

# App Inventor

Εφαρμογή 2<sup>η</sup>

Μίλησε μου....

# Talk to me Part 1

Μίλησέ μου!!!!!!

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή που όταν πατάμε ένα κουμπί, ακούγεται ένα συγκεκριμένο μήνυμα (δηλ. ήχος) (πχ. “Hello world”)

# Talk to me\_Part1 - Emulator

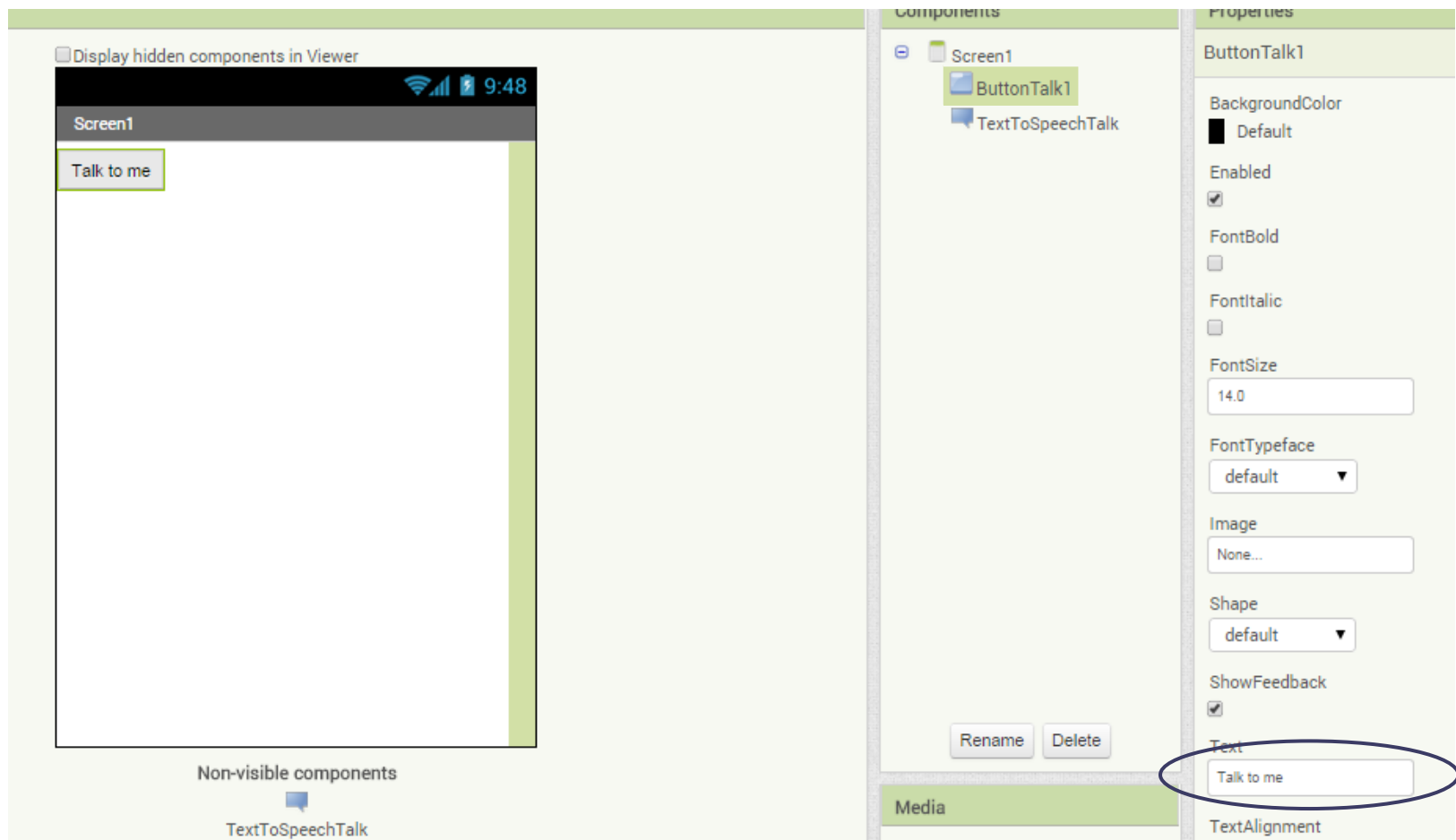
Διεπαφή –  
interface  
Designer



# Οδηγίες Εφαρμογής part 1 - Designer

1. Προσθέστε στην εφαρμογή σας το συστατικό **Button** από την παλέτα **User Interface**
2. Μετονομάστε το κουμπί με κάποιο περιγραφικό όνομα π.χ. από **Button1** σε **ButtonTalk1**
3. Στις Ιδιότητες (Properties) του κουμπιού αλλάξτε το κείμενο text σε **Talk to me**
4. Προσθέστε στην εφαρμογή σας το συστατικό **TextToSpeech** από την παλέτα **Media**
5. Μετονομάστε το συστατικό **TextToSpeech** με κάποιο περιγραφικό όνομα π.χ. από **TextToSpeech** σε **TextToSpeechTalk**
6. Δείτε την επόμενη διαφάνεια με το πώς πρέπει να μοιάζει η εφαρμογή σας.

# Talk to me\_Part1 - Designer



# Οδηγίες Εφαρμογής part 1 - Blocks

- Σκεφτείτε τα blocks που πρέπει να συναρμολογήσετε ώστε
- Όταν πατάμε το κουμπί της εφαρμογής, ακούγεται ένα συγκεκριμένο μήνυμα (δηλ. ήχος) πχ.
- «congratulations. You have made your first application!»
- ή
- “Hello world”

# Talk to me\_Part1 - Blocks

```
when ButtonTalk1 .Click
do call TextToSpeechTalk .Speak
  message " congratulations.You have made your first applica..."
```

The image shows a sequence of three code blocks from a visual programming environment. The first block is a yellow 'when clicked' block with 'ButtonTalk1' selected in a dropdown and '.Click' as the event. The second block is a purple 'call' block with 'TextToSpeechTalk' selected in a dropdown and '.Speak' as the method. The third block is a pink 'message' block containing the text ' congratulations.You have made your first applica...'.

# Talk to me Part 2

Μίλησέ μου!!!!

