



MIT
App Inventor

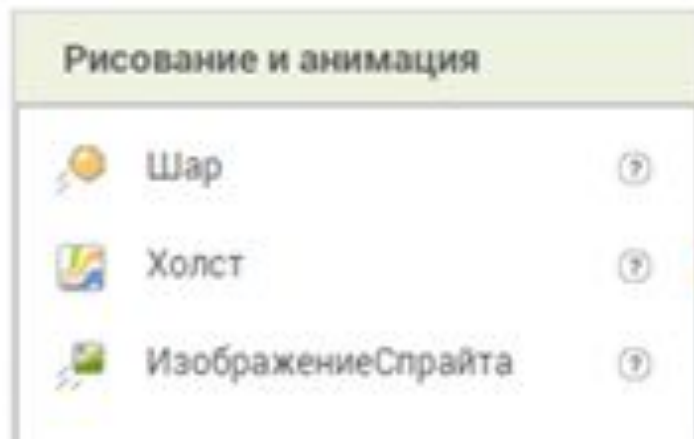
MIT App inventor

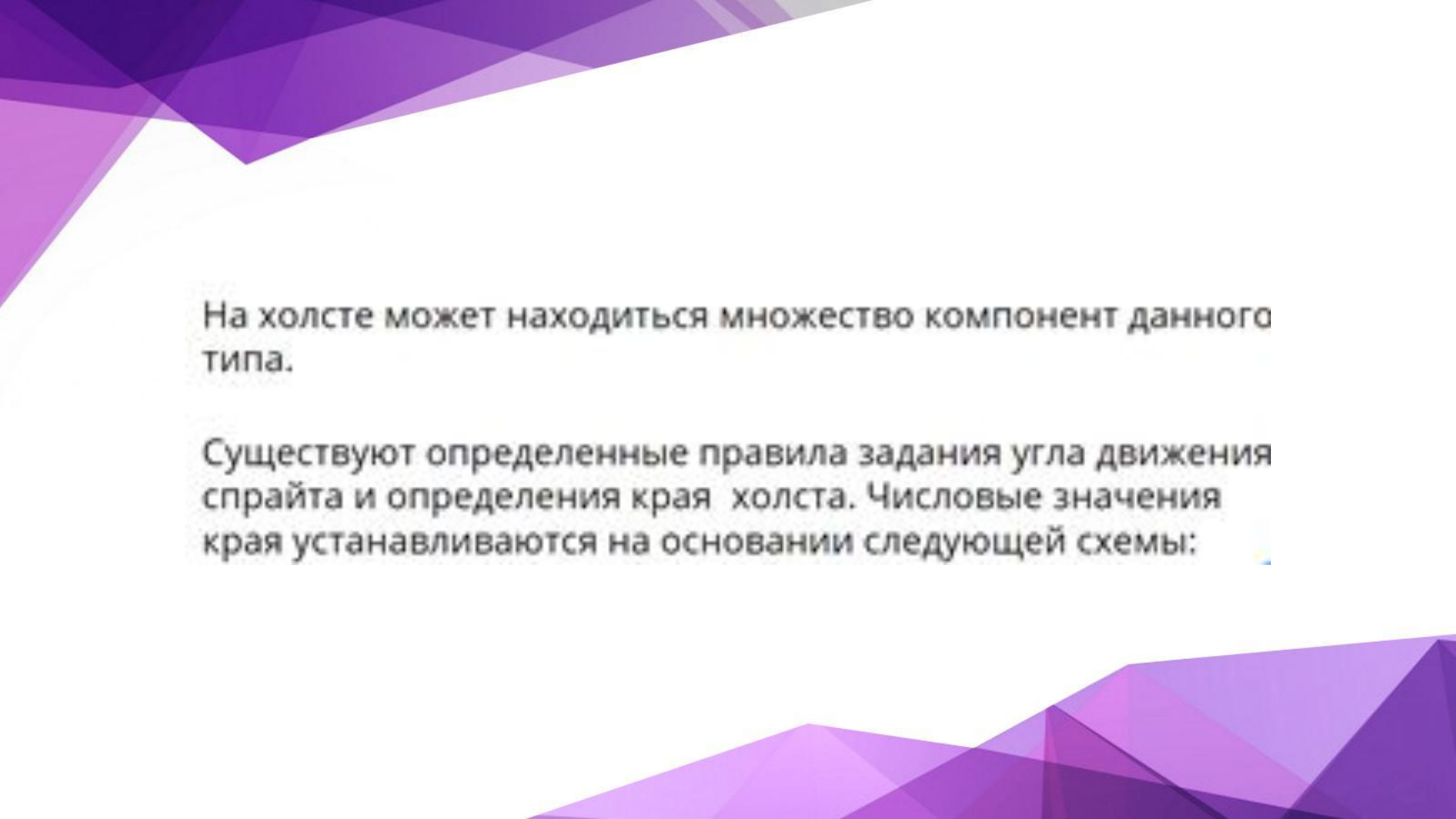
Урок 6

Для анимации предлагается два компонента - "Шар" и "ИзображениеСпрайта".

Шар это круг, для которого можно установить такие свойства как радиус и цвет.

ИзображениеСпрайта - прямоугольное изображение, в качестве источника которого, может быть установлено любое загруженное изображение.





