

Data: 01/11/2015

Classe: 3BI

Esperienza di App Inventor sul carattere in una frase



Professori :

- Massimo Papa
- Elena Talomo
- Giorgio Ghione

GRUPPO:

- Mazilu Liviu
- Popovici Gabriel

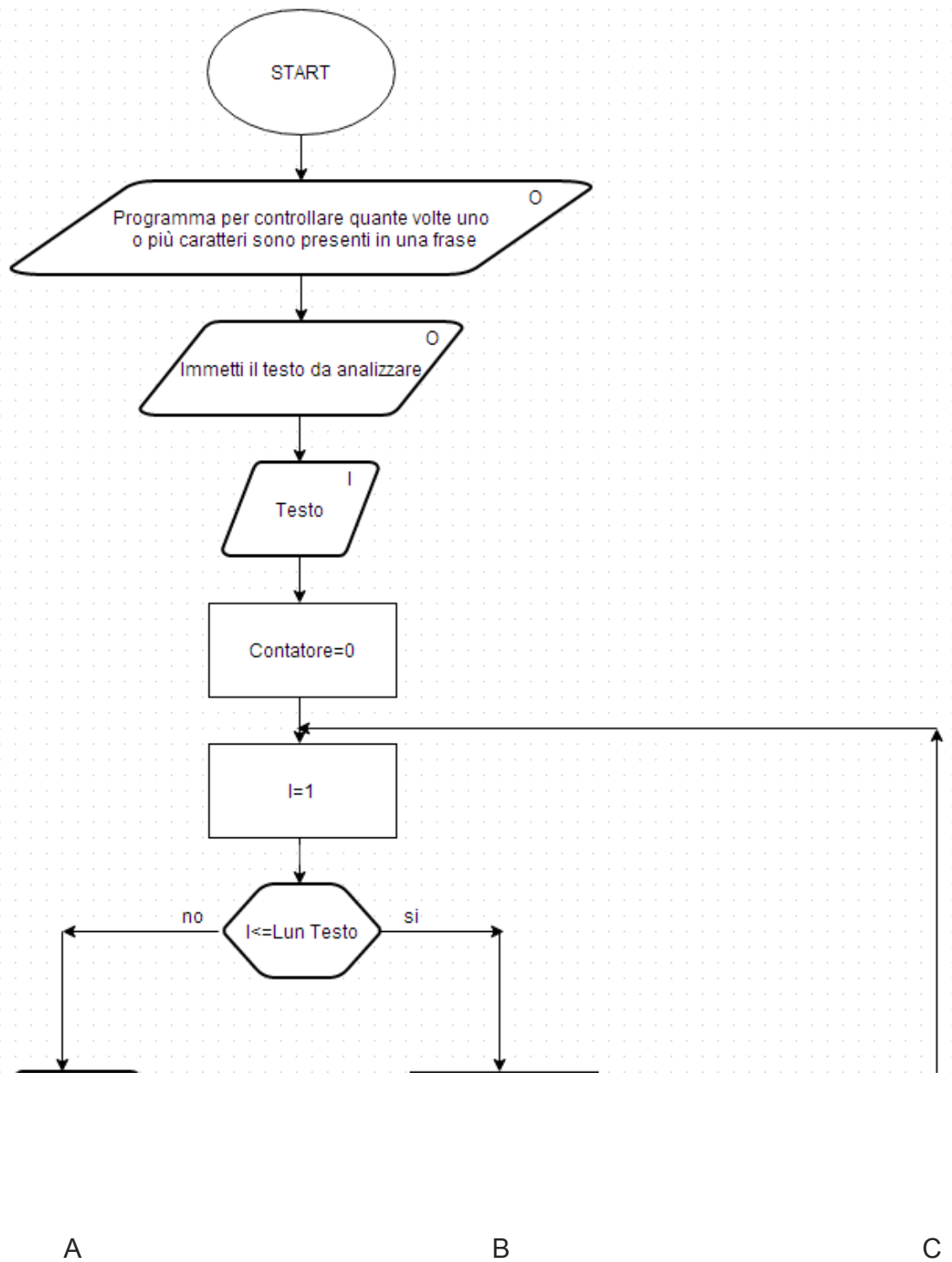
Sommario

