

App Inventor.

Разработка проекта «Преобразования»

Есть такая игра: «Сделай из мухи слона». Суть игры проста: каждым ходом в текущем слове можно заменить одну букву, чтобы получилось другое существующее слово. Сделав всего десяток ходов, можно получить из слова «МУХА» слово «СЛОН». Сейчас создадим небольшую игру, в которой нужно угадать, какое слово можно получить из слова на картинке.

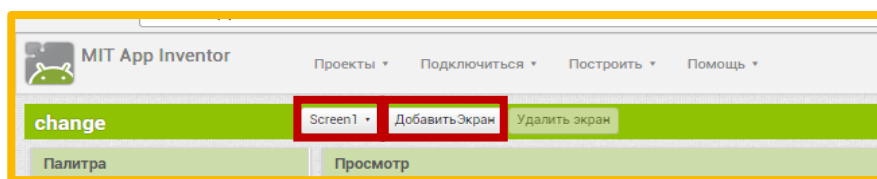


Зайди в свой профиль App Inventor. Создай новое приложение. Моё приложение называется «Change».

Для создания простейшей версии игры нам понадобятся два экрана (Screen).

Создание приложения с несколькими экранами это по сути создание нескольких приложений и описание взаимодействия между ними.

В одном приложении, создаваемом в App Inventor, допускается создание до 10 экранов.

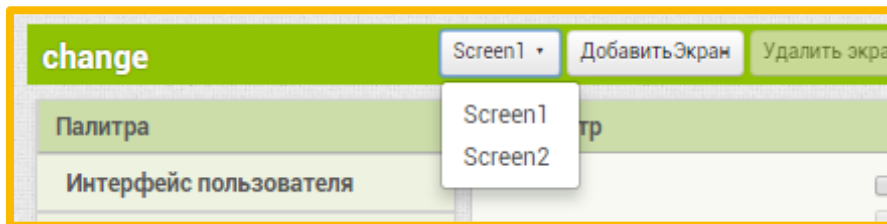


Добавить новый экран можно, кликнув по кнопке Добавить Экран, чтобы удалить ненужный экран, воспользуйся соседней кнопкой – Удалить экран.

Перемещение между доступными экранами осуществляется выбором необходимого экрана в выпадающем меню с именем текущего экрана.

App Inventor.

Разработка проекта «Превращения». Дизайн приложения

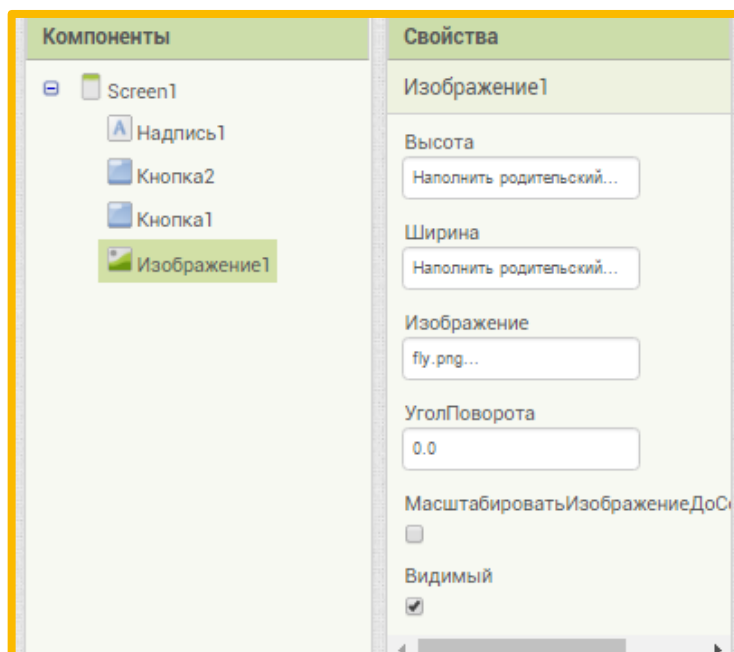


Добавь второй экран (Screen2). В выпадающем меню твоего проекта теперь два экрана. Перейди на Screen1.