На холсте может находиться множество компонент данного типа.

Существуют определенные правила задания угла движения спрайта и определения края холста. Числовые значения края устанавливаются на основании следующей схемы:

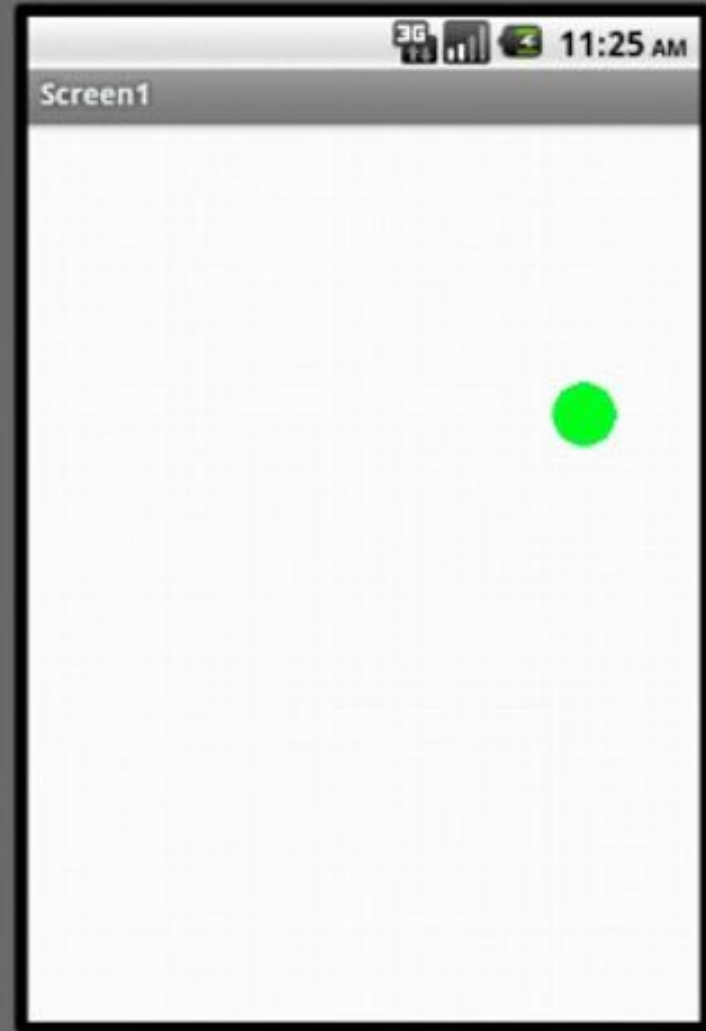
Край=1
Край=2
Край=-2



Край=3
Край=-1
Край=-2
Край=4

Создание программы “Игра в мяч”

Задача: Приложение в котором мяч двигается по экрану и при достижении края отскакивает от него и движется в обратную сторону



