

## 喵喵App

- 作業-82-6的作業規定：

**本次作業檔名：A班級座號\_82\_6** 例如：A80130\_82\_6 (要使用底線)

- 匯入素材

素材檔名：kitty.png meow.mp3

素材位置：桌面\CAT

- 畫面編排

加入元件：按鈕1、標籤1、按鈕2、多媒體-音效1

按鈕1=>文字：班級座號

寬度：填滿

圖像：kitty.png

標籤1=>文字：可以按喵哩！！

寬度：填滿

按鈕2=>文字：歸0

寬度：填滿

音效1=>來源：meow.mp3

- 程式設計

設定變數A=0

當 按鈕1被點選

設定全域變數A=A+1

如果 全域變數A<=3

呼叫 音效1.播放

設定 標籤1.文字 為 再按貓！！

ELSE

設定 標籤1.文字 為 不要再按了！！

當 按鈕2被點選

設定全域變數A=0

設定 標籤1.文字 為 可以按喵哩！！

製作程式中會使用到的中文字

可以按喵哩！！

歸0

再按貓！！

不要再按了！！

程式提示及說明：

- 設定變數A=0

初始化全域變數 A 為 0

- 設定全域變數A=A+1

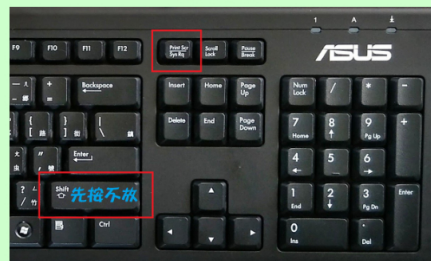
設置全數A 為 取得 全域A + 1

- 設定全域變數A=0

設置全數A 為 0

- 作業繳交

截圖的動作



- 程式截圖檔：

當程式製作完成，程式畫面以適當大小截圖

截圖時需包含：E-mail標籤，

分別截圖：畫面編排、程式設計

啟動小畫家，貼上。

貼上時不要移動式縮小，以全部螢幕畫面存檔。  
另存新檔。

存儲位址：桌面，jpg 或 jpeg 格式

畫面編排-檔名：班級座號-82-6-1.jpg 例如：80130-82-6-1.jpg

程式設計-檔名：班級座號-82-6-2.jpg 例如：80130-82-6-2.jpg

上傳C3教室伺服器(10.42.247.108)

繳交作業的檔名：

- 畫面編排-截圖檔名：班級座號-82-6-1.jpg 例：80130-82-6-1.jpg
- 程式設計-截圖檔名：班級座號-82-6-2.jpg 例：80130-82-6-2.jpg

※ 作業檔名錯的會扣分喔！

班級	作業內容	上課日期	備註(期限)
801	喵喵App		
802	喵喵App		
803	喵喵App		
804	喵喵App		
805	喵喵App		
806	喵喵App		
807	喵喵App		
808	喵喵App		
809	喵喵App		
810	喵喵App		
811	喵喵App		
813	喵喵App		

最後修正：114年06月

主要練習項目

- App Inventor 基本操作
- App Inventor-手機版面設計
- App Inventor-按鈕、標籤、文字應用
- App Inventor-製作執行程式檔
- 程式設計-變數及算數運算
- 程式設計-雙向條件結構
- 電腦基本操作
- 電腦基本操作-繪圖軟體操作
- 電腦基本操作-FTP使用
- 中英文輸入練習

執行程式參考解答：

初始化全域變數 A 為 0 檔名：A班級座號\_82\_6

當 按鈕1 被點選

執行

設置 全域 A 為 取得 全域 A + 1

如果 取得 全域 A ≤ 3

則

呼叫 音效1 播放

設 標籤1 文字 為 “再按貓！！”

else 設 標籤1 文字 為 “不要再按了！！”

當 按鈕2 被點選

執行

設置 全域 A 為 0

設 標籤1 文字 為 “可以按喵喔！！”

開外掛-模擬器



執行桌面的捷徑 aiStarter

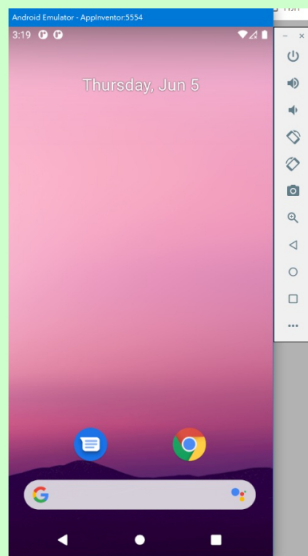
執行後僅一個 aiStarter 的純文字視窗，畫面可以縮到最小，但不可以關掉！！

再點選 連線-模擬器



所需時間，預估 5 分鐘吧！先去做其他的事吧！

下方的畫面還沒開好，請繼續等待！！



如果看到下一個截圖畫面，就再選再點選 **連線-模擬器**

看到這個畫面，就確定，會一直出現



如果還是沒開好，就再確認一下，再點選 **連線-模擬器**

一直到手機的畫面出現與 **畫面編排 一樣**，外掛才算開好！