

# דף עבודה – תרגול ראשון ב־App Inventor

בכל תרגיל:

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

## תרגיל 1 – כפתור שמחליף טקסט

שם הפרויקט: **HelloButton**

1. ב־Designer:

- הוסיפו **Label** עם טקסט התחלתי: "ברוך הבא".
- הוסיפו **Button** עם טקסט: "לחץ עלי".

2. ב־Blocks:

- כאשר לוחצים על הכפתור – שנו את ה־Text של ה־Label ל־"שלום עולם!".

שאלה לבדיקה:

מה קורה כשלוחצים על הכפתור?

## תרגיל 2 – רמזור צבעים

שם הפרויקט: **TrafficLight**

1. ב־Designer:

- הוסיפו 3 כפתורים:

- **ButtonRed** עם טקסט "אדום"
- **ButtonYellow** עם טקסט "צהוב"
- **ButtonGreen** עם טקסט "ירוק"

2. ב-Blocks:

- לחיצה על כפתור "אדום" → צבע הרקע של המסך יהיה אדום.
- לחיצה על "צהוב" → צבע הרקע יהיה צהוב.
- לחיצה על "ירוק" → צבע הרקע יהיה ירוק.

אתגר קטן (למי שמסיים):

הוסיפו Label במרכז המסך, שמציג טקסט מתאים:

- "עצור" כשאדום
- "היכון" כשצהוב
- "סע" כשירוק

---

## תרגיל 3 – ברכת שלום עם שם

שם הפרויקט: GreetingApp

1. ב-Designer:

- Label עם הטקסט: "מה השם שלך?"
- TextBox שבו המשתמש יכתוב את שמו.
- Button עם הטקסט: "ברך אותי"
- Label ריק (ללא טקסט התחלתי) שיופיע בו המשפט.

2. ב-Blocks:

- כאשר לוחצים על הכפתור:
  - קבלו את הטקסט שנמצא ב-TextBox.
  - קבעו ל-Label התחתון טקסט כמו: "שלום " + [השם שהמשתמש כתב]

דוגמה:

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

---

## תרגיל 4 – מונה לחיצות

שם הפרויקט: ClickCounter

1. ב־Designer:

- `Label` עם טקסט התחלתי: "מספר לחיצות: 0"

- `Button` עם טקסט: "לחץ אותי"

2. ב־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 אמור להופיע ב־`Label`?

**תשובה:** \_\_\_\_\_

---

## תרגיל 5 – החלפת תמונה

שם הפרויקט: `ImageSwitch`

1. ב־Designer:

- העלו לפרויקט שתי תמונות (לדוגמה: `pic1.png`, `pic2.png`).

- הוסיפו רכיב `Image` והגדירו `pic1` = `Picture`.

- הוסיפו `Button` עם הטקסט: "החלף תמונה".

2. ב־Blocks:

- כאשר לוחצים על הכפתור:

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

- אחרת – החזירו ל־`pic1`.

**אתגר למתקדמים:**

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

---

## תרגיל בית 1 – אפליקציית מצב רוח

שם הפרויקט: `MoodApp`

1. ב-Designer:

- הוסיפו 4 כפתורים עם הטקסטים:  
"שמחה", "עצב", "עייפות", "התלהבות".
- הוסיפו 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: "איזה כיף! אתה שמח 😊"

---

## תרגיל בית 2 – מחשבון חיבור פשוט

שם הפרויקט: MiniCalc

1. ב-Designer:

- הוסיפו שני TextBox (מספר ראשון, מספר שני).
- הוסיפו Button עם הטקסט: "חשב".
- הוסיפו 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 שמוצגת באפליקציה?

תשובה: \_\_\_\_\_