Компоненты



Screen1



ХолстДвижение



ШарДвижение

когда ШарДвижение ▾ .Бросок

х у скорость заголовок xvel yvel

делать

присвоить скорость ▾ в получить скорость ▾

присвоить заголовок ▾ в получить заголовок ▾

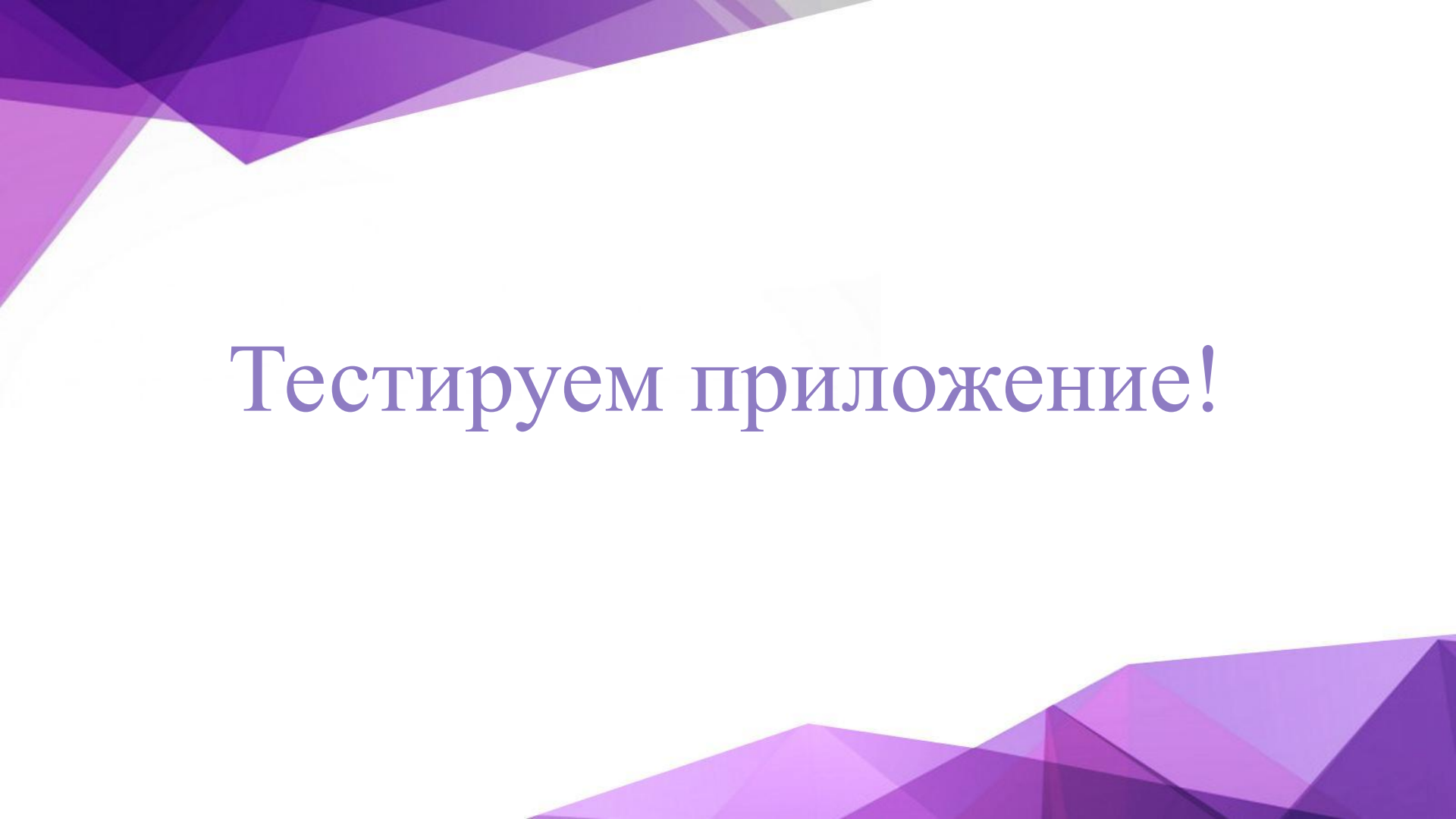
когда ШарДвижение ▾ .ДостигнутКрай

край

делать

вызов ШарДвижение ▾ .Отскакивать

край получить край ▾

The background features abstract, overlapping purple geometric shapes, primarily triangles and polygons, in various shades of purple and magenta. These shapes are concentrated in the top-left and bottom-right corners, leaving a large white central area where the text is located.

