Data: 01/11/2015 Classe: 3BI

Esperienza di App Invetor sul carattere in una frase



Professori:

- Massimo Papa
- Elena Talomo
- Giorgio Ghione

GRUPPO:

- -Mazilu Liviu
- -Popovici Gabriel

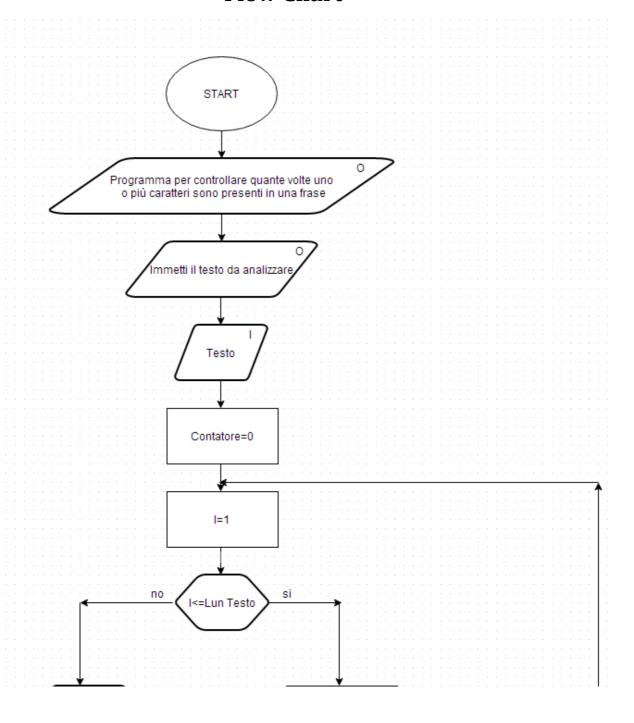
Sommario

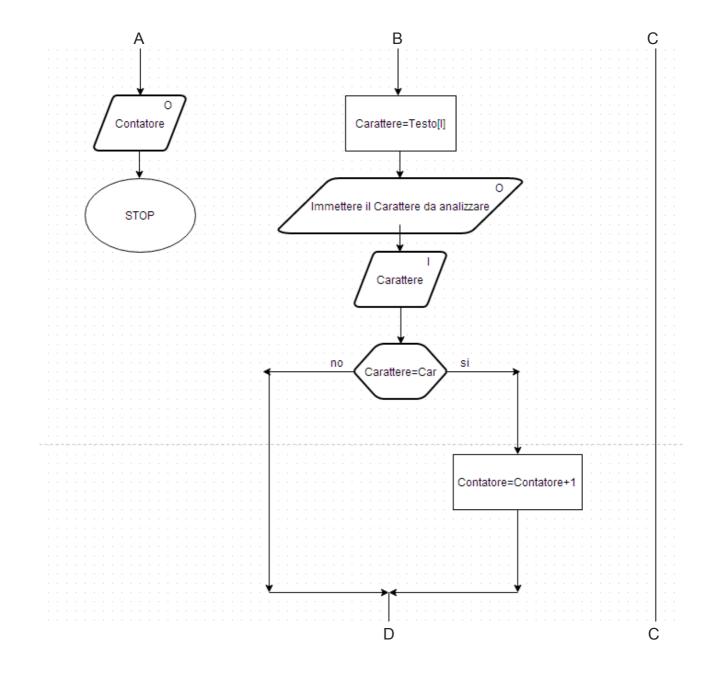
Oggetto dell'esperienza	3
Flow Chart	4
Codifica	7
Istruzioni per il programma:	8
Istruzioni per l'utente:	11
ScreenShot dell'app	12

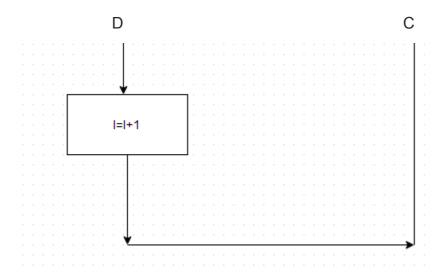
Oggetto dell'esperienza

Quest'esperienza si è basata sul progettare e realizzare un programma in app inventor che abbia lo scopo di controllare quante volte un carattere sia presente in una frase (entrambi dati dall'utente).

Flow Chart







Codifica

Abbiamo diviso gli screen della codifica in 3 immagini, rispettivamente per variabili, instruzioni e lo screen 2.

Variabili:

```
when Btnlstruz . Click
do open another screen screenName ( "Screen2"
initialize global char to ( " " "
initialize global to ( 1 " "
initialize global Contatore to ( 0 " " "
initialize global lunghezza to ( 0 " " " "
when BtnSpeechChar . Click
do set Char . Text . to ( " " " "
call ParlaChar . GetText

when BtnSpeechChar . Click
do set Char . Text . to ( " " " "
call ParlaChar . AfterGettingText
result
do set Char . Text . to ( ParlaChar . Result . Result . Text . Tex
```

when BtnSpeechText .Click

dove Btnlstruz sta per il bottone che apre lo screen2, cioè quello per le istruzioni per l'utente.

BtnSpeechText e BtnSpeechChar sono i bottoni che se schiacciati rilevano la voce dell'utente.

ParlaTesto e ParlaChar sono rispettivamente delle istruzioni che hanno il compito di scrivere nella casella di testo della frase e/o carattere da analizzare quello che BtnSpeechText e BtnSpeechChar hanno rilevato.

Le variabili sono in ordine:

Char per il carattere da analizzare;

I per rilevare quanto lungo sia il testo e controllare quante volte in carattere si ripeta in esso;

Contatore per fare l'output di quante volte il carattere è ripetuto;

lunghezza per controllare e fare condizioni sulla lunghezza del testo.

Istruzioni per il programma:

```
when [BtnTrova] .Click
  set global char to ( " " "
   set global is to [1]
   set global Contatore to (0)
   set global lunghezza v to ( length ( Char v . Text v
      e test 🚺 get globalls 📢 length (Inputs . Texts
   do set global chard to segment text Input . Text
                                  start ( get global I 🔻
       length (
                                         get global lunghezza 🔻
        then call Errore .ShowMessageDialog
                                              Hai dimenticato di inserire la frase da analizzare!
                                            (Oops!)
                                  buttonText | Ok *
       if is empty Char . Text
        then call (Errore21) .ShowMessageDialog
                                              Hai dimenticato di inserire il carattere da analizzare
                                            (Cops!)
                                  buttonText | * Ok *
                 get global char 🔻 = 🔻 Char 🔻 . Text 🔻
       then set global Contatore to L get global Contatore + [1]
        set global s to ( get global s + 11
                 get global Contatore ( ) | Or ( ) | get global Contatore ( )
        then set (LOCUTOUT). Texto to ( ) join (
                                                 Il carattere desiderato è ripetuto
                                                 get global Contatore
                                                   volte nella frase.
             set (LblOutput) . Visible to ( true )
             call TUTTO . Speak
                                  join ( Il carattere desiderato è ripetuto
                                            get global Contatore
                                            volte nella frase.
               get (global Contatore)
        then set (LaCoutput). Text to ( ) join ( " (Il carattere desiderato è ripetuto"
                                                  get global Contatore
                                                  volta nella frase.
             set (LblOutput . Visible . to ( true .)
             call (TUTTO) .Speak
                                            Il carattere desiderato è ripetuto
                                   📵 join 🕻
                                            get global Contatore
                                            volta nella frase.
```

Le istruzioni sono basicalmente il flow chart tradotto in blocchi, con la differenza che con i blocchi abbiamo aggiunto un'interfaccia e più opzioni di output, infatti si può notare che abbiamo fatto una condizione se il carattere è ripetuto 1 volta nella frase, ed una se è ripetuto 0 o più di una volta.

Rispetto all consegna, abbiamo aggiunto anche 2 SpeechRecognizer, che servono a rilevare la voce dell'utente ed eventualmente inserire il risultato nell'apposita casella.

Oltre agli SpeechRecognizer, abbiamo fatto in modo che l'utente possa scegliersi da solo/a il carattere desiderato e che in caso che la casella "carattere" sia vuota,compaia un errore.

Istruzioni per l'utente:

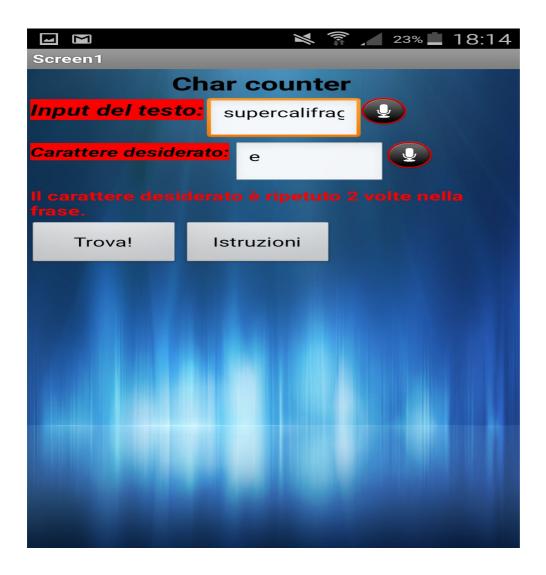
Quest'istruzione serve letteralmente solo a far tornare l'utente all'interfaccia del programma, poiché tutte le istruzioni per l'utente le abbiamo fatte sotto forma di label, quindi non serivano blocchi per esse.

ScreenShot dell'app

1-errore in caso di casella carattere vuota:



2- Il corretto funzionamento dell'app:



3-Schermata delle istruzioni:

