

# דף עבודה – תרגול ראשון ב-App Inventor

בכל תרגיל:

1. צרו פרויקט חדש בשם המבוקש.
2. עברו ל-**Designer** ונוסיפו את הרכיבים המבוקשים.
3. עברו ל-**Blocks** והשלימו את הקוד.
4. הריצו את האפליקציה ובדקו שהיא עבדת כמו שצריך.

---

## תרגיל 1 – כפתור שמחלייף טקסט

שם הפרויקט: HelloButton

1. ב-**Designer**:
  - הוסיפו **Label** עם טקסט התחלתי: "ברוך הבא".
  - הוסיפו **Button** עם טקסט: "לחץ עלי!".
2. ב-**Blocks**:
  - כשר לוחצים על הכפתור –
    - שנו את ה-**Text** של ה-**Label** ל-"שלום עולם!".

שאלה לבדיקה:  
מה קורה כשלחיצים על הכפתור?

---

## תרגיל 2 – רמזור צבעים

שם הפרויקט: TrafficLight

1. ב-**Designer**:
  - הוסיפו 3 כפתורים:
    - "אדום" **ButtonRed**
    - "צהוב" **ButtonYellow**
    - "ירוק" **ButtonGreen**

.2. ב-Blocks:

- לחיצה על כפתור "אדום" → צבע הרקע של המסק ייה אדום.
- לחיצה על "צהוב" → צבע הרקע ייה צהוב.
- לחיצה על "ירוק" → צבע הרקע ייה ירוק.

אתגר קטן (למי שמסיים):  
הויספו **Label** במרכז המסך, שמציג טקסט מתאים:

- "עוצר" כשאדום
- "היכן" כשצהוב
- "גע" כשירוק

---

### תרגיל 3 – ברכת שלום עם שם

שם הפרויקט: **GreetingApp**

.1. ב-Designer:

- עם הטקסט: "מה השם שלך?" **Label**
- שבו המשתמש יכתוב את שמו. **TextBox**
- עם הtekסט: "ברוך אותך" **Button**
- ריק (ללא טקסט ההתחלתי) שיופיע בו המשפט. **Label**

.2. ב-Blocks:

- כאשר לוחצים על הכפתור:
  - קיבלו את הטקסט שנמצא ב-**TextBox**.
  - קבעו ל-**Label** התחתיו טקסט כמו:  
"שלום " + [שם שהמשתמש כתוב]

דוגמה:

אם המשתמש כתב "דינה" – יוצג: "שלום דינה"

---

### תרגיל 4 – מונה לחיצות

שם הפרויקט: **ClickCounter**

1. ב-Designer :Design

○ Label עם טקסט התחלתי: "מספר לחיצות: 0"

○ Button עם טקסט: "לחץ אותי"

2. ב-Blocks :Blocks

○ צרו משתנה גלובלי בשם clicks עם ערך התחלתי 0.

○ כאשר לוחצים על הכפתור:

■ הגדילו את clicks ב-1.

■ עדכנו את ה-Label כך שיציג:

"מספר לחיצות: " + [ערך המשתנה clicks]

**בדיקה:**

לחצו על הכפתור 5 פעמים.

מה אמרו להפעה ב-Label ?Label

**תשובה:**

## תרגיל 5 – החלפת תמונה

שם הפרויקט: ImageSwitch

1. ב-Designer :Designer

○ הלו לפרויקט שני תמונות (לדוגמה: pic1.png, pic2.png).

○ הוסיף רכיב Image והגדיר pic1.Picture =

○ הוסיף Button עם הטקסט: "החלף תמונה".

2. ב-Blocks :Blocks

○ כאשר לוחצים על הכפתור:

■ אם מוצגת כרגע pic1 – החליפו את התמונה ל-pic2.

■ אחרת – החזירו ל-pic1.

**אתגר למתקדמים:**

. הוסיף Label שמציג טקסט בהתאם לתמונה (למשל: "תמונה 1" / "תמונה 2").

## תרגיל בית 1 – אפליקציית מצב רוח

שם הפרויקט: MoodApp

1. ב-Designer:

- הוסיף 4 כפתורים עם הטקסטים:  
"שמחה", "עצב", "עיףות", "התלהבות".

- הוסיף Label גדול במרכז המסך עם טקסט התחלתי:  
"איך אתה מרגיש היום?"

2. ב-Blocks:

- כל כפתור:

■ משנה את צבע הרקע של המסך לצבע אחר.

■ משנה את טקסט ה-Label למשפט שמתאים למצב הרוח.

**דוגמה:**

לחיצה על "שמחה" → רקע צהוב + טקסט: "איזהipi אתה שמח 😊"

## תרגיל בית 2 – מחשבון חיבור פשוט

שם הפרויקט: **MiniCalc**

1. ב-Designer:

- הוסיף שני TextBox (מספר ראשון, מספר שני).

- הוסיף Button עם הטקסט: "חשב".

- הוסיף Label עם טקסט התחלתי: "תוצאה: ".

2. ב-Blocks:

- כאשר לוחצים על הכפתור:

■ קראו את שני הערכים מה-TextBox.

■ חשבו את הסכום שלהם.

■ הציגו ב-Label: "תוצאה: " + [הסכום].

**בדיקה (בבית):**

נסו לחבר 3 ו-7.

מה התוצאה ש�示גת באפליקציה?

**תשובה:** \_\_\_\_\_