Тестируем приложение!

Создание программы “Управляем движением объекта”

Задача: В приложении
Изображение Спрайта на экране
управляется движением кнопок



Компоненты

- [-]  Screen1
 - [-]  Холст
 -  СпрайтКоровка
 - [-]  ГоризонтальноеРасполк
 -  НадписьX
 -  НадписьY
 - [-]  Табличное_расположен
 -  КнопкаВверх
 - [-]  ГоризонтальноеРасполк
 -  КнопкаВлево
 -  КнопкаЦентр
 -  КнопкаВправо
 - [-]  ГоризонтальноеРасполк
 -  КнопкаВниз

инициализировать глобальную LadyX в 100

инициализировать глобальную LadyY в 100

в MoveLady

выполнить

присвоить СпрайтКорова . X в получить global LadyX

присвоить СпрайтКорова . Y в получить global LadyY

вызвать UpdateXY

в UpdateXY

выполнить

присвоить НадписьX . Текст в

присвоить НадписьY . Текст в

соединить u201C X= u201D

получить global LadyX

соединить u201C Y= u201D

получить global LadyY

когда КнопкаВниз .Щелчок

делать

присвоить global LadyY в  получить global LadyY + 10

вызвать MoveLady

когда КнопкаВверх .Щелчок

делать

присвоить global LadyY в  получить global LadyY - 10