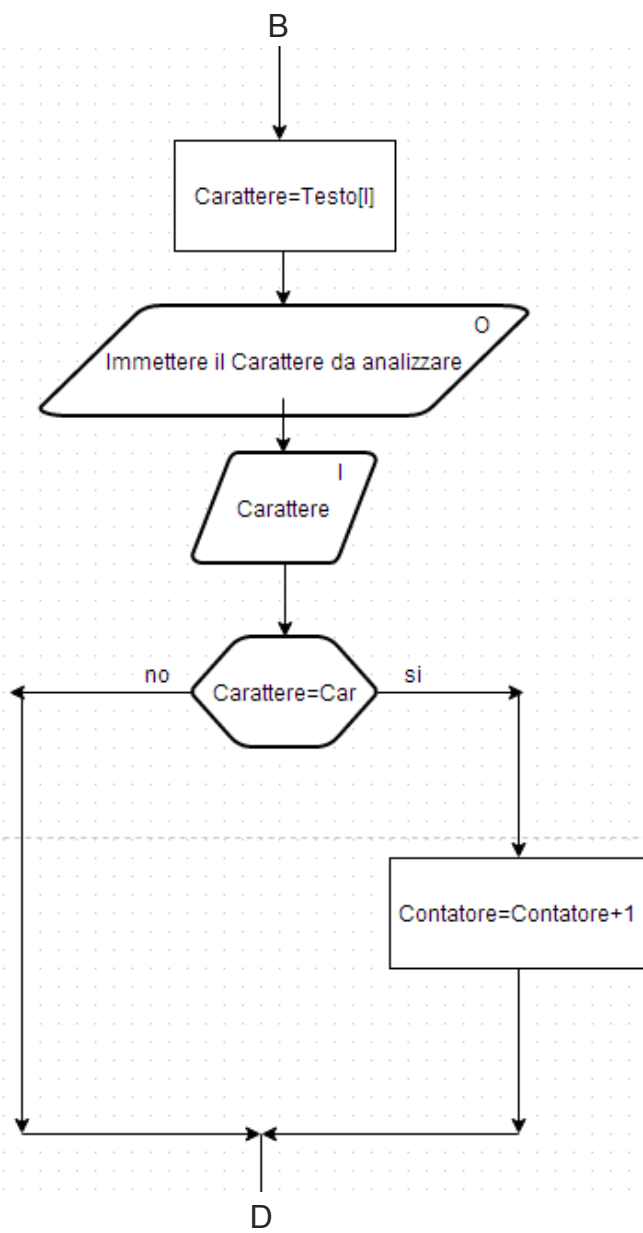
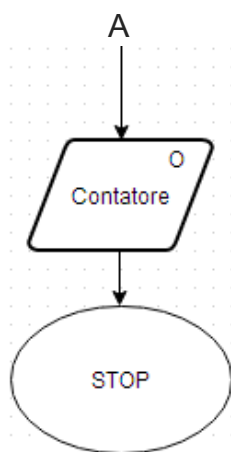
Oggetto dell'esperienza.....	3
Flow Chart.....	4
Codifica.....	7
Istruzioni per il programma:.....	8
Istruzioni per l'utente:.....	11
ScreenShot dell'app.....	12

