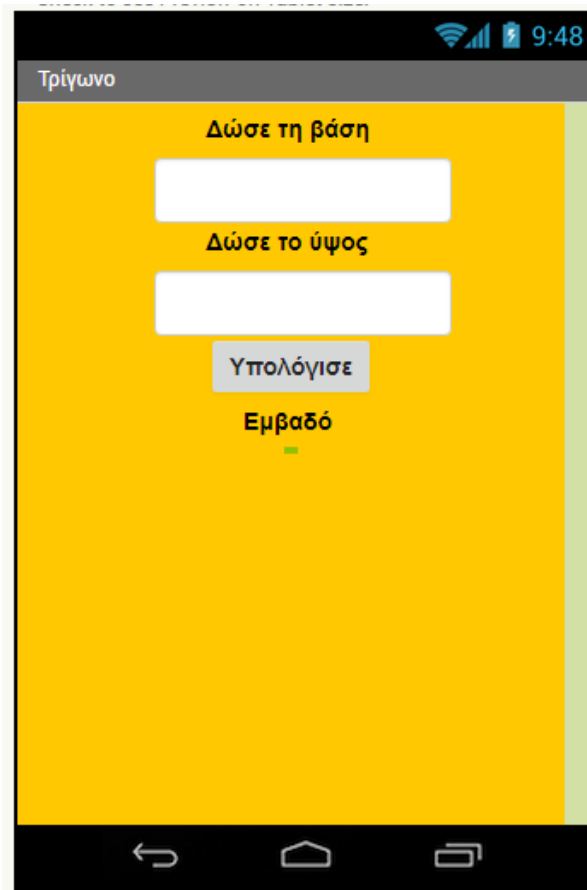


Ασκήσεις με AppInventor

Άσκηση 1

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή με όνομα **Trigono** που θα υπολογίζει το εμβαδό ενός τριγώνου, όταν γνωρίζουμε τη βάση και το ύψος του (Τύπος Εμβαδού $E = \text{βάση} * \text{ύψος} / 2$).

Η εφαρμογή θα πρέπει να φαίνεται όπως στην Εικόνα 1.



Εικόνα 1. Η οθόνη της εφαρμογής

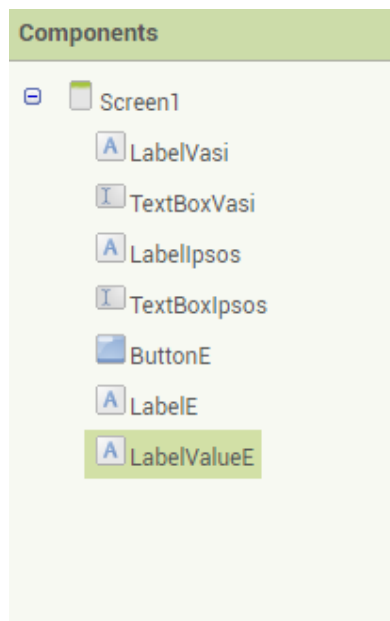
Θα χρησιμοποιηθούν τα εξής αντικείμενα:

- 4 αντικείμενα τύπου **Label** (το ένα για την εμφάνιση του ζητούμενου εμβαδού)
- 2 αντικείμενα τύπου **TextBox** για της εισαγωγή των δεδομένων (βάση, ύψος)
- 1 αντικείμενο τύπου **Button** για τον υπολογισμό του εμβαδού

Οι ιδιότητες των παραπάνω αντικειμένων θα έχουν ως εξής:

Αντικείμενο	Ιδιότητα	Τιμή
Screen1	AlignHorizontal	Center
Screen1	Title	Τρίγωνο
Screen1	BackgroundColor	Orange
Label1	FontBold	True
Label1	FontSize	16.0
Label1	Text	Δώσε τη βάση
Label2	FontBold	True
Label2	FontSize	16.0
Label2	Text	Δώσε το ύψος
Label3	FontBold	True
Label3	FontSize	16.0
Label3	Text	Εμβαδό
Label4	FontBold	True
Label4	FontItalic	True
Label4	FontSize	18.0
Label4	Text	0
Label4	TextColor	Red
Button1	Text	Υπολογισε

Η μορφή της στήλης **Components** θα πρέπει να είναι όπως στην Εικόνα 2.