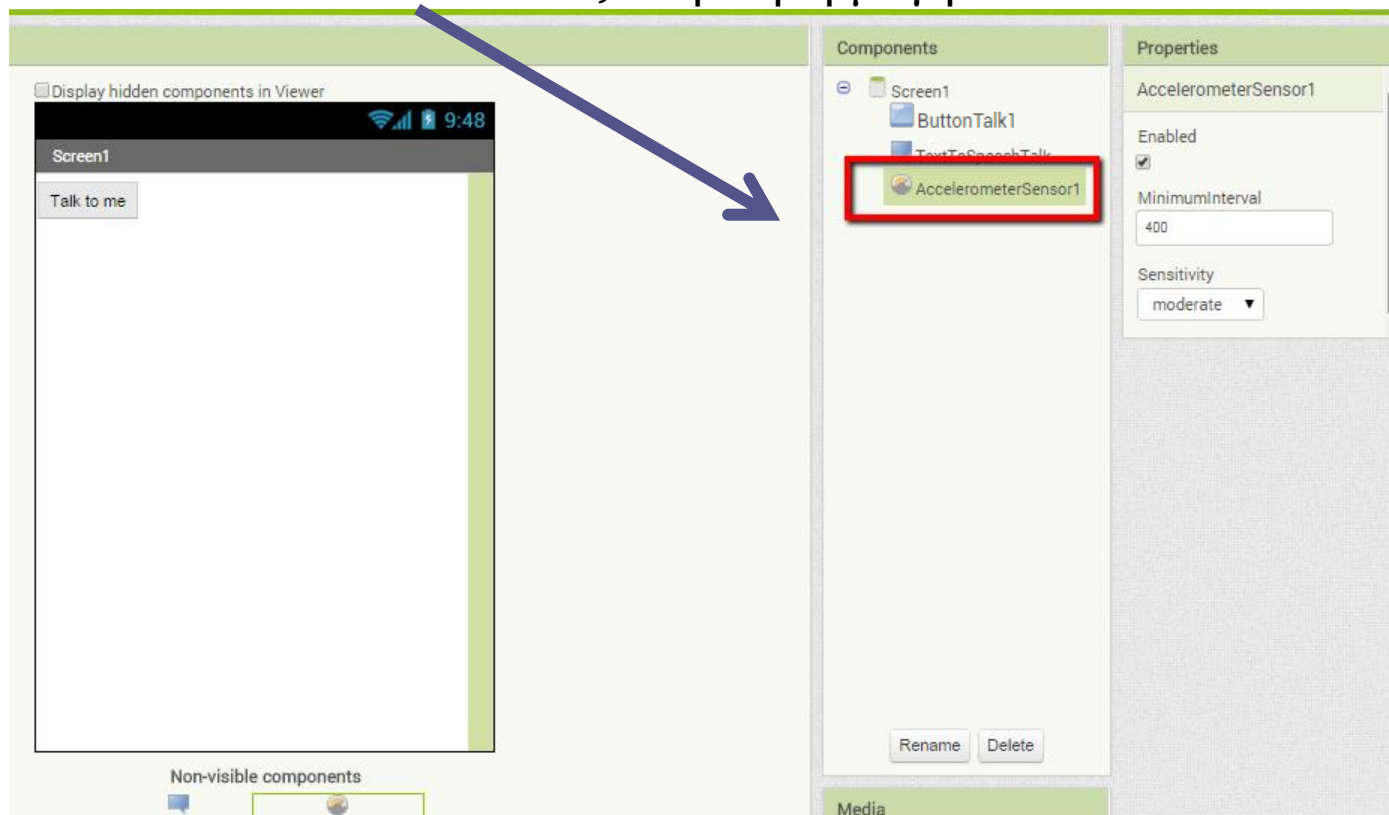
Τι γίνεται όταν αλλάζει θέση το τηλέφωνο;

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή που όταν κουνάμε τη συσκευή, ακούγεται ένα μήνυμα.



# Talk to me\_Part2 - Designer

Κάθε συσκευή διαθέτει αισθητήρα επιτάχυνσης ο οποίος μπορεί να ανιχνεύσει, μεταξύ άλλων, πότε ο χρήστης ταρακουνά την συσκευή. Προσθέτουμε ένα συστατικό που θα μας επιτρέψει να χρησιμοποιήσουμε αυτόν τον αισθητήρα (**Sensors** > AccelerometerSensor) στην εφαρμογή.