вызвать MoveLady

? когда КнопкаВлево .Щелчок

делать

присвоить global LadyX в

получить global LadyX - 10

вызвать MoveLady

когда КнопкаВправо .Щелчок

делать

присвоить global LadyX в

получить global LadyX + 10

вызвать MoveLady

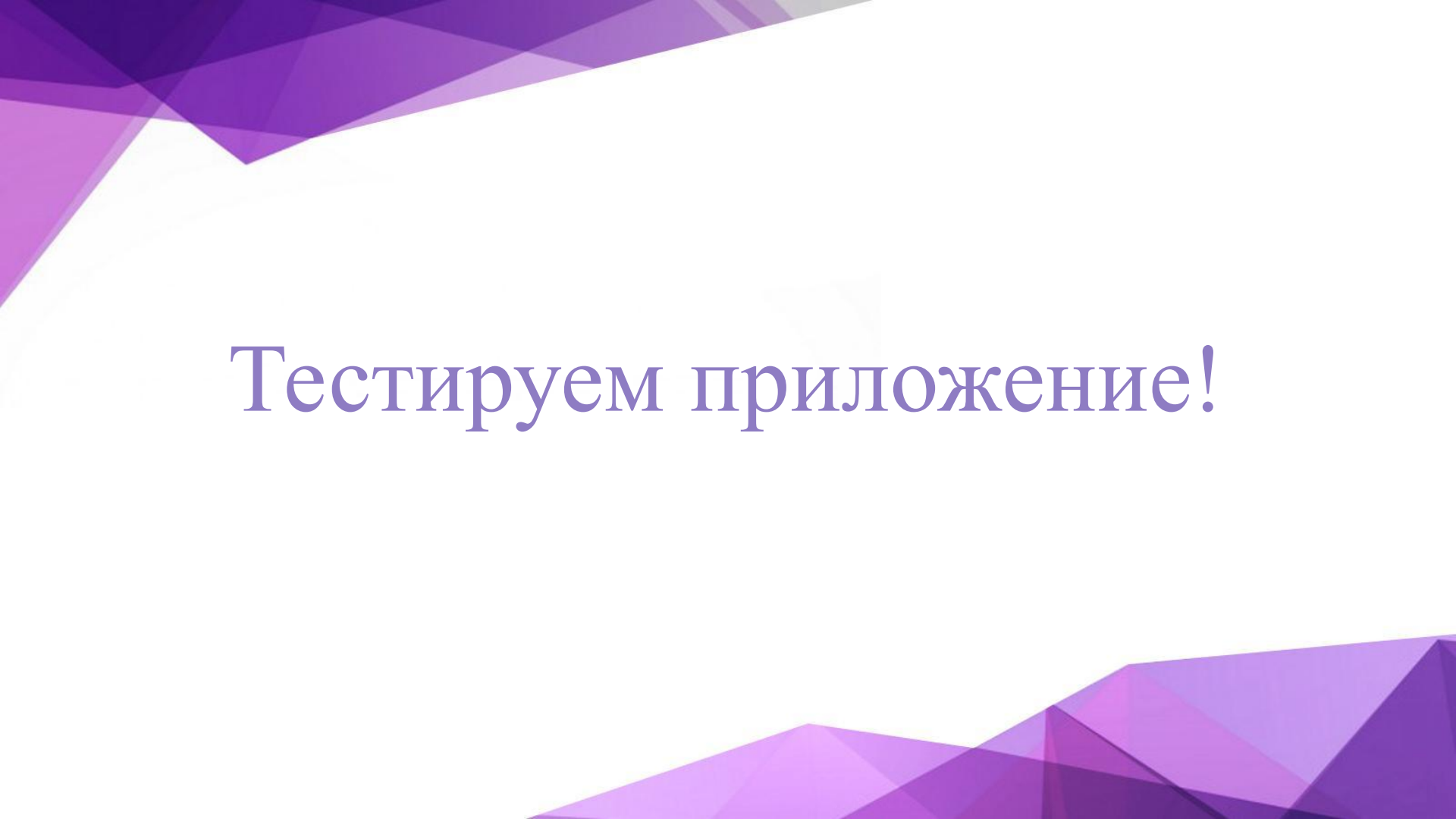
? когда КнопкаЦентр ▾ .Щелчок

делать

присвоить global LadyY ▾ в 100

присвоить global LadyX ▾ в 100

вызвать MoveLady ▾

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of purple and magenta, creating a modern, low-poly aesthetic. The shapes are primarily located in the top-left and bottom-right corners, leaving a large white central area for the text.

Тестируем приложение!

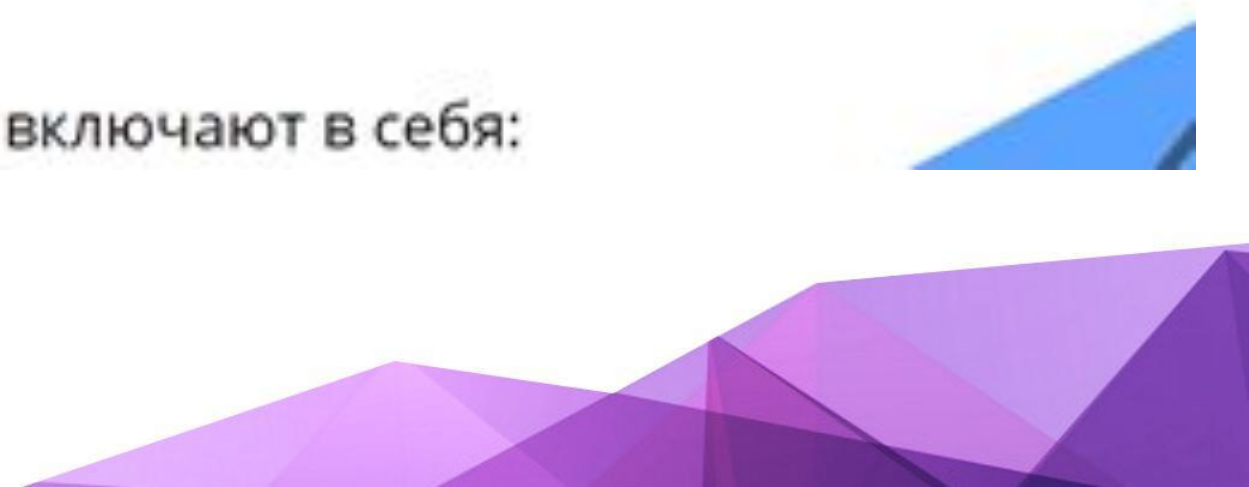
The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of purple, ranging from deep violet to light lavender. These shapes are primarily located in the top-left and bottom-right corners, leaving a large white central area.

Медиа



Медиа компоненты позволяют использовать встроенные в мобильные устройства фото и видеокамеры, динамики, микрофоны и пр.