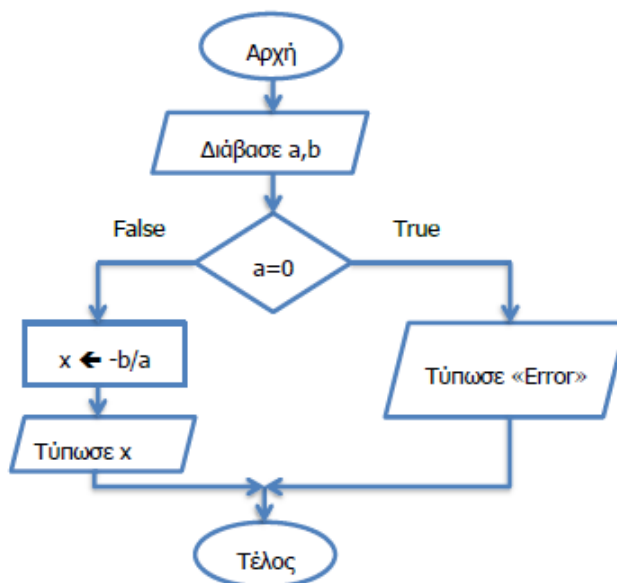
Εικόνα 2. Η στήλη Components

Ποιες θα είναι οι εντολές που θα πρέπει να δώσετε στο παράθυρο **Blocks** προκειμένου η εφαρμογή να υπολογίζει το εμβαδό;

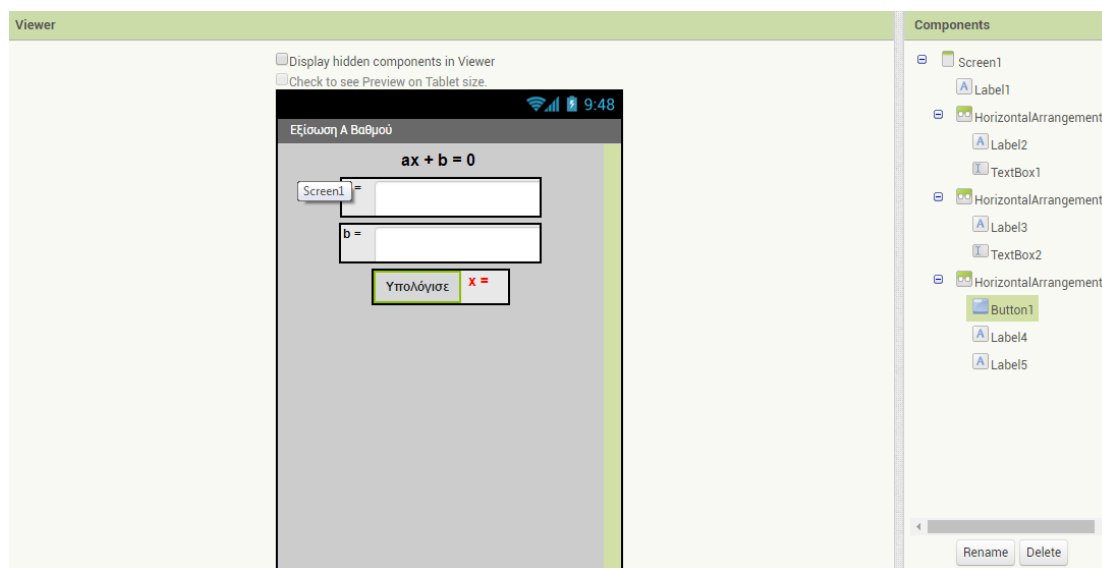
Άσκηση 2

Ένας συμμαθητής σας δυσκολεύεται στον υπολογισμό της εξίσωσης 1^{ου} βαθμού $ax + b = 0$. Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή με όνομα Aequation, το οποίο θα δέχεται τους αριθμούς a , b και θα υπολογίζει το x . Σε περίπτωση που δοθεί $a = 0$, να εμφανίζει το μήνυμα «Λάθος, διαίρεση με 0».

Η επίλυση της εξίσωσης 1^{ου} βαθμού ακολουθεί το παρακάτω λογικό διάγραμμα



Η εφαρμογή θα πρέπει να έχει την παρακάτω Εικόνα



Ποιες εντολές θα χρησιμοποιήσετε στο παράθυρο Blocks για να υπολογίσετε το x ;