# Οδηγίες Εφαρμογής part 2 - Blocks

- Σκεφτείτε τα blocks που πρέπει να συναρμολογήσετε ώστε  
όταν κουνάμε τη συσκευή να ακούγεται ένα μήνυμα π.χ. Stop Shaking Me!!!!.

# Οδηγίες Εφαρμογής part 2 - Blocks

- όταν κουνάμε τη συσκευή να ακούγεται ένα μήνυμα π.χ. Stop Shaking Me!!!!.

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

# Μετατροπή κειμένου σε ήχο

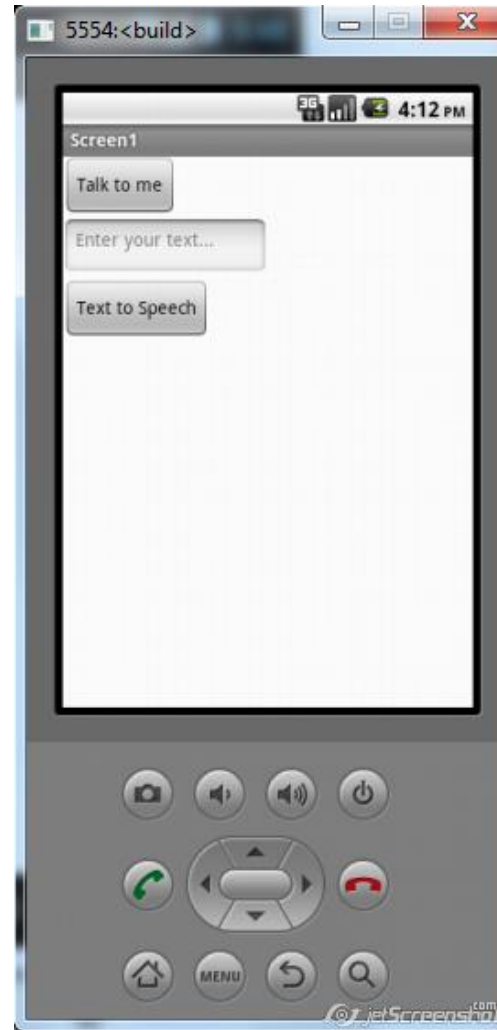
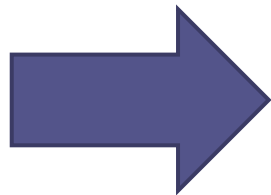
## Part 3

