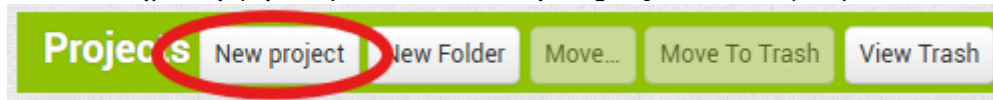


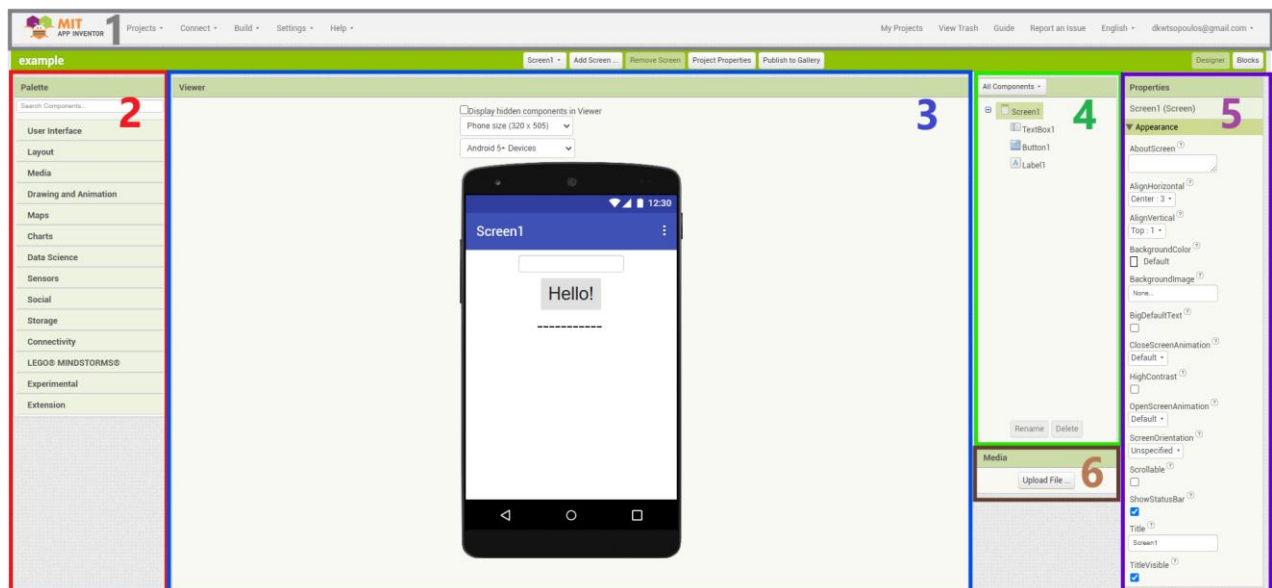
Για να δημιουργήσουμε ένα καινούριο project επιλέγουμε το new project



Και στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο που περιμένει να δώσουμε όνομα. Το όνομα θα πρέπει να ξεκινάει με γράμμα και δέχεται μόνο λατινικούς χαρακτήρες και νούμερα, όχι σύμβολα.

A screenshot of the 'Create new App Inventor project' dialog box. It contains three input fields: 'Project name:' (empty), 'Toolkit:' (set to 'Default' with a help icon), and 'Theme:' (set to 'Device Default' with a help icon). At the bottom are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Αφού δημιουργήσουμε ένα νέο project εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη:

