

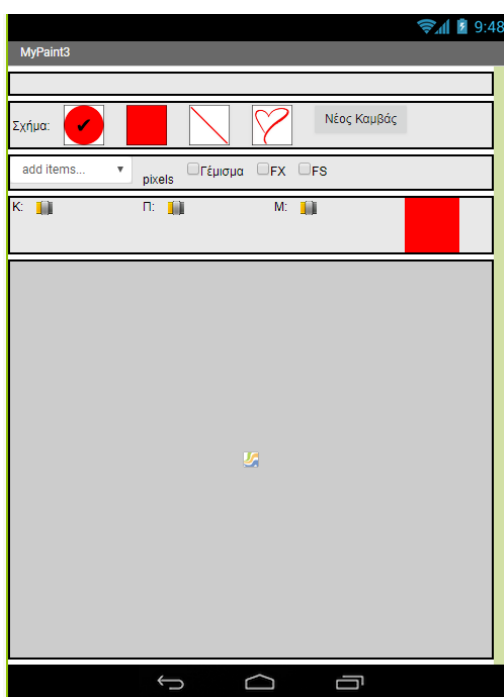
Εργασία στο App Inventor

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή ζωγραφικής/σχεδίασης στο App Inventor στην οποία ο χρήστης θα μπορεί να σχεδιάσει κύκλους, τετράγωνα, γραμμές και ελεύθερο σχέδιο τραβώντας το δάχτυλο του πάνω στον καμβά. Αναλυτικά η εφαρμογή πρέπει να έχει τις παρακάτω προδιαγραφές-δυνατότητες:

- Επιλογή «**Σχήματος**» μεταξύ των:
 - Κύκλος
 - Τετράγωνο
 - Γραμμή
 - Ελεύθερο Σχέδιο
- Καθαρισμός του καμβά
- Επιλογή του πάχους της γραμμής του σχήματος (και μεγέθους του σημείου για το ελεύθερο σχέδιο)
- Επιλογή (**Γέμισμα**) για το σχήμα, αν θα είναι γεμάτο ή όχι (ισχύει μόνο για τον κύκλο και το τετράγωνο)
- Επιλογή (**FX**) για το σχήμα, αν θα φαίνονται όλα τα ενδιάμεσα στάδια (λόγω της δειγματοληψίας) ή μόνο το τελικό αποτέλεσμα
- Επιλογή χρώματος για την πένα σχεδίασης (το χρώμα δημιουργείται με βάση το πρότυπο RGB, όπου το κάθε χρώμα παίρνει τιμή μεταξύ των 0 και 255)
- Προβολή του τρέχοντος χρώματος της πέννας σχεδίασης
- Χρήση των κατάλληλων ετικετών για την επισήμανση της λειτουργίας των αντικειμένων
- Καμβά για τη σχεδίαση

Σημειώσεις:

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε αντικείμενο για να υλοποιήσετε τις παραπάνω προδιαγραφές (ενδεικτικά σας δίνεται ο σχεδιασμός της *Εικόνας 1.*)
- Κατά την αλληλεπίδραση του χρήστη με ένα αντικείμενο στην εφαρμογή σας πρέπει να ενημερώνονται όλα τα αντικείμενα της εφαρμογής που επηρεάζονται από το γεγονός αυτό. Π.χ η επιλογή του χρήστη για το **Σχήμα** επηρεάζει το αντικείμενο **Γέμισμα**. Ενδεικτικά αναφέρονται οι περιπτώσεις:
 - Αν ο χρήστης επιλέξει για το **Σχήμα** τη **Γραμμή** τότε:
 - a. πρέπει να απο-επιλέξετε (ξε-τσεκάρετε) το αντικείμενο **Γέμισμα**
 - b. πρέπει να απενεργοποιήσετε το αντικείμενο **Γέμισμα**
 - Αν ο χρήστης επιλέξει για το **Σχήμα** τον **Κύκλο** τότε πρέπει να ενεργοποιήσετε το αντικείμενο **Γέμισμα**



Εικόνα 1. Ενδεικτικός σχεδιασμός της Εφαρμογής