На экран Screen1 добавь компоненты:

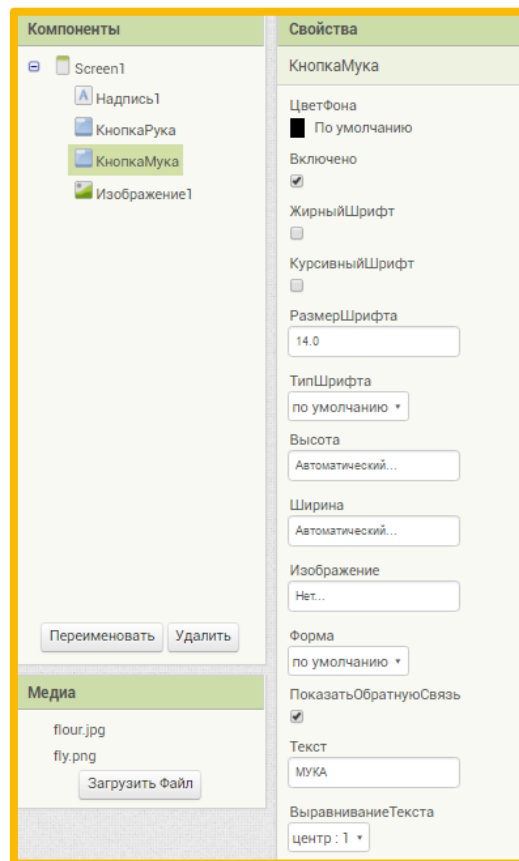
- Надпись;
- Кнопка1;
- Кнопка2;
- Изображение.

В панели Свойства Компонента Изображение1 в Поле Изображение загрузи файл картинки с изображением Мухи (Fly.png). Остальные свойства измени в соответствии с рисунком.



App Inventor.

Разработка проекта «Превращения». Дизайн приложения



Компоненты Кнопка1 и Кнопка2 переименуй в КнопкаМука и КнопкаРука, соответственно. В панели свойств каждого компонента в поле Текст замени исходный текст на слова «МУКА» и «РУКА».

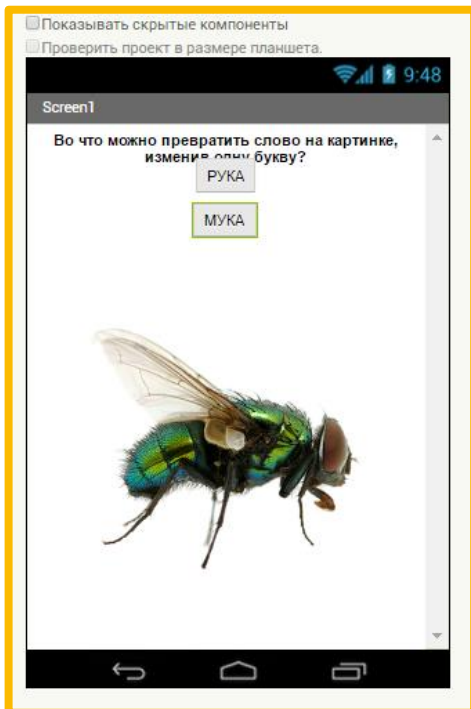
Выдели компонент Надпись1, в панели свойства в поле Текст введи задание для игры: «Во что можно превратить слово на картинке, изменив одну букву?». И установи значение поля Ширина в значение «Наполнить родительский».

Выровняй все компоненты по центру экрана. Для этого в панели Компоненты выдели Screen1 и в панели свойства произведи необходимые настройки.

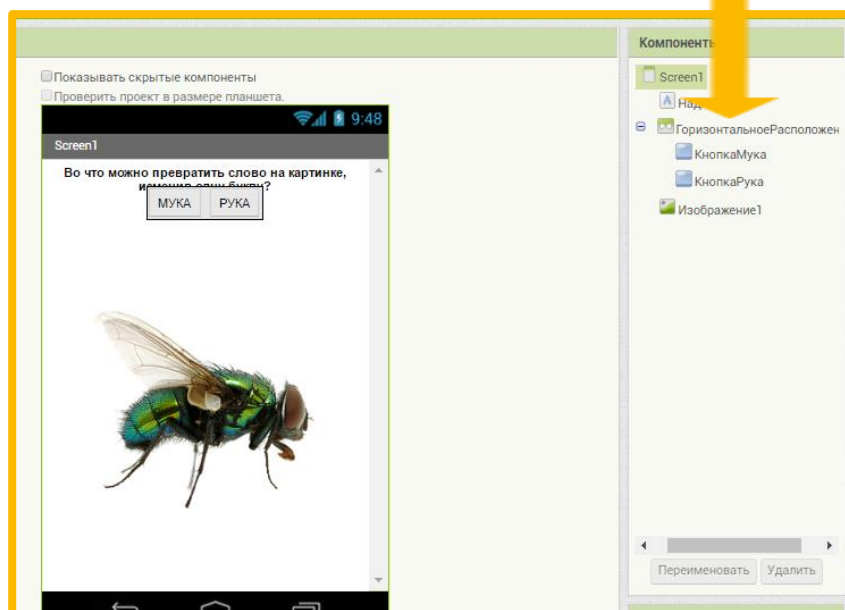
App Inventor.