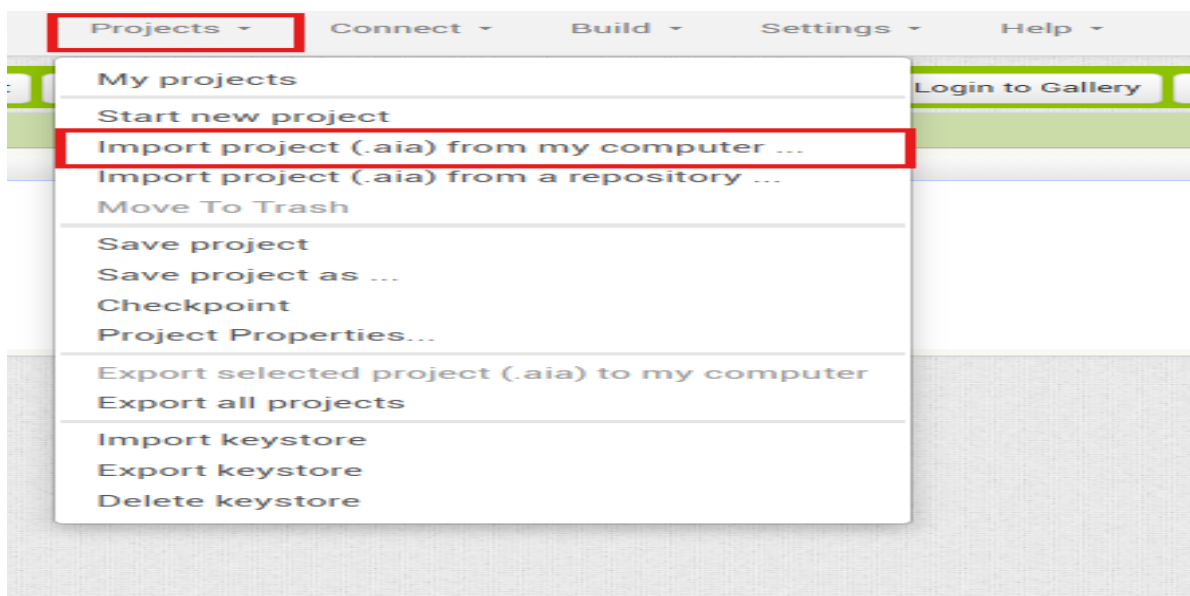


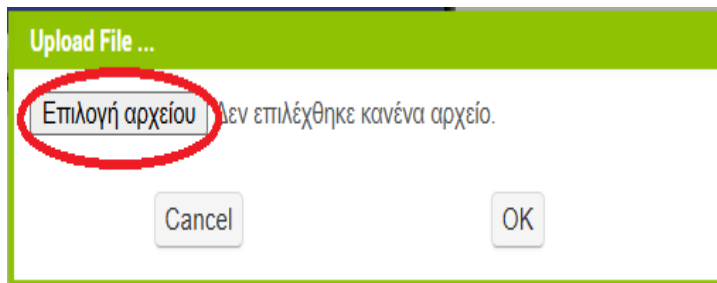
Όπως βλέπετε, χωρίζεται σε έξι μέρη. Πάμε τα να δούμε ένα-ένα.

1. Μενού Πλοήγησης (Γκρι Μέρος)

Projects: Για να δημιουργήσουμε, ανοίξουμε ή αποθηκεύσουμε έργα.(. aia)

