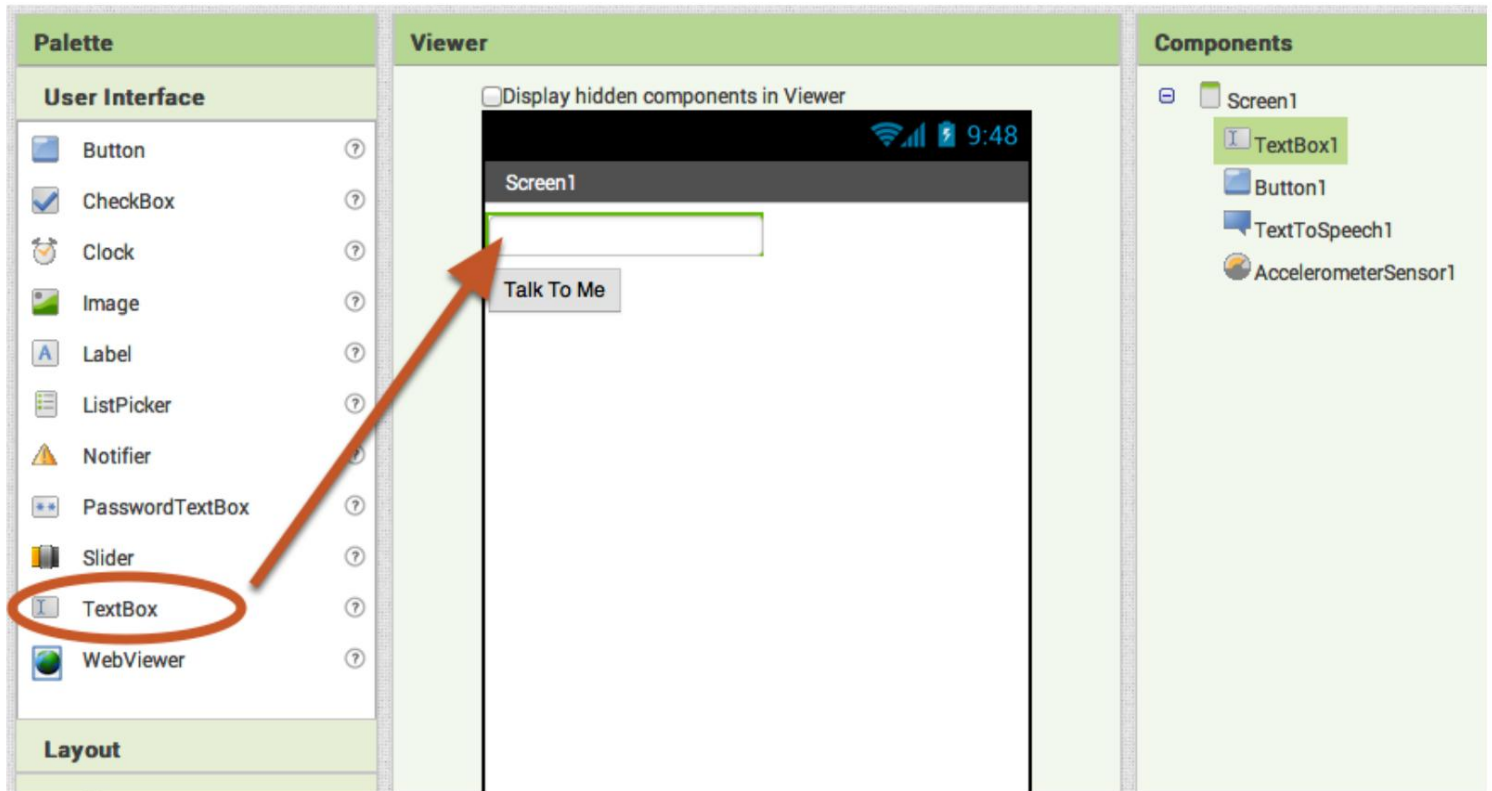
Πες οτιδήποτε

Σου μιλάει το τηλέφωνό σου; Δροσερός! Τώρα ας προγραμματίσουμε το κλικ του κουμπιού έτσι ώστε να αναγκάζει το τηλέφωνο να εκφωνήσει οποιαδήποτε φράση βάλει ο χρήστης στο πλαίσιο κειμένου. Επιστρέψτε στον Σχεδιαστή.



Προσθέστε ένα πλαίσιο κειμένου στη διεπαφή χρήστη σας.

Από το συρτάρι της διεπαφής χρήστη, σύρετε ένα πλαίσιο κειμένου και τοποθετήστε το πάνω από το κουμπί που βρίσκεται ήδη στο οθόνη.

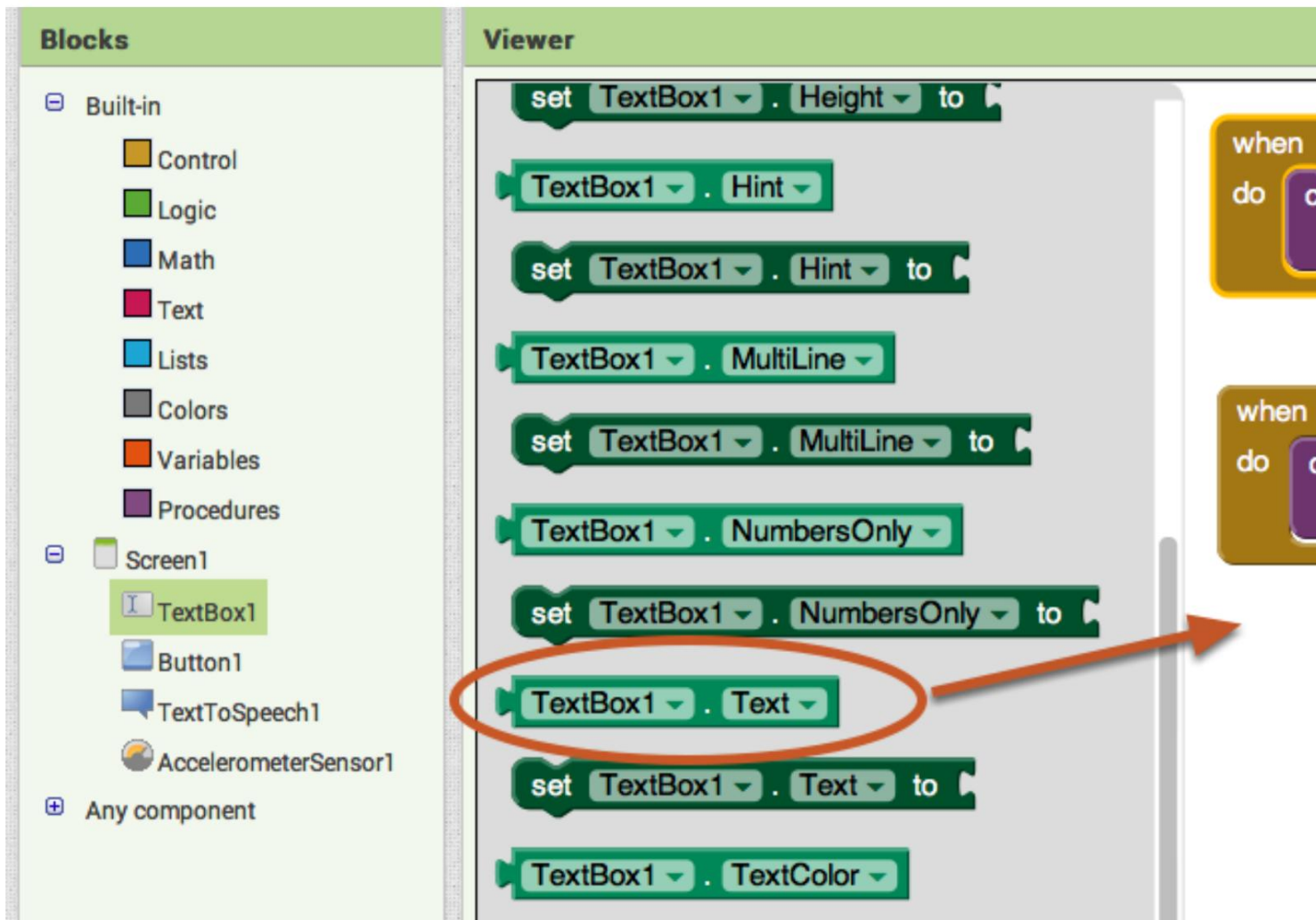


Επιστροφή στο πρόγραμμα επεξεργασίας μπλοκ!



Λάβετε το κείμενο που πληκτρολογείτε στο TextBox.

Λάβετε την ιδιότητα κειμένου του TextBox1. Τα πράσινα μπλοκ στο συρτάρι TextBox1 είναι τα "getters" και "setters" για το στοιχείο TextBox1. Θέλετε η εφαρμογή σας να εκφωνεί δυνατά ό,τι υπάρχει αυτήν τη στιγμή στην ιδιότητα TextBox1 Text (δηλαδή οτιδήποτε πληκτρολογείται στο πλαίσιο κειμένου). Σύρετε προς τα έξω το μπλοκ λήψης TextBox1.Text .



The screenshot displays the MIT App Inventor interface. On the left is the 'Blocks' pane, and on the right is the 'Viewer' pane. The 'Blocks' pane shows a tree view with 'Screen1' containing 'TextBox1'. The 'Viewer' pane shows a stack of blocks for 'TextBox1'. The 'Text' block is circled in red, and an orange arrow points from it towards the right side of the interface.

