

תרגיל 6 – “כרטיס ביקור”

מטרה: עבדה עם כמה TextBox-ים ויצירת משפט מורכב אחד ב-Label.

שם הפרוייקט: BusinessCard

:Designer

"שם – טקסט: "Label .1.

TextBox – tb_name .2

"עיר – טקסט: "Label .3.

TextBox – tb_city .4

"תchapיבב – טקסט: "Label .5

TextBox – tb_hobby .6

"צור כרטיס ביקור – Button – btn_create .7

טקסט התחלתי ריק (שורה ריקה) – Label – lbl_result .8

:Blocks

• בעת לחיצה על btn_create :

○ קרא את הטקסט מ-tb_name.Text, tb_city.Text, tb_hobby.Text

○ קבע את lbl_result.Text למשהו בסגנון:
+ שם, שם + tb_name.Text + " , אני גרא ב-",
". " + tb_hobby.Text + " ואני אומחה/", + tb_city.Text

○ אופציונלי: אפס את כל ה-TextBox-ים למחזרות ריקה.

שדרוג: תן lbl_result גודל פונט גדול יותר וצבע טקסט שונה.

תרגיל 7 – “לוח תוצאות לכדורגל”

מטרה: תרגול משתנים (Variables), כמה כפטורים שמעדכנים מספרים.

שם הפרויקט: ScoreBoard

:Designer

1. `lbl_A` – טקסט: "קבוצת A: 0" – שם: `Label`

2. `lbl_B` – טקסט: "קבוצת B: 0" – שם: `Label`

3. `btn_A` – טקסט: "גول לקבוצת A" – שם: `Button`

4. `btn_B` – טקסט: "גול לקבוצת B" – שם: `Button`

5. `btn_reset` – טקסט: "אפס" – שם: `Button`

:Blocks

1. צור שני משתנים גלובליים:

o `scoreA` עם ערך התחלתי 0

o `scoreB` עם ערך התחלתי 0

2. בלחיצה על `:btn_A`:

o הגדיל את `scoreA` ב-1.

o עדכן את `lbl_A.Text` ל: "קבוצת A: " + `scoreA`

3. בלחיצה על `:btn_B`:

o הגדיל את `scoreB` ב-1.

o עדכן את `lbl_B.Text` ל: "קבוצת B: " + `scoreB`

4. בלחיצה על `:btn_reset`:

o החזר את שני המשתנים ל-0.

o עדכן את שני ה-Label-ים בהתאם.

אתגר:

שנה את צבע הטקסט של הקבוצה המובילה (אם A מובילה – A איבר בצבע אחר, אם B מובילה – B איבר).

תרגיל 8 – “אני מלא את כל השדות” (עם ‘התחזות’ ל-validation)

אם עוד לא למדתם תנאים רשיימים (**if**), אפשר להסביר את החלק המאתגר כהרחבת לתלמידים חזקים.

שם הפרוייקט: FullForm

:Designer

"שם מלא:" – טקסט: **Label** .1

TextBox – tb_fullname .2

"כתובת:" – טקסט: **Label** .3

TextBox – tb_class .4

"שליח טופס" – **Button – btn_send** .5

"טרם נשלח" – **Label – lbl_status** .6

Blocks – בסיסי:

• בלחיצה על **btn_send**:

◦ קבע את **lbl_status.Text** ל: "הטופס נשלח בהצלחה!"

אתגר (لتלמידים מתקדמים, אם כבר לימדת If):

• אם אחד מהשדות ריק → **lbl_status.Text** יהיה: "אני מלא את כל השדות"

• רק אם שניהם לא ריקים → "הטופס נשלח בהצלחה!"

תרגיל 9 – “רשימת קניות קטנה”

מטרה: עבודה עם כמה TextBox-ים ושבירת שורות ב-Label.

שם הפרויקט: ShoppingList

:Designer

"טקסט: "פריט 1 :1 – Label .1

TextBox – tb_item1 .2

"טקסט: "פריט 2 :2 – Label .3

TextBox – tb_item2 .4

"טקסט: "פריט 3 :3 – Label .5

TextBox – tb_item3 .6

"טקסט – Button – btn_build .7

– טקסט התחלתי ריק – Label – lbl_list .8

:Blocks

• בלחיצה על btn_build :

◦ קבע את lbl_list.Text ל:

tb_item1.Text + "\n" + "2. " + tb_item2.Text + ".1" ■
+ "\n" + "3. " + tb_item3.Text

■ (הזה מ עבר שורה – אפשר גם להוציא כמה Label-ים במקום)

שדרוג:

הוסף כפטור "נקה" שמוחק את ה-Label ואת כל השודות.

תרגיל 10 – “הגדרות טקסט”

מטרה: שינוי מאפיינים שונים של אותו Label בעזרת כפטורים שונים (גודל, צבע, יישור).

שם הפרויקט: TextSettings

:Designer

"!Hello App Inventor" – טקסט – Label – lbl_text .1

2. 3 כפתורים בשורה:

o "btn_big" – טקסט: גודל

o "btn_small" – טקסט: קטן

o "btn_center" – טקסט: מרכז

3. עוד 2 כפתורים:

o "btn_red" – טקסט: אדום

o "btn_blue" – טקסט: כחול

:Blocks

- בלחיצה על `lbl_text.FontSize` → הגדל את `btn_big` (למשל ל-30).
- בלחיצה על `lbl_text.FontSize` → הקטן את `btn_small` (למשל ל-14).
- בלחיצה על `lbl_text.TextAlignment` → שנה את `btn_center`.
- בלחיצה על `btn_red` → `lbl_text.TextColor` יהיה אדום.
- בלחיצה על `btn_blue` → `lbl_text.TextColor` יהיה כחול.

אתגר:

בסוף כפתור "垵ס" שמחזיר את גודל, צבע ווישור הטקסט לערכי ברירת מחדל.