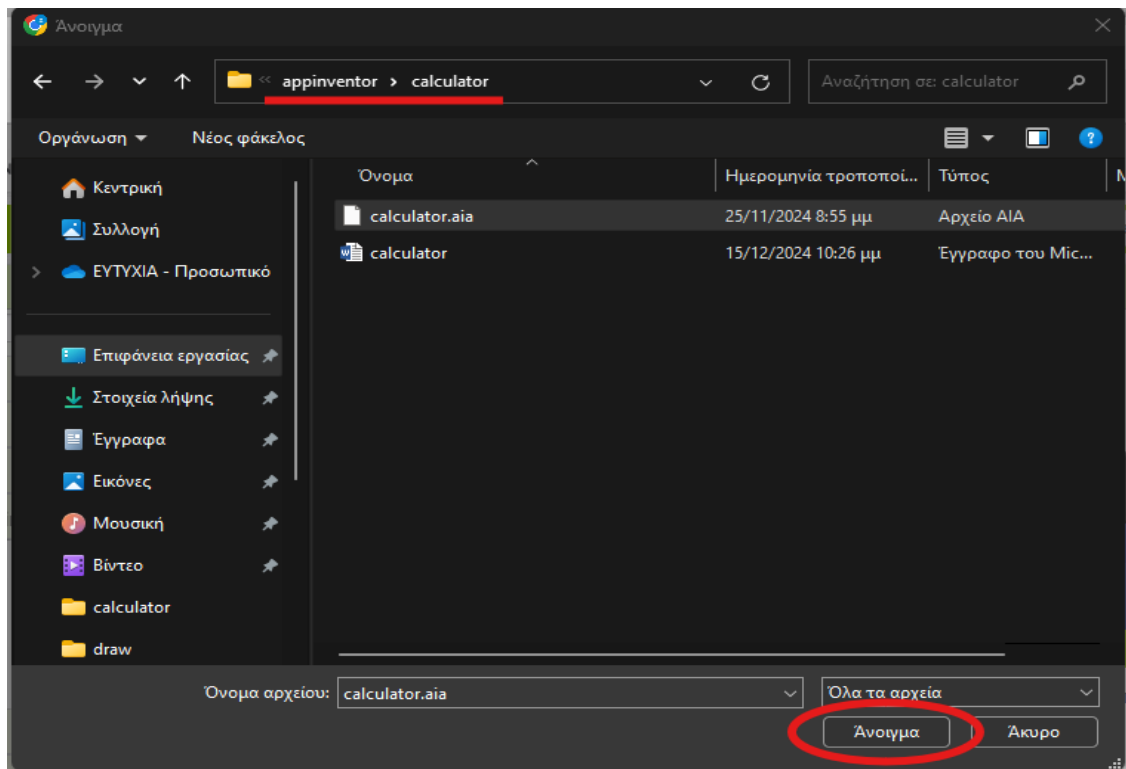
Για να εισάγουμε ένα project από τον υπολογιστή μας ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:



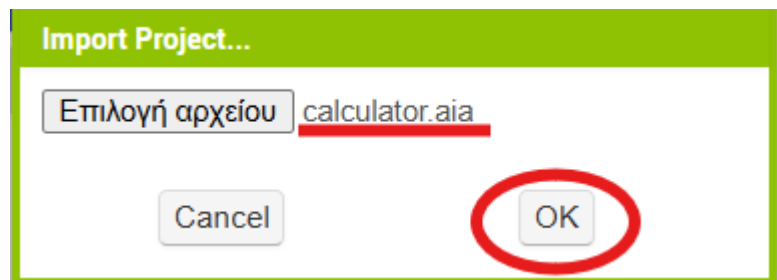


Επιλέγουμε από τον υπολογιστή μας τη «διαδρομή» που βρίσκεται το αρχείο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η διαδρομή είναι: επιφάνεια εργασίας → appinventor → calculator → calculator.aia

(Στους δικούς σας υπολογιστές το πιο πιθανό είναι να βρίσκετε μέσα στα στοιχεία λήψης)

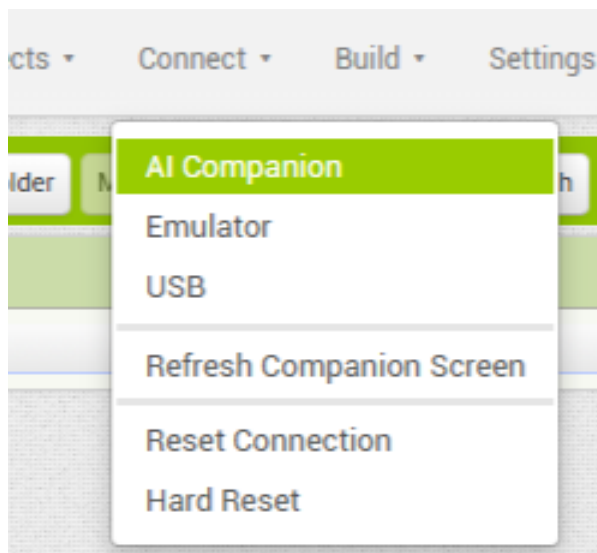


Τέλος επιλέγουμε «Ανοίγμα» και στο επόμενο παράθυρο πατάμε «OK».

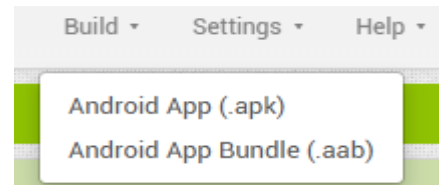


Connect:

- AI Companion(εφαρμογή που μπορείτε να κατατάσσεται από το Store) και στη συνέχεια θα πρέπει να σκανάρετε το QR code μέσω αυτής.
- Εξομοιωτής(emulator), ο οποίος πρέπει να είναι κατεβασμένος στον υπολογιστή
- Κινητή συσκευή μέσω καλωδίου USB



Build: Για να δημιουργήσουμε το εκτελέσιμο αρχείο της εφαρμογής μας (.apk). Το αρχείο αυτό μπορείτε είτε να το εγκαταστήσετε σε μία φορητή συσκευή(θα πρέπει να επιτρέψετε από τις ρυθμίσεις της συσκευής την «εγκατάσταση από άγνωστες πηγές»), είτε να το ανεβάσετε σε έναν online emulator(πχ [myandroid](http://myandroid.com)).



Help: Βοήθεια σε περίπτωση που χρειάζεστε οδηγίες.

2. Palette (κόκκινο πλαίσιο)

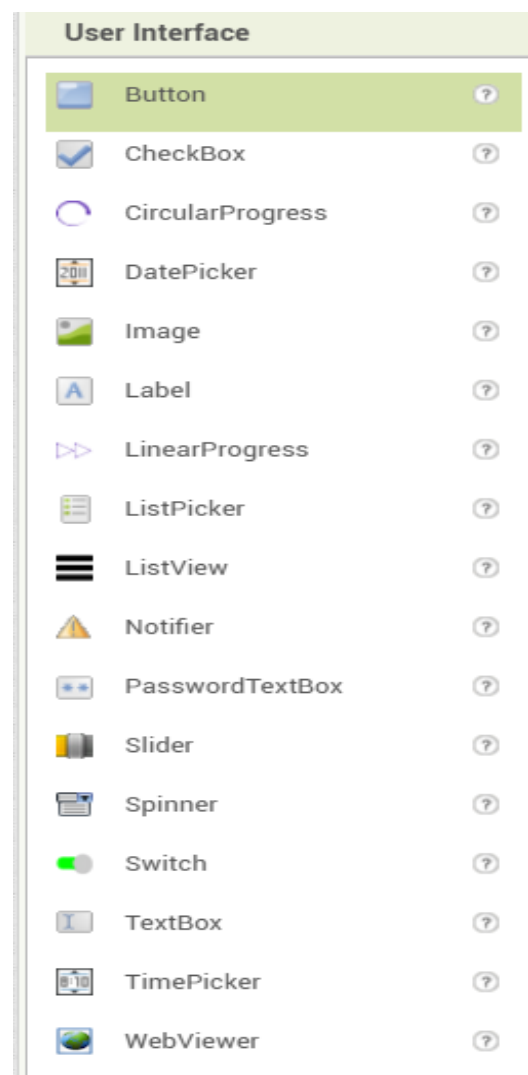
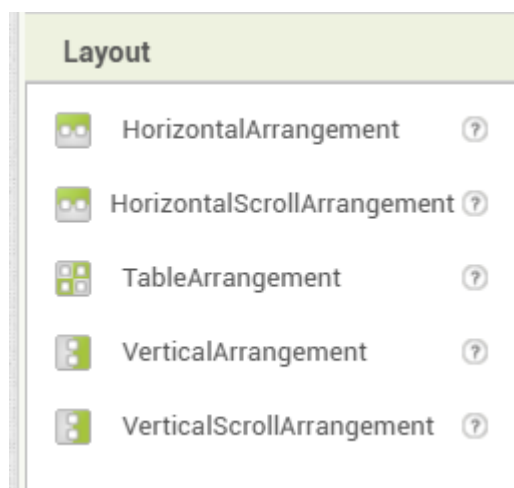
Εδώ περιέχονται όλα τα εργαλεία(components) που μπορούμε να προσθέσουμε στην εφαρμογή μας. Τα εργαλεία είναι οργανωμένα σε κατηγορίες:

User Interface: περιέχει όλα τα αντικείμενα που μπορούν με κάποιο τρόπο να αλληλοεπιδράσουν με το χρήστη.

Layout: Μας επιτρέπει να στοιχήσουμε τα αντικείμενά μας με συγκεκριμένο τρόπο, ώστε να είναι πιο οπτικά ορθή η εφαρμογή μας.

Media: Ήχος, κάμερα, βίντεο.

Και άλλα...



3. Viewer (Μπλε πλαίσιο)

Αυτή είναι η περιοχή όπου σχεδιάζουμε την εφαρμογή μας, βλέπουμε δηλαδή πώς θα φαίνεται η εφαρμογή στο τηλέφωνο. Για να προσθέσουμε στοιχεία απλά τα «σέρνουμε» από το Palette μέσα στην οθόνη τηλεφώνου που βλέπουμε.

4. Components (Πράσινο πλαίσιο)

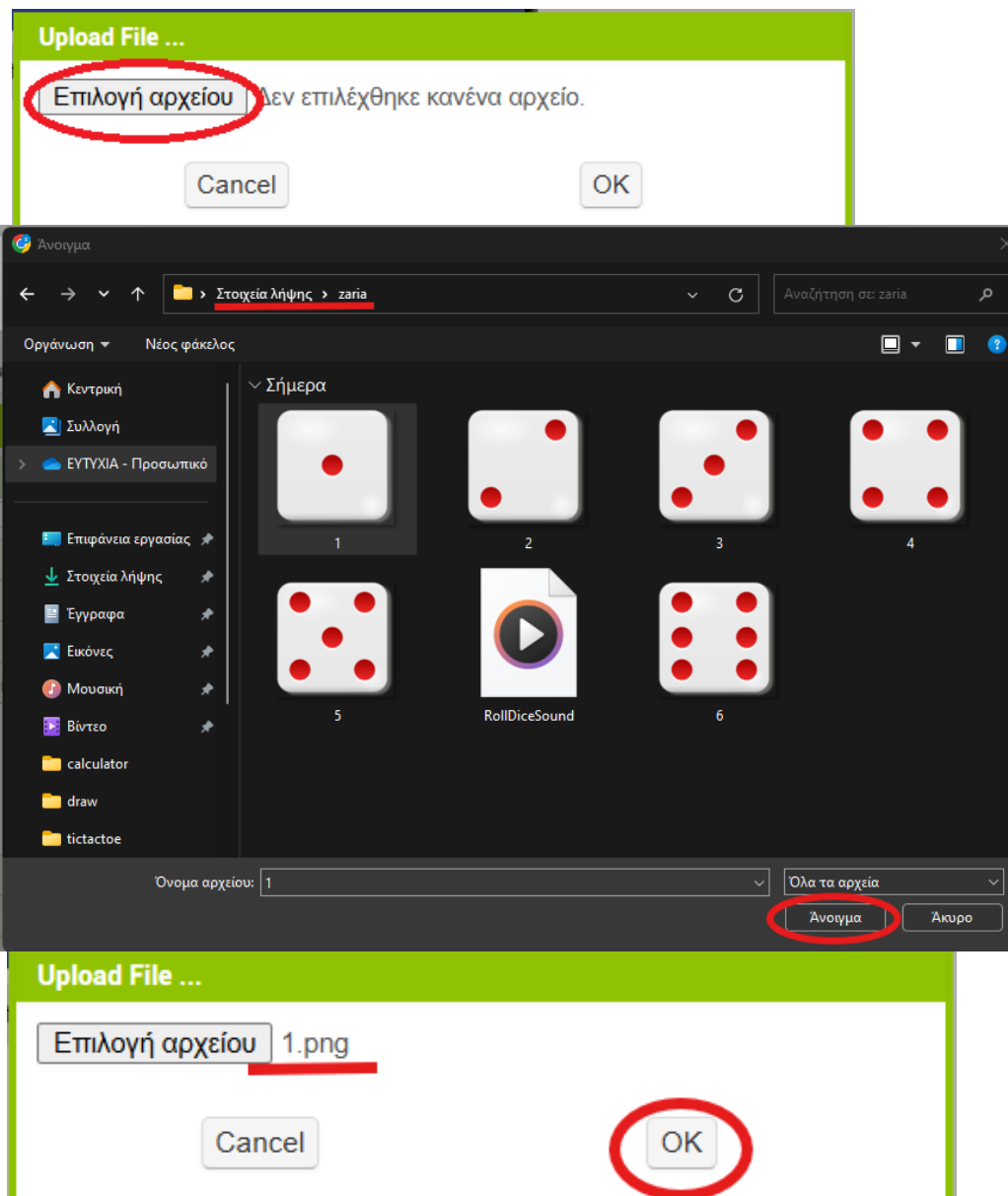
Εδώ εμφανίζονται όλα τα στοιχεία που έχουμε προσθέσει στο σχέδιο. Κάθε στοιχείο μπορείς να το επιλέξεις για να επεξεργαστείς τα properties που θα δούμε παρακάτω. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα βλέπουμε ότι στο σχέδιο υπάρχουν 3 components (TextBox, Button, Label). Μπορούμε να τα μετονομάσουμε πατώντας το Rename που βρίσκεται στο κάτω μέρος της στήλης. Αυτό είναι σημαντικό όταν έχουμε αρκετά components, ιδιαίτερα ίδιου τύπου (πχ 6 Buttons), για να γνωρίζουμε εύκολα τι κάνει το καθένα ώστε να μπορούμε να το προγραμματίσουμε στα Blocks.

5. Properties (Μωβ Πλαίσιο)

Αυτή η περιοχή σου επιτρέπει να αλλάξεις τις ρυθμίσεις κάθε στοιχείου. Κάθε στοιχείο έχει ξεχωριστά properties τα οποία μπορούν να αλλάξουν και μέσα από τα Blocks.

6. Media (Καφέ Πλαίσιο)

Εδώ είναι η περιοχή που μπορούμε να ανεβάσουμε εικόνες, ήχο, βίντεο ή οποιαδήποτε άλλο πολυμέσο, ώστε να το εντάξουμε στην εφαρμογή μας.



Blocks

Βρίσκονται πάνω δεξιά, δίπλα στο Designer, που είναι όσα περιγράψαμε παραπάνω. Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες:

Γενικά Blocks(Build In):

- Control (Έλεγχος): Εντολές που ελέγχουν τη ροή του προγράμματος.
- Logic (Λογική): Χρησιμοποιούνται για αποφάσεις.
- Math (Μαθηματικά): Για αριθμητικές πράξεις (π.χ. πρόσθεση, αφαίρεση).
- Text (Κείμενο): Για την επεξεργασία κειμένου.
- Variables (Μεταβλητές): Χρησιμοποιούνται για να αποθηκεύουμε δεδομένα.

Blocks των στοιχείων που προσθέσαμε:

Όπως είπαμε πιο πάνω κάθε μπορούμε να αλλάξουμε όλα τα properties του κάθε στοιχείου μέσα από τα blocks. Υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη blocks:

- Τα Events (Γεγονότα) είναι αυτά που ξεκινούν μια ενέργεια όταν συμβεί κάτι, π.χ. when Button1.click γίνεται κάτι όταν πατηθεί το Button1.
- Τα Commands (Εντολές) λένε στην εφαρμογή τι να κάνει.

Παράδειγμα: Set Label.Text to, αλλάζει το κείμενο μιας ετικέτας.

- Τα Blocks που μας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσουμε την τιμή που περιέχει το κάθε property. Παράδειγμα TextBox1.Text



Όπως βλέπετε το κάθε Block έχει εγκοπές σαν κομμάτι παζλ, ώστε να μας βοηθάει στη δημιουργία του προγραμματισμού της εφαρμογής μας.

Για να εισάγουμε ένα Block πολύ απλά ανοίγουμε την κατάλληλη κατηγορία, επιλέγουμε αυτό που χρειαζόμαστε και το «σέρνουμε» εκεί που το χρειαζόμαστε.

Μπορούμε να αντιγράψουμε πολλά block μαζί πατώντας δεξί κλικ πάνω το πρώτο και μετά επιλέγουμε duplicate. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα αν πατήσω δεξί κλικ στο Button επιλέγουμε τα πάντα, στο Label επιλέγουμε το Label.Text και το TextBox.Text και στο TextBox επιλέγουμε μόνο αυτό.