Blocks

- Built-in
 - Control
 - Logic
 - Math
 - Text
 - Lists
 - Colors
 - Variables
 - Procedures
- Screen1
 - TextBox1
 - Button1
 - TextToSpeech1
 - AccelerometerSensor1
- Any component

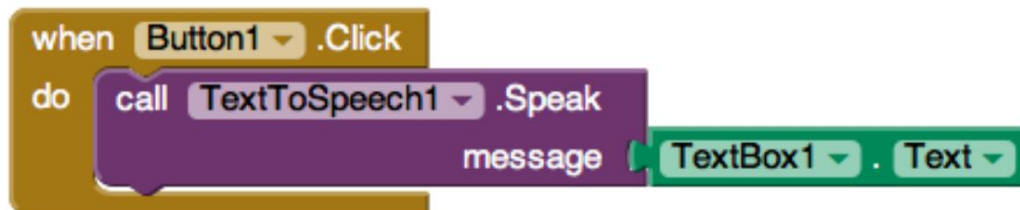
Viewer

- set TextBox1 . Height to
- TextBox1 . Hint
- set TextBox1 . Hint to
- TextBox1 . MultiLine
- set TextBox1 . MultiLine to
- TextBox1 . NumbersOnly
- set TextBox1 . NumbersOnly to
- TextBox1 . Text
- set TextBox1 . Text to
- TextBox1 . TextColor



Ρυθμίστε το συμβάν κλικ στο κουμπί για να εκφωνήσετε το κείμενο που βρίσκεται στο πλαίσιο κειμένου.

Τραβήξτε έξω το πλαίσιο κειμένου "συγχαρητήρια..." και συνδέστε το μπλοκ TextBox1.Text. Μπορείτε να πετάξετε το ροζ μπλοκ κειμένου σύροντάς το στον κάδο απορριμμάτων στην κάτω δεξιά γωνία του χώρου εργασίας.

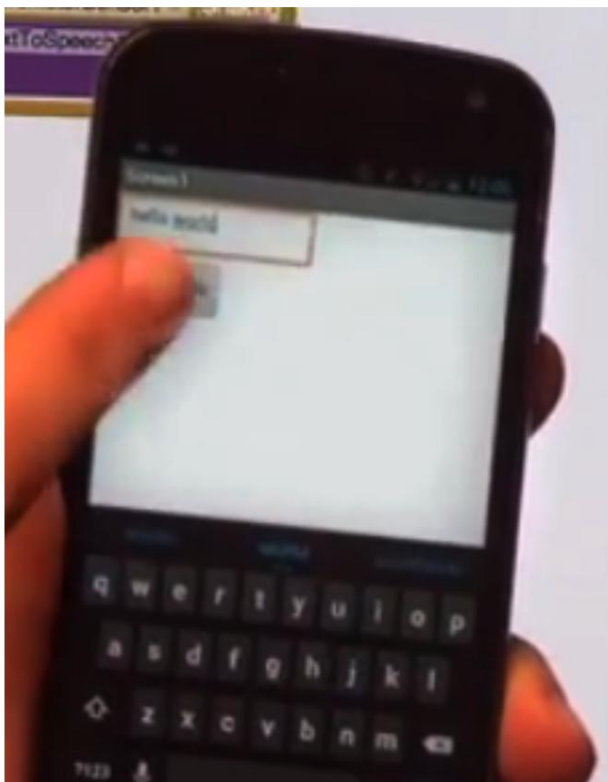


"Congratulations! You've made youi

Δοκιμάστε την εφαρμογή σας!

Τώρα η εφαρμογή σας έχει δύο συμπεριφορές: Όταν κάνετε κλικ στο κουμπί, θα εκφωνήσει δυνατά όποιες λέξεις υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στο πλαίσιο κειμένου στην οθόνη. (αν δεν υπάρχει τίποτα, δεν θα πει τίποτα.)

Η εφαρμογή θα λέει επίσης "Stop Shaking Me" όταν το τηλέφωνο κουνιέται.





Συγχαρητήρια! Έχετε φτιάξει μια πραγματική εφαρμογή!

Σκεφτείτε τι άλλο θα μπορούσε να κάνει αυτή η εφαρμογή. Ακολουθούν μερικές ιδέες για επεκτάσεις: - Τυχαία δημιουργία

φράσεων - Mad Libs - ο παίκτης

επιλέγει ουσιαστικό, ρήμα, επίθετο, επίρρημα, πρόσωπο και επιλέγει ένα από μια λίστα που εσείς

πρόγραμμα.

- Εφαρμογή Magic 8 Ball -

Επιλογέας ονόματος - χρήσιμο για τους δασκάλους να καλέσουν έναν μαθητή

Θα μπορούσατε επίσης να παίξετε με το Speech-to-Text. Καλα να περνάς!