Медиа компоненты включают в себя:



Медиа

- | | | |
|---|---------------------|-------------------|
|  | Видеокамера | ? |
|  | Камера | ? |
|  | ВыборщикИзображений | ? |
|  | Проигрыватель | ? |
|  | Звук | ? |
|  | Диктофон | ? |
|  | РаспознавательРечи | ? |
|  | ТекстВРечь | ? |
|  | ВидеоПлеер | ? |
|  | Яндекс.Переводчик | ? |

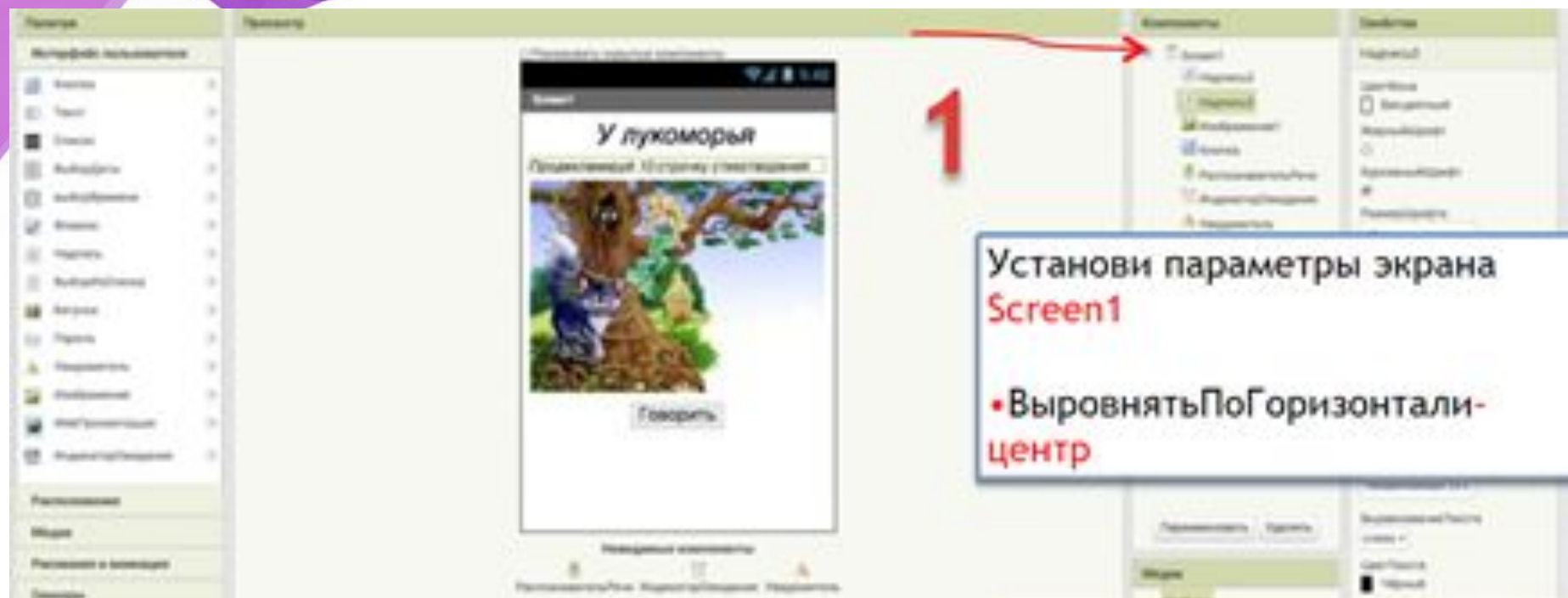
Создание программы “Распознавание речи”

Задача: Приложение проверяет строку стихотворения, сверяя ее с оригиналом и выдает сообщение “Правильно” или “Неправильно”.

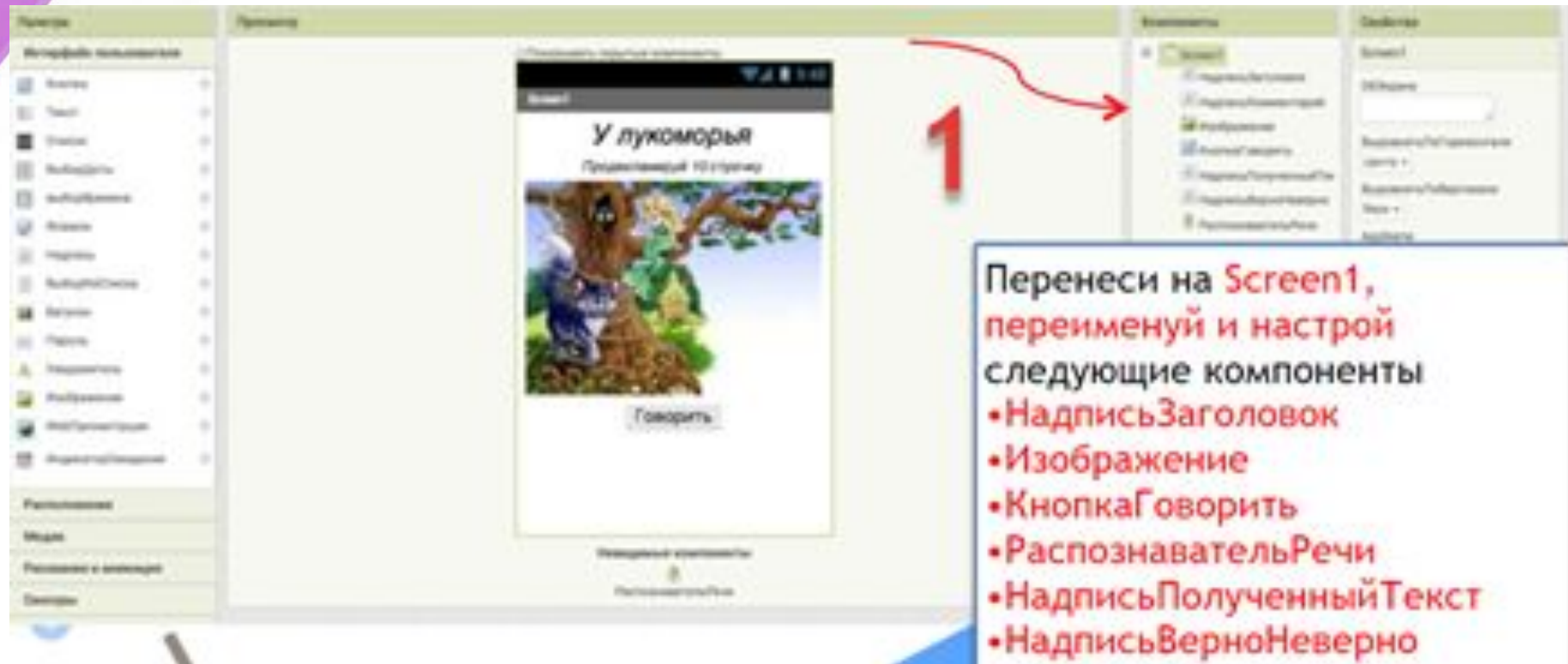


Компоненты

- [-]  Screen1
 -  НадписьЗаголовок
 -  НадписьКомментарий
 -  Изображение
 -  КнопкаГоворить
 -  Надпись1
 -  Надпись2
 -  РаспознавательРечи
 -  ИндикаторОжидания
 -  Уведомитель



Проектируем дизайн приложения



1

Перенеси на **Screen1**, переименуй и настрой следующие компоненты

- Надпись **Заголовок**
- **Изображение**
- Кнопка **Говорить**
- **Распознаватель Речи**
- Надпись **Полученный Текст**
- Надпись **Верно/Неверно**

Собери конструкцию. Шаг 1. Програмируем КнопкуГоворить

когда КнопкаГоворить .Щелчок
делать вызов РаспознавательРечи .ПолучитьТекст

При нажатии Кнопки вызывается компонент РаспознавательРечи, который распознает то, что вы говорите.

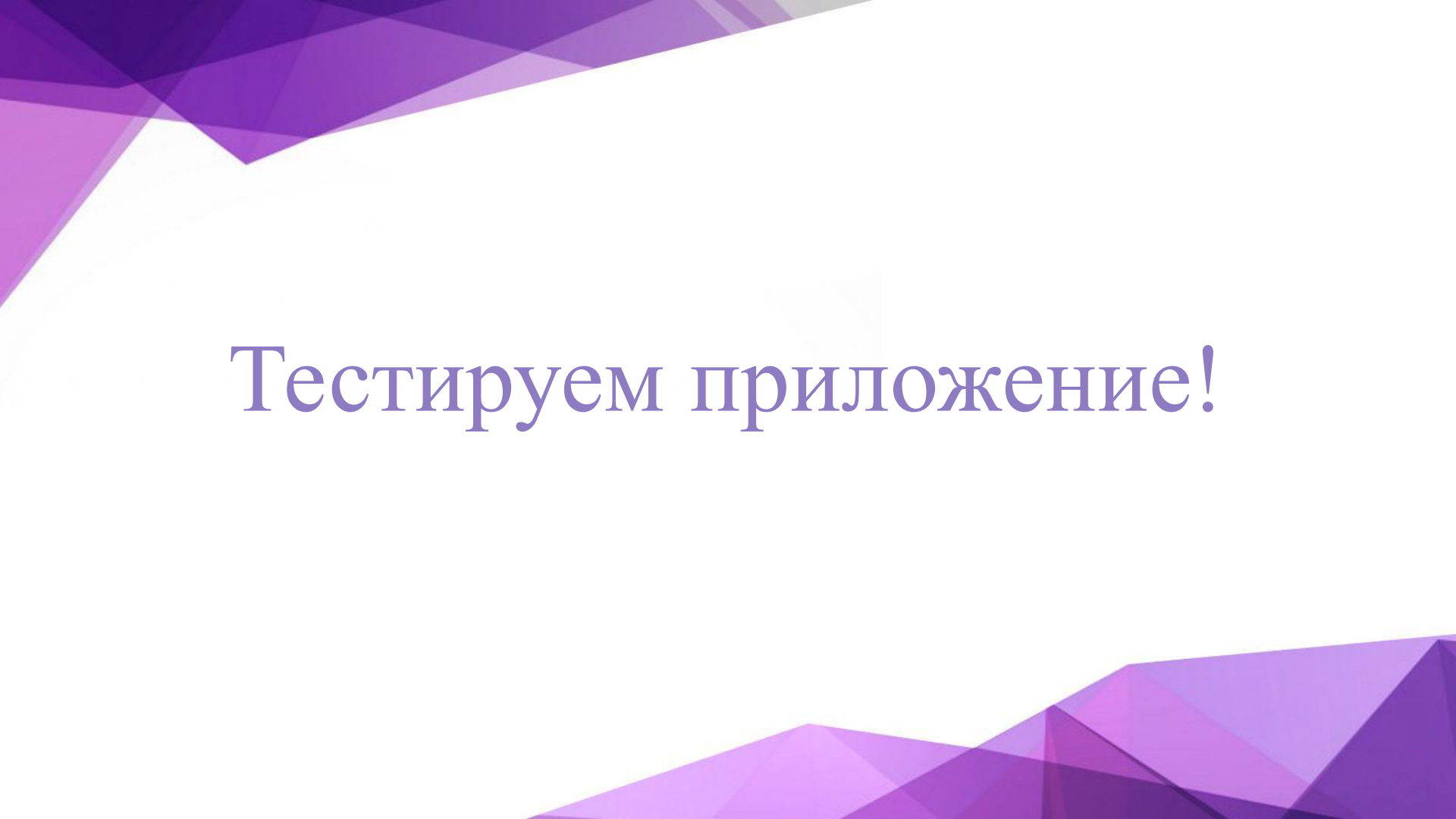
Собери конструкцию.
Шаг 2. Проверяем
распознанный текст

Результат, полученный
после распознавания
сравнивается с текстом
стихотворения.



Вывод в метку сообщений
компонента Уведомитель,
выдающими сообщения «Верно-
Неправильно»

Вызов полученного после
распознавания текста

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of purple and magenta, creating a modern, low-poly aesthetic. The shapes are primarily located in the top-left and bottom-right corners, leaving a large white central area for the text.

Тестируем приложение!