

## Βοήθεια για την Εργασία στο App Inventor

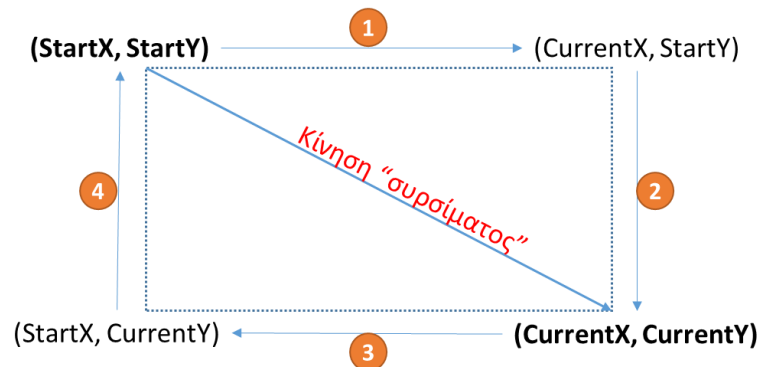
1. Για την επιλογή σχήματος (**Κύκλος, Τετράγωνο, Γραμμή, Ελεύθερο**) από τον χρήστη, προτείνεται η χρήση του **Spinner**
2. Για τη σχεδίαση στον καμβά, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το συμβάν **Dragged** (και όχι μόνο) το οποίο σας παρέχει πληροφορία για τουλάχιστον δύο χρήσιμα σημεία:
  - a. το σημείο που ακούμπησε το δάχτυλο του χρήστη για να ξεκινήσει το σύρσιμο - με συντεταγμένες (StartX, StartY) – και
  - b. το σημείο που βρίσκεται το δάχτυλο του χρήστη (σχεδόν) κάθε στιγμή της κίνησης - με συντεταγμένες (CurrentX, CurrentY)
3. Για τον κύκλο (*Εικόνα 1*), η ακτίνα **radius** είναι η απόσταση μεταξύ των σημείων (StartX, StartY) και (CurrentX, CurrentY) – υπολογίζεται με χρήση του πυθαγορείου θεωρήματος



Εικόνα 1. Σχεδίαση κύκλου

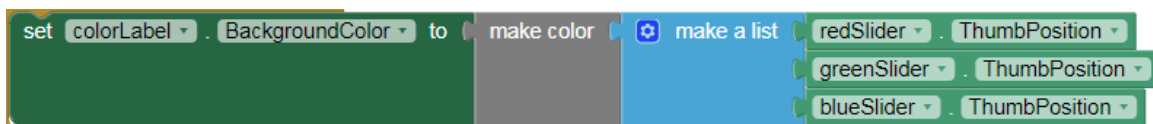
### Προσοχή

- Το πεδίο **fill** δεν έχει συμπληρωθεί στο παραπάνω παράδειγμα (*Εικόνα 1*)
  - Το πεδίο **fill** εξαρτάται από την τιμή του “υπεύθυνου” **CheckBox**
  - Το σημείο (**CurrentX, CurrentY**) παίρνει συνέχεια τιμές, οπότε ζωγραφίζονται πολλοί κύκλοι
4. Για το σχεδιασμό του ορθογωνίου παραλληλογράμμου (για απλότητα στην εργασία το αποκαλούμε “**τετράγωνο**”) θα χρειαστεί να σχεδιάσετε τέσσερα ευθύγραμμα τμήματα στη σειρά (όπως δείχνει η αρίθμηση στην *Εικόνα 2*) που να ενώνουν τις τέσσερις κορυφές του σχήματος



Εικόνα 2. Σειρά σχεδίασης των τεσσάρων ευθύγραμμων τμημάτων του ορθογωνίου παραλληλογράμμου

5. Για τη δημιουργία του χρώματος της πένας του καμβά πρέπει να χρησιμοποιήσετε τρία **Sliders** για τα τρία βασικά χρώματα (RGB) σε συνδυασμό με τις εντολές **make color** και **make a list**. Το παρακάτω παράδειγμα (*Εικόνα 3*) χρησιμοποιεί ένα κενό **Label** (χωρίς κείμενο), στο οποίο η εντολή **set** αλλάζει το χρώμα του **Background** του μετά την οποιαδήποτε αλλαγή στα RGB Sliders. Με τον τρόπο αυτό ο χρήστης μπορεί να έχει μια προεπισκόπηση του χρώματος της πένα του καμβά.



Εικόνα 3. Προεπισκόπηση χρώματος πένας με χρήση του χρώματος Background ενός Label