Разработка проекта «Превращения». Дизайн приложения

Сейчас твой проект должен выглядеть примерно так.



Кнопки, расположенные друг под другом, немного портят вид приложения. Давай разместим их в одну строку. Для этого из панели Палитра-Расположение добавь на экран компонент Горизонтальное Расположение. На экране появится квадратная рамка. Перетащи в эту рамку последовательно кнопки РУКА и МУКА. Обрати внимание, что в панели Компоненты теперь КнопкаРука и КнопкаМука стали дочерними объектами объекта Горизонтальное расположение.

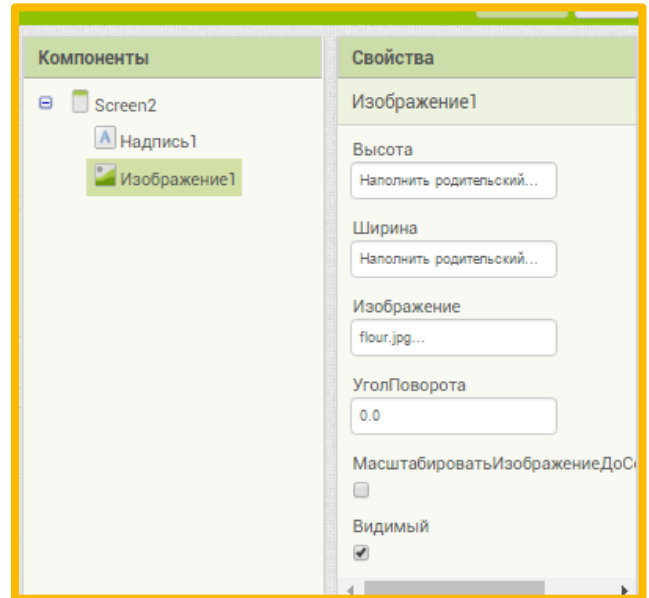


App Inventor. Разработка проекта «Превращения». Дизайн приложения

Перейди на другой экран (Screen2) добавь компоненты:

Надпись;
Изображение.

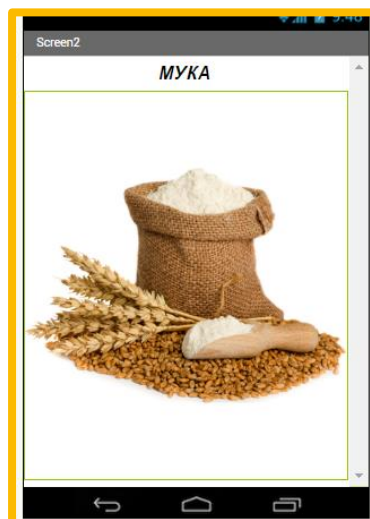
В панели Свойства Компонента Изображение1 в Поле Изображение загрузи файл картинки с изображением Муки (Flour.jpg). Остальные свойства измени в соответствии с рисунком.



Выдели компонент Надпись1, в панели свойства в поле Текст введи: «МУКА».

Выровняй все компоненты по центру экрана. Для этого в панели Компоненты выдели Screen2 и в панели Свойства произведи необходимые настройки.

Второй экран твоего приложения должен выглядеть так:

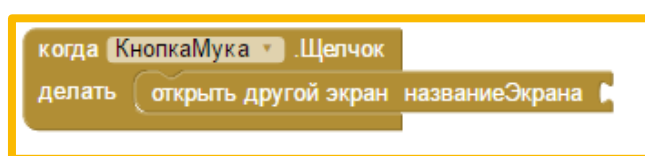


App Inventor. Разработка проекта «Превращения». Блоки

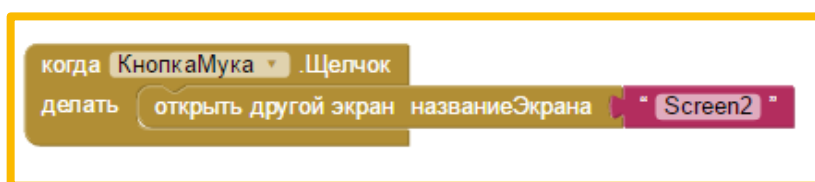
На этом оформление простейшей версии приложения-игры закончено. Выбери Screen1. Перейди в режим Блоки.

Выбери блоки для компонента КнопкаМука. Найди блок «Когда КнопкаМука.Щелчок делать» и перетащи в рабочую область.

При нажатии на эту кнопку, должен открываться другой экран. Блок этого события находится в разделе Встроенный-Управление. Добавь блок «открыть другой экран названиеЭкрана» в рабочую область, присоединив его к предыдущему.