Γράψε κάτι!!!!!!

... και θα το ακούσεις

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να γράψει ένα κείμενο σε ένα πλαίσιο κειμένου (textbox) και με το πάτημα ενός κουμπιού, μετατρέπει το κείμενο σε ήχο.

# Talk to me\_Part3 - Emulator



# Οδηγίες Εφαρμογής part 3 - Designer

1. Προσθέστε στην εφαρμογή σας ένα συστατικό **TextBox** (πλαίσιο κειμένου ) από την παλέτα **User Interface**
2. Μετονομάστε το πλαίσιο κειμένου με κάποιο περιγραφικό όνομα π.χ. από TextBox σε **TextBoxSpeech**
3. Στις Ιδιότητες (Properties) του πλαισίου κειμένου αλλάξτε το κείμενο στο Hint σε **Enter your text...**
4. Προσθέστε στην εφαρμογή σας ακόμα ένα συστατικό **Button** από την παλέτα **User Interface**
5. Μετονομάστε το 2<sup>ο</sup> κουμπί με κάποιο περιγραφικό όνομα π.χ. από Button2 σε **ButtonTalk2**
6. Δείτε την επόμενη διαφάνεια με το πώς πρέπει να μοιάζει η εφαρμογή σας.

# Μετατροπή κειμένου σε ήχο - Designer

The screenshot displays the Android Studio Designer interface for an application named 'app2'. The interface is divided into several panels:

- Palette:** Shows various UI components under the 'User Interface' category, including Button, CheckBox, DatePicker, Image, Label, ListPicker, ListView, Notifier, PasswordTextBox, Slider, Spinner, TextBox, TimePicker, and WebView. A blue arrow points from the 'TextBox' component in the palette to the text input field in the viewer.
- Viewer:** Shows a preview of the application screen. The screen contains a label 'Talk to me', a text input field, and a button labeled 'Text to Speech'. The status bar at the top shows the time as 9:48. Below the viewer, there is a section for 'Non-visible components' which includes 'TextToSpeechTalk' and 'AccelerometerSensor1'.
- Components:** Lists the components currently on the screen: 'Screen1', 'ButtonTalk1', 'TextBoxSpeech', 'ButtonTalk2', 'TextToSpeechTalk', and 'AccelerometerSensor1'. The 'TextBoxSpeech' component is highlighted with a blue oval.
- Properties:** Shows the properties for the selected 'TextBoxSpeech' component. The 'Hint' property is set to 'Enter your text...' and is circled in blue. Other properties like 'FontSize' (14.0) and 'FontTypeface' (default) are also visible.

The overall layout is clean and organized, typical of the Android Studio environment. The 'Designer' tab is active, and the 'Blocks' tab is also visible in the top right corner.

# Οδηγίες Εφαρμογής part 3 - Blocks

- Σκεφτείτε τα blocks που πρέπει να συναρμολογήσετε ώστε
- Ο χρήστης πρέπει να έχει τη δυνατότητα να γράψει ένα κείμενο σε ένα πλαίσιο κειμένου (textbox) και με το πάτημα ενός κουμπιού, μετατρέπεται το κείμενο σε ήχο.



# Οδηγίες Εφαρμογής part 3 - Blocks

## Μετατροπή κειμένου σε ήχο

