

Labo 2 - AppInventor

Maak zelf jouw eigen apps

Oefening1 Seconden naar dagen, uren, ...

Omrekenen van seconden naar dagen, uren, minuten en restwaarde seconden.



Oefening2 Hoger - Lager.

Maak een spelletje "Hoger –Lager".

De gebruiker moet een getal raden in het interval [1, 10]. Bij elke gok meldt de app "Hoger" of "Lager". Het aantal pogingen wordt op elk ogenblik bijgehouden en getoond. Indien het geheime getal geraden wordt, komt de melding "Proficiat!". Met de reset-knop start je een nieuw spel.

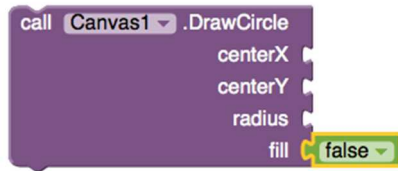


Oefening3 Concentrische cirkels

Maak een app die 2 knoppen bevat. De eerste zorgt ervoor dat er 10 concentrische cirkels getekend worden. De 2^{de} wist de canvas.

Maak gebruik van een for-lus.

Het tekenen van een cirkel gebeurt met volgende methode-aanroep. Dit blokje komt slechts 1 keer voor in jouw code, namelijk in een for-lus!



Oefening4 Snoepjes.

We hebben een bepaald aantal snoepjes die we willen verdelen onder kinderen. Het eerste kind krijgt 1 snoepje, het tweede krijgt er 2, het derde 3, enzoverder...

Jouw app heeft een tekstvak waarin je het aantal beschikbare snoepjes kan ingeven. Als je op de knop "Bereken" klikt, krijg je het aantal kinderen dat snoepjes krijgt volgens de hierboven beschreven regel. Je krijgt ook een rest-aantal snoepjes dat overschiet. **Maak gebruik van een while-lus.**



Oefening5 Cirkels en Vierkanten

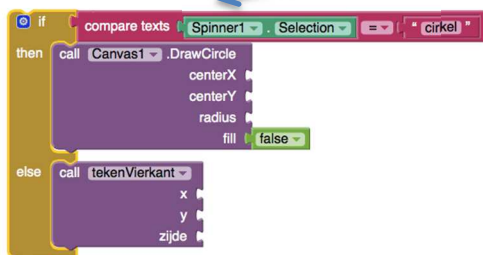
Open jouw vorige project van de cirkels en sla het op als cirkels2. Voorzie de extra mogelijkheid om te kiezen tussen het tekenen van 10 concentrische cirkels of 10 concentrische vierkanten.



Spinner (te vinden in het Palette, User Interface)

Properties - ElementsFromString: cirkel, vierkant

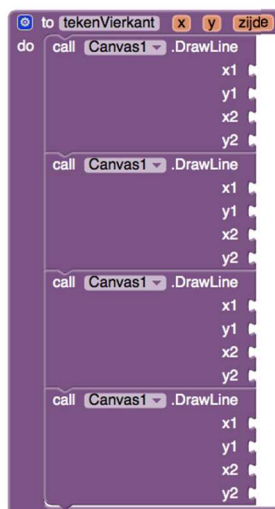
De selectie, cirkel of vierkant, kan als volgt:



Indien je niet vertrouwd bent met het maken van een eigen procedure tekenVierkant, kan hier In plaats van de "call tekenVierkant" gewoon 4 keer een call Canvas1.DrawLine ...

Voor het tekenen van een vierkant is er in App Inventor geen methode voorzien. Wij moeten een vierkant tekenen door 4 keer een lijnstuk te tekenen.

Indien je reeds over de nodige kennis beschikt, kan je dat eventueel in een methode gieten.



x- coördinaat van de linker bovenhoek

y- coördinaat van de linker bovenhoek

zijde van het vierkant