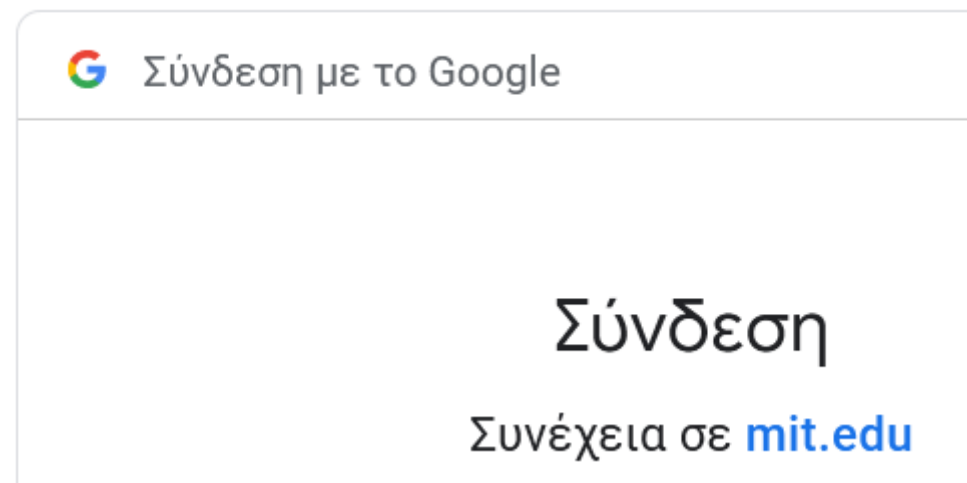
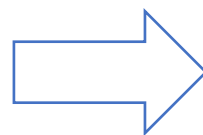


MIT App Inventor



Είσοδος



The screenshot shows the MIT App Inventor web interface. At the top, there is a navigation bar with options like 'Projects', 'Connect', 'Build', 'Settings', 'Help', 'My Projects', 'View Trash', 'Guide', 'Report an Issue', and 'English'. Below this is a 'Test' bar with buttons for 'Screen1', 'Add Screen...', 'Remove Screen', and 'Publish to Gallery'. The main workspace is divided into several panels: 'Palette' (left), 'Viewer' (center), 'Components' (top right), and 'Properties' (right). The 'Palette' panel is titled 'User Interface' and lists various UI components like Button, CheckBox, DatePicker, Image, Label, ListPicker, ListView, Notifier, PasswordTextBox, Slider, Spinner, Switch, TextBox, TimePicker, and WebViewer. Below this are categories like Layout, Media, Drawing and Animation, Maps, Sensors, Social, Storage, Connectivity, LEGO® MINDSTORMS®, Experimental, and Extension. The 'Viewer' panel shows a mobile device screen with a 'Screen1' component. The 'Components' panel shows a tree view with 'Screen1' and 'Image1'. The 'Properties' panel shows various settings for 'Screen1', such as 'AboutScreen', 'AccentColor', 'AlignHorizontal', 'AlignVertical', 'AppName', 'BackgroundColor', 'BackgroundImage', 'BlocksToolkit', 'CloseScreenAnimation', 'Icon', 'OpenScreenAnimation', 'PrimaryColor', 'PrimaryColorDark', 'ScreenOrientation', 'Scrollable', 'ShowListsAs.Json', 'ShowStatusBar', and 'Sizing'. There are also buttons for 'Rename', 'Delete', and 'Upload File...' in the 'Media' section.

Παλέτα

Οθόνη

Συστατικά οθόνης

Ιδιότητες επιλεγμένου συστατικού

Συστατικά

Είναι τα βασικά στοιχεία για να δημιουργήσεις app σε smartphone

Επιλέγεις αυτό που θέλεις και με Drag & Drop το τοποθετείς στο Σχεδιαστή (θα εμφανιστεί & στα Επιλεγμένα Συστατικά)

Σχεδιαστής

Κατηγορίες συστατικών

Αλλαγή ιδιοτήτων επιλεγμένων συστατικών

Δημιουργία εφαρμογής για έξυπνες συσκευές
με 6 έτοιμα προσωποποιημένα μηνύματα στο 13033

Codi – Covid app

Δημιουργία προσωποποιημένης εφαρμογής (συγκεκριμένο ονοματεπώνυμο και διεύθυνση) για SMS στο 13033



Έξοδος μόνο με SMS γραπτού μηνύματος στο 13033

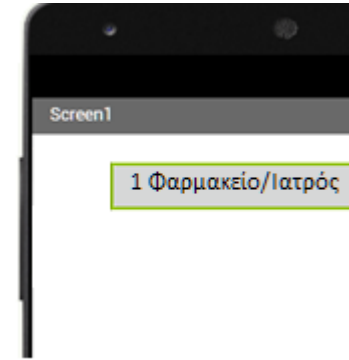
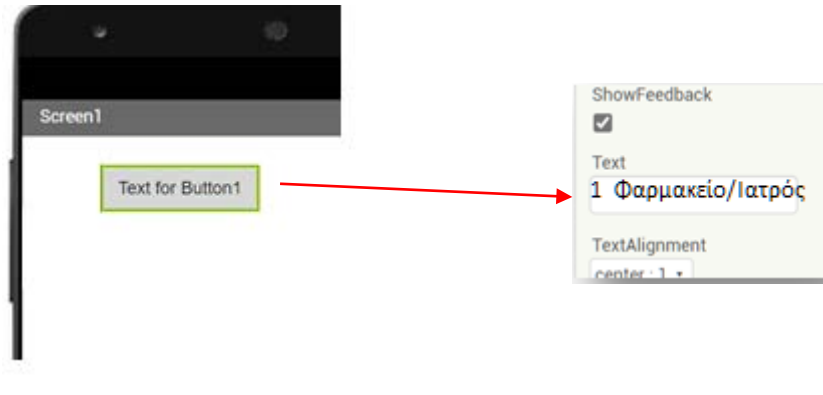
- 1: Μετάβαση σε φαρμακείο ή επίσκεψη στον γιατρό
- 2: Μετάβαση σε κατάστημα προμηθειών αγαθών
- 3: Μετάβαση στην τράπεζα
- 4: Παροχή βοήθειας σε ανθρώπους σε ανάγκη
- 5: Μετάβαση σε τελετή ή διαζευγμένων γονέων
- 6: Σωματική άσκηση ή κίνηση με κατοικίδιο ζώο

1ο βήμα – προσθήκη συστατικών

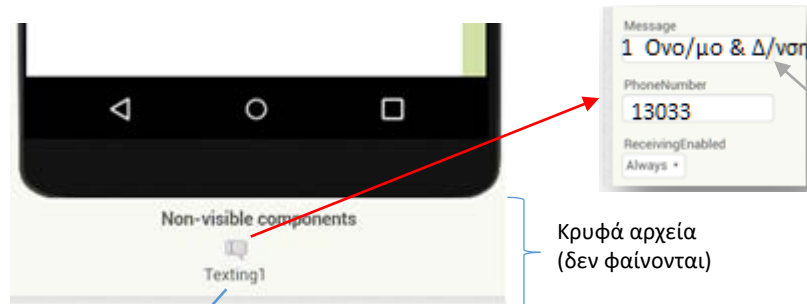
- User Interface
 - Button
 - CheckBox
 - DatePicker
 - Image
 - Label
 - ListPicker
 - ListView
 - Notifier
 - PasswordTextBox
 - Slider
 - Spinner
 - Switch
 - TextBox

Designer

Properties



- Social
 - ContactPicker
 - EmailPicker
 - PhoneCall
 - PhoneNumberPicker
 - Sharing
 - Texting



Για την αποστολή μηνυμάτων SMS

Κρυφά αρχεία (δεν φαίνονται)

Εδώ βάζουμε το ονοματεπώνυμο & τη διεύθυνση του κατόχου της συσκευής

Προσθέστε άλλα 5 Button & 5 Texting με τη διαφορά ότι δηλώνετε στο 2ο texting το μήνυμα '2 Ονο/μο & Δ/ση' κ.λπ.

2ο βήμα – δημιουργία blocks

Blocks



Όταν κάνω κλικ στο κουμπί 1
να στείλει το μήνυμα 1

Όταν κάνω κλικ στο κουμπί 2
να στείλει το μήνυμα 2

Μπορείτε με 6 τέτοια blocks
να δημιουργήσετε το δικό σας
Covid - SMS app
για το δικό σας κινητό

Για να δείτε πώς δουλεύει

Κατεβάστε το αρχείο “MIT App Inventor 2” από:

Help > Companion Information

και σκανάρετε τον QR κώδικα που σας δίνει.

Αν δεν το κατεβάσετε από εδώ δεν θα σας αφήσει να χρησιμοποιήσετε τη σχετική εντολή αποστολής SMS πριν την εγκατάσταση της εφαρμογής.



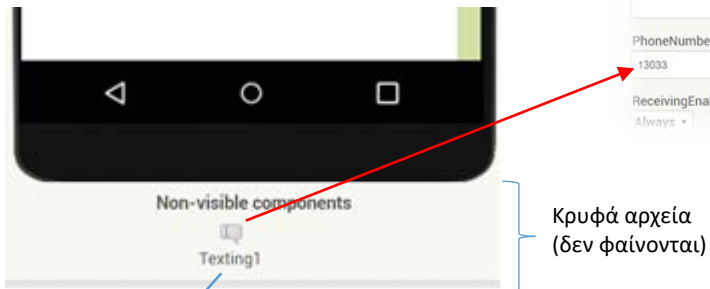
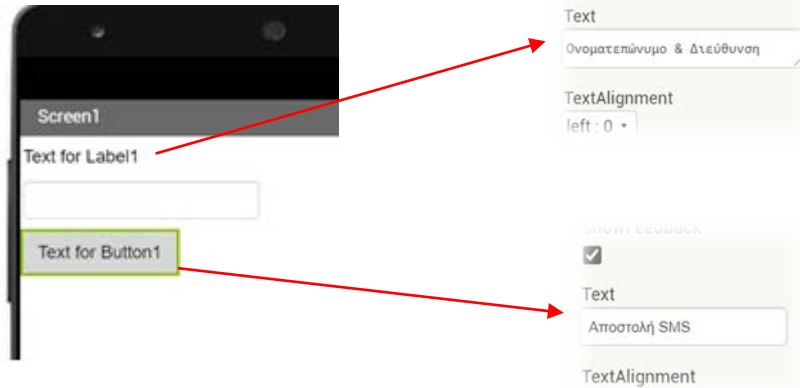
Δημιουργία εφαρμογής για έξυπνες συσκευές
με μη προσωποποιημένα μηνύματα στο 13033
(κάθε φορά δηλώνουμε ονοματεπώνυμο και διεύθυνση)

1ο βήμα – προσθήκη συστατικών

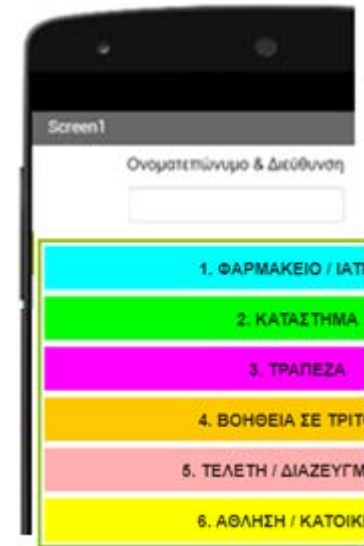
- User Interface
 - Button
 - CheckBox
 - DatePicker
 - Image
 - Label
 - ListPicker
 - ListView
 - Notifier
 - PasswordTextBox
 - Slider
 - Spinner
 - Switch
 - TextBox
- Social
 - ContactPicker
 - EmailPicker
 - PhoneCall
 - PhoneNumberPicker
 - Sharing
 - Texting

Designer

Properties



Για την αποστολή μηνυμάτων SMS

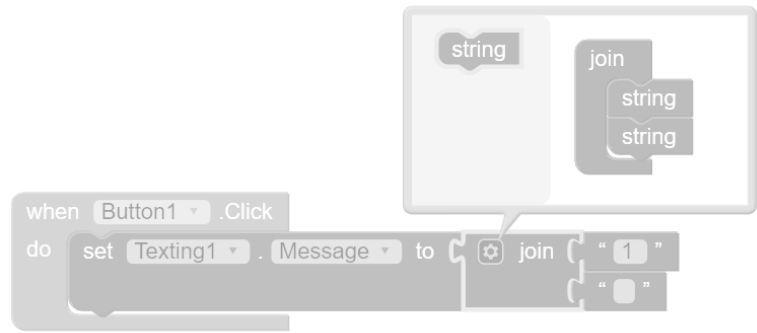


2ο βήμα – δημιουργία blocks

Blocks

```
when Button1 .Click
do
  set Texting1 . Message to join "1"
  "0"
  TextBox1 . Text
  call Texting1 .SendMessage
```

Μπορείτε με 6 τέτοια blocks να δημιουργήσετε το δικό σας Covid - SMS app



Δημιουργία εφαρμογής για έξυπνες συσκευές
με μη προσωποποιημένα μηνύματα στο 13033
πλήρως λειτουργική
(αποθηκεύει τα τελευταία 'ονοματεπώνυμο' & 'διεύθυνση')

Codi – Covid app

Codi - Covid

Όνομα και Επώνυμο:

Διεύθυνση κατοικίας:

--Αποθήκευση--

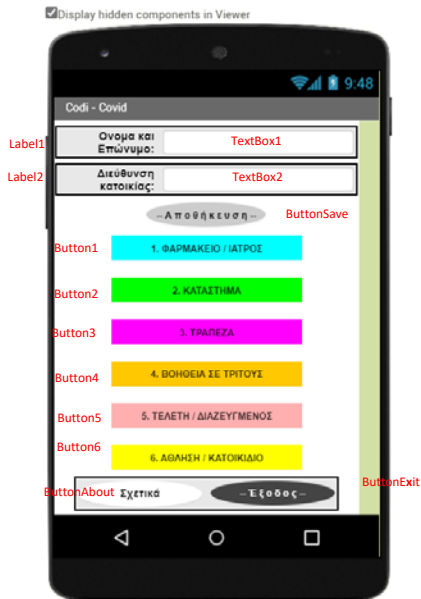
1. ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ / ΙΑΤΡΟΣ
2. ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
3. ΤΡΑΠΕΖΑ
4. ΒΟΗΘΕΙΑ ΣΕ ΤΡΙΤΟΥΣ
5. ΤΕΛΕΤΗ / ΔΙΑΖΕΥΓΜΕΝΟΣ
6. ΑΘΛΗΣΗ / ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ

Σχετικά --Έξοδος--

Έξοδος μόνο με SMS γραπτού μηνύματος στο 13033

- 1: Μετάβαση σε φαρμακείο ή επίσκεψη στον γιατρό
- 2: Μετάβαση σε κατάστημα προμηθειών αγαθών
- 3: Μετάβαση στην τράπεζα
- 4: Παροχή βοήθειας σε ανθρώπους σε ανάγκη
- 5: Μετάβαση σε τελετή ή διαζευγμένων γονέων
- 6: Σωματική άσκηση ή κίνηση με κατοικίδιο ζώο

Η εφαρμογή όπως έχει αναρτηθεί στο [site](#) (λείπουν οι έλεγχοι των διαδικασιών)



Non-visible components
Sound2 Texting1 Texting3 Texting4 Texting5 Texting6 File1 File2 Sound3 Texting7 Notifier1

Οι ετικέτες 'Label3' & 'Label4' δεν είναι ορατές, αλλά υπάρχουν για να βαστούν τα κείμενα (name.txt & address.txt)

Όταν ενεργοποιείται η εφαρμογή σώζει τα κείμενα που υπάρχουν στα αρχεία name.txt & address.txt στα File1 & File2 αντίστοιχα

Εφόσον έχω τα κείμενα τα ορίζω στις ετικέτες Label3 & label4 αντίστοιχα

Όταν πατήσω αυτό το κουμπί διαγράφει τα File1 & File2 ώστε να γράψει τα καινούρια. Τα νέα στοιχεία μπαίνουν στις ετικέτες Label3 & label4 αντίστοιχα

Όταν πατάμε το 1^ο κουμπί το Texting1 παίρνει την τιμή: 1 + κενό + Label3 + κενό + Label4 Έπειτα στέλνει το μήνυμα & ακούγεται ο ήχος Sound2

Όταν πατάμε το 2^ο κουμπί το ίδιο αλλά με τιμή: 2 + κενό + κ.λπ.

Αν θέλει κάποιος ας βελτιώσει τον κώδικα (π.χ. μία επανάληψη από το 1 έως το 6 για τα κουμπιά και όχι 6 φορές το ίδιο)
Καλή συνέχεια!

```
when Screen1.Initialize
do
  call File1.ReadFrom
  fileName "/name.txt"
  call File2.ReadFrom
  fileName "/address.txt"
```

Παρότι υπάρχει κάποιο λάθος δείχνει να δουλεύει σωστά

```
when File1.GoGetText
text
do set Label3.Text to get text
```

```
when File2.GoGetText
text
do set Label4.Text to get text
```

```
when ButtonSave.Click
do
  call File1.Delete
  fileName "/name.txt"
  call File1.SaveFile
  text TextBox1.Text
  fileName "/name.txt"
  set Label3.Text to TextBox1.Text
  call File1.Delete
  fileName "/address.txt"
  call File2.SaveFile
  text TextBox2.Text
  fileName "/address.txt"
  set Label4.Text to TextBox2.Text
  call Sound3.Play
```

```
when Button1.Click
do
  set Texting1.Message to join "1"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting1.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when Button2.Click
do
  set Texting7.Message to join "2"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting7.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when Button3.Click
do
  set Texting3.Message to join "3"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting3.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when Button4.Click
do
  set Texting4.Message to join "4"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting4.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when Button5.Click
do
  set Texting5.Message to join "5"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting5.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when Button6.Click
do
  set Texting6.Message to join "6"
  Label3.Text
  Label4.Text
  call Texting6.SendMessage
  call Sound2.Play
```

```
when ButtonAbout.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "18gla.agge@aspete.gr by MIT app Inventor"
```

Το κουμπί 'Σχετικά'

```
when ButtonExit.Click
do
  close application
```

Το κουμπί 'Εξοδος'