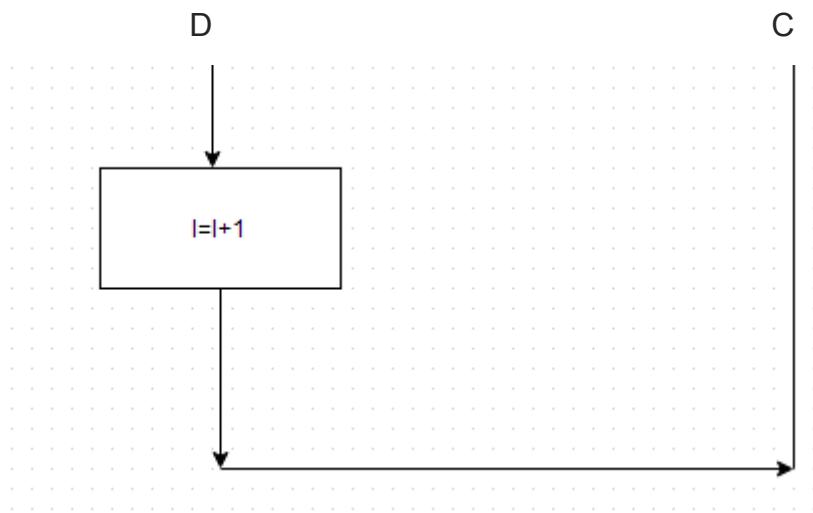
Oggetto dell'esperienza

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



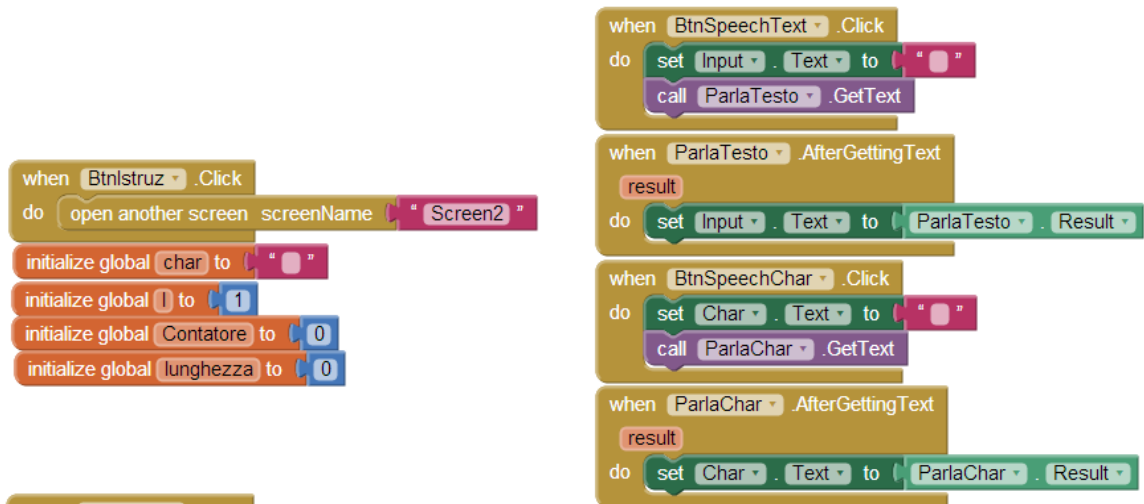




Codifica

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

Variabili:



dove BtnIstruz 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:

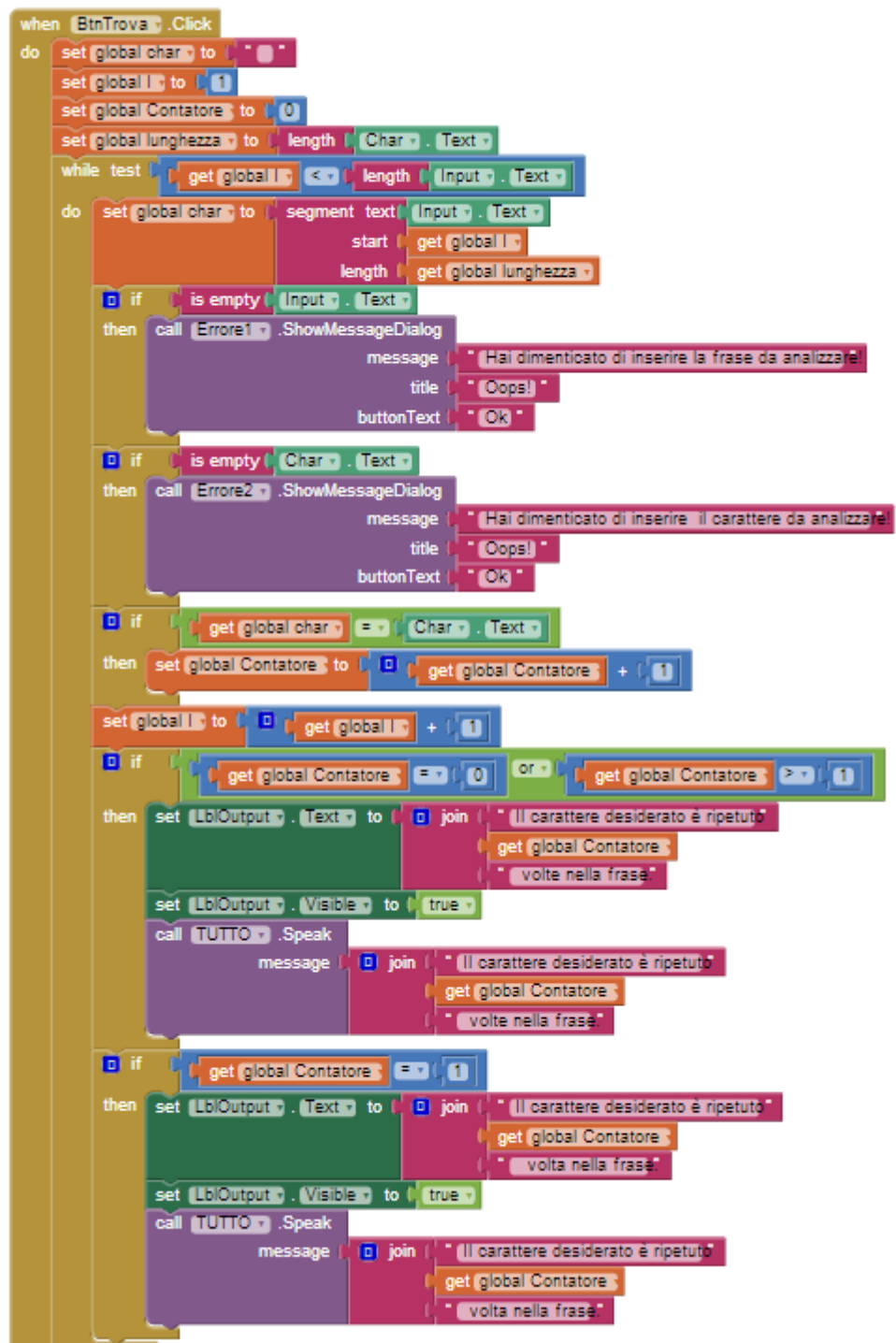
Char per il carattere da analizzare;

l 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:

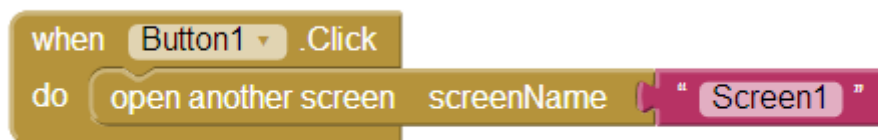


Le istruzioni sono basicamente il flow chart tradotto in blocchi, con la differenza che con i blocchi abbiamo aggiunto un'interfaccia e più opzioni di output, infatti si può notare che abbiamo fatto una condizione se il carattere è ripetuto 1 volta nella frase, ed una se è ripetuto 0 o più di una volta.

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:



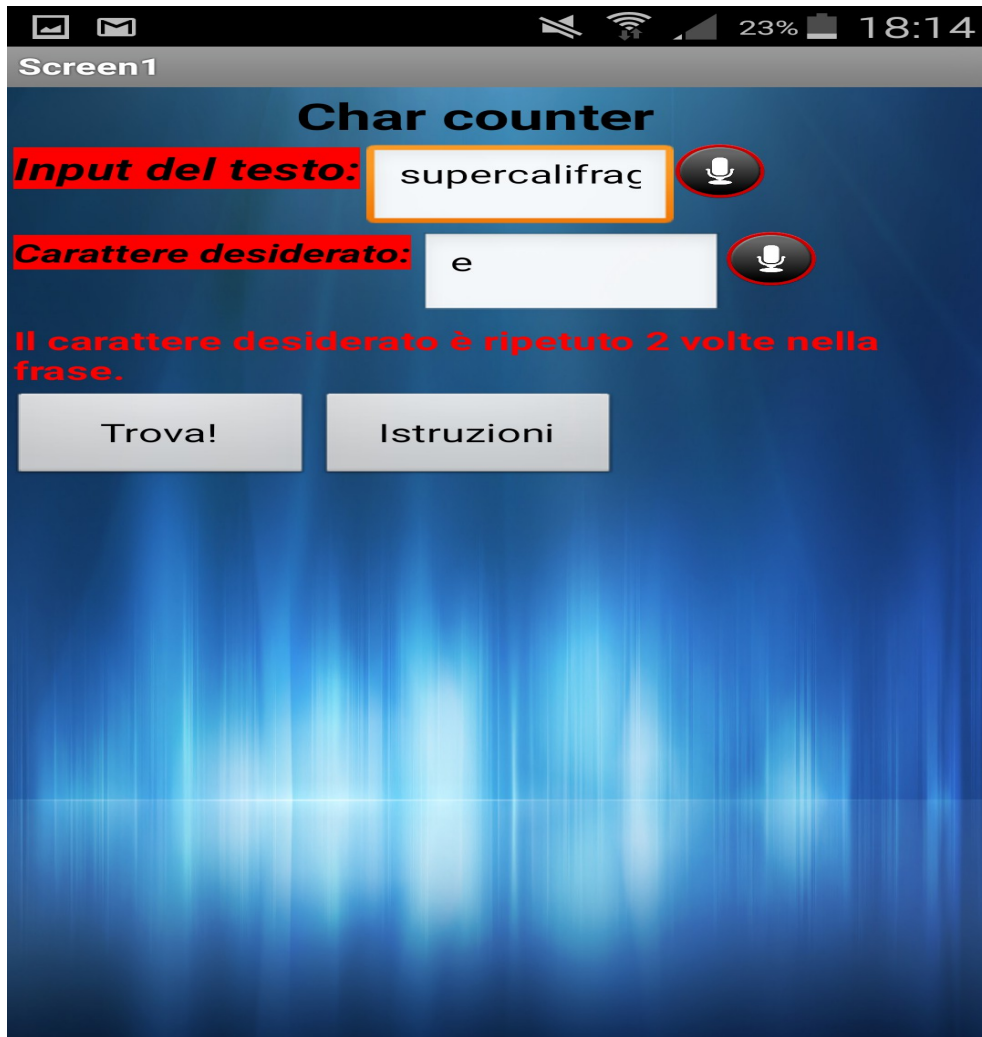
Quest'istruzione serve letteralmente solo a far tornare l'utente all'interfaccia del programma, poiché tutte le istruzioni per l'utente le abbiamo fatte sotto forma di label, quindi non servivano blocchi per esse.

ScreenShot dell'app

1-errore in caso di casella carattere vuota:



2- Il corretto funzionamento dell'app:



3-Schermata delle istruzioni:

