

Τελικός σχεδιασμός και υλοποίηση εφαρμογής

Κοινό φύλλο εργασίας και για τις δύο ομάδες



Δραστηριότητα στον υπολογιστή:

Ανοίξτε την Visual Basic 6.0 και δημιουργήστε την παρακάτω φόρμα. Θα αποτελέσει την φόρμα 2 της εφαρμογής μας.

Γράψτε τον κώδικα για κάθε κουμπί-φάρμακο ως εξής:

- Δηλώστε τις μεταβλητές
- Υπολογίστε την δόση
- Εμφανίστε το αποτέλεσμα και τα μηνύματα στις κατάλληλες θέσεις

Υπολογισμός δοσολογίας φαρμάκων



Δώστε τα κιλά και επιλέξτε το φάρμακο που θέλετε να δώσετε στο παιδί σας

Δώστε τα κιλά του παιδιού (με . όχι ,)

Ξανά

Προσοχή !!! Η εφαρμογή μας δεν αντικαθιστά τον γιατρό σας, αλλά σας βοηθά σε μια επείγουσα στιγμή να ελέγξετε αν η δοσολογία που θέλετε να δώσετε, είναι η σωστή. Συμβουλευτήκαμε την παιδιάτρο κ. Κόλλια Κορίνα



DEPON



Panadol



Ponstan



Augmentin



Algofren



Atarax

Δόση φαρμάκου

cc

Αρχική

Έξοδος

Τελικός σχεδιασμός και υλοποίηση εφαρμογής

