

תרגיל 6 – “כרטיס ביקור”

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

שם הפרויקט: `BusinessCard`

Designer:

1. `Label` – טקסט: "שם:"

2. `TextBox` – `tb_name`

3. `Label` – טקסט: "עיר:"

4. `TextBox` – `tb_city`

5. `Label` – טקסט: "תחביב:"

6. `TextBox` – `tb_hobby`

7. `Button` – `btn_create` – טקסט: "צור כרטיס ביקור"

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

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:

"שלום, שמי " + `tb_name.Text` + ", אני גר/ה ב "

`tb_city.Text` + " ואני אוהב/ת " + `tb_hobby.Text` + "."

◦ אופציונלי: אפס את כל ה-`TextBox`-ים למחרוזת ריקה.

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

תרגיל 7 – “לוח תוצאות לכדורגל”

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

שם הפרויקט: **ScoreBoard**

:Designer

1. **Label** – טקסט: "קבוצה A: 0" – שם: **lbl_A**
2. **Label** – טקסט: "קבוצה B: 0" – שם: **lbl_B**
3. **Button** – טקסט: "גול לקבוצה A" – שם: **btn_A**
4. **Button** – טקסט: "גול לקבוצה B" – שם: **btn_B**
5. **Button** – טקסט: "איפוס" – שם: **btn_reset**

:Blocks

1. צור שני משתנים גלובליים:
 - **scoreA** עם ערך התחלתי 0
 - **scoreB** עם ערך התחלתי 0
2. בלחיצה על **btn_A**:
 - הגדל את **scoreA** ב-1.
 - עדכן את **lbl_A.Text** ל: "קבוצה A: " + **scoreA**
3. בלחיצה על **btn_B**:
 - הגדל את **scoreB** ב-1.
 - עדכן את **lbl_B.Text** ל: "קבוצה B: " + **scoreB**
4. בלחיצה על **btn_reset**:
 - החזר את שני המשתנים ל-0.
 - עדכן את שני ה-**Label**ים בהתאם.

אתגר:

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

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

אם עוד לא למדתם תנאים רשמיים (*if*), אפשר להשאיר את החלק המאתגר כהרחבה לתלמידים חזקים.

שם הפרויקט: FullForm

:Designer

1. Label – טקסט: "שם מלא:"

2. TextBox – tb_fullname

3. Label – טקסט: "כיתה:"

4. TextBox – tb_class

5. Button – btn_send – טקסט: "שלח טופס"

6. Label – lbl_status – טקסט התחלתי: "טרם נשלח"

Blocks – בסיסי:

- בלחיצה על btn_send:

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

אתגר (לתלמידים מתקדמים, אם כבר לימדת if):

- אם אחד מהשדות ריק → lbl_status.Text יהיה: "אנא מלא את כל השדות"

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

תרגיל 9 – “רשימת קניות קטנה”

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

שם הפרויקט: `ShoppingList`

:Designer

1. `Label` – טקסט: "פריט 1:"

2. `TextBox` – `tb_item1`

3. `Label` – טקסט: "פריט 2:"

4. `TextBox` – `tb_item2`

5. `Label` – טקסט: "פריט 3:"

6. `TextBox` – `tb_item3`

7. `Button` – `btn_build` – טקסט: "הצג רשימה"

8. `Label` – `lbl_list` – טקסט התחלתי ריק

: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`

■ `n\` זה מעבר שורה – אפשר גם להוסיף כמה Label-ים במקום)

שדרוג:

הוסף כפתור "נקה" שמוחק את ה-Label ואת כל השדות.

תרגיל 10 – "הגדרות טקסט"

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

שם הפרויקט: `TextSettings`

:Designer

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

2. 3 כפתורים בשורה:

○ btn_big – טקסט: "גדול"

○ btn_small – טקסט: "קטן"

○ btn_center – טקסט: "מרכז"

3. עוד 2 כפתורים:

○ btn_red – טקסט: "אדום"

○ btn_blue – טקסט: "כחול"

:Blocks

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

:אתגר:

הוסף כפתור "אפס" שמחזיר את גודל, צבע ויישור הטקסט לערכי ברירת מחדל.