Осталось ввести название второго экрана. Для этого из раздела Встроенный-Текст добавь блок для ввода текста, соедини его к «названиеЭкрана» и введи в поле ввода текста «Screen2».



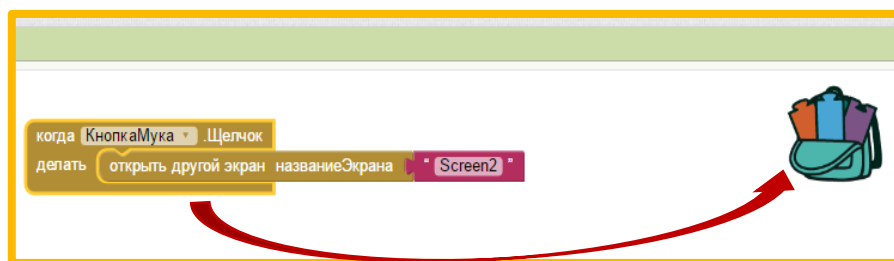
В простейшем виде приложение готово. При запуске приложения, при нажатии на кнопку с текстом МУКА, будет открываться новый экран с изображением муки и надписью «МУКА». Но что делать пользователю после открытия этого экрана? Аварийно закрывать приложение?

Давай добавим на второй экран кнопку возврата. Перейди в режим Дизайнер. Выбери Screen2. Добавь кнопку. Переименуй компонент Кнопка1 в КнопкаВернуться. В панели свойств в поле Текст введи «Вернуться».

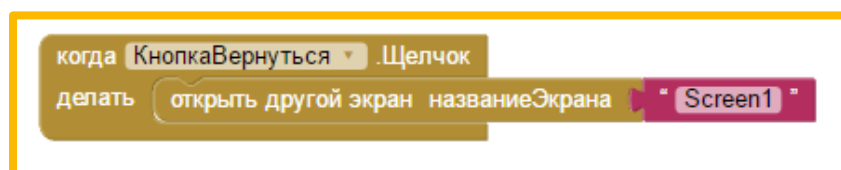
App Inventor. Разработка проекта «Превращения». Блоки

Осталось только запрограммировать созданную кнопку. При нажатии на неё должен открываться Screen1. Т.е. код идентичен коду компонента «КнопкаМука» с первого экрана. Давай воспользуемся функцией Рюкзак для копирования скрипта.

Выбери опять Screen1, перейди в режим Блоки. Возьми готовый скрипт и перетащи его на изображение Рюкзака в правом верхнем углу рабочей области.



Теперь выбери Screen2. Открылась пустая рабочая область. Кликни по рюкзаку и выбери в открывшемся окне необходимый скрипт. Скрипт переместился в рабочую область, Рюкзак закрылся. У скрипта есть несколько сообщений об ошибках. Первая ошибка: невозможно найти КнопкаМука на этом экране. В выпадающем меню блока выбираем нужную нам кнопку «КнопкаВернуться». Сообщение об ошибке исчезло. Но это не означает, что скрипт готов к использованию. Мы находимся на Screen2 и по нажатию кнопки должны перейти на Screen1, что и нужно указать. Готовый скрипт должен выглядеть так:



Приложение готово к тестированию. Запускай и проверяй работу.

Задание для самостоятельной работы

Для завершения выполнения задания тебе нужно доработать приложение. Предлагаю на выбор два варианта доработки. Можешь выполнить любой. А если выполнишь оба, поощрение от Ведущего не обойдет тебя стороной.



1 вариант доработки (простой):

Дополни свое приложение ещё парой экранов с аналогичным наполнением. Например, чтобы в итоге Пользователь получил слово «РУДА».

Для этого нужно на Screen2 добавить пару кнопок с вариантами ответа. Добавить Screen3 с изображением слова «Рука» и с кнопками вариантов ответа. Добавить Screen4 с изображением слова «Руда», кнопкой «Вернуться» и поздравлением с победой.

Недостающие изображения найди с помощью Яндекс-поиска и скачай.

Для упрощения работы не забывай пользоваться функцией «Рюкзак».

2 вариант доработки (посложней):



Дополни своё приложение звуковой функцией. Чтобы оно начало: «Верно» или «Ты ошибся».

Для этого нужно добавить на Screen1 компонент «Надпись». Сделать компонент скрытым. При нажатии на кнопку МУКА полю Надпись.Текст должно присваиваться значение «Верно», а при нажатии на кнопку РУКА – «Ты ошибся». А знакомый тебе медиа-компонент «ТекстВРечь» должен считывать это присвоенное значение.



Остались вопросы?
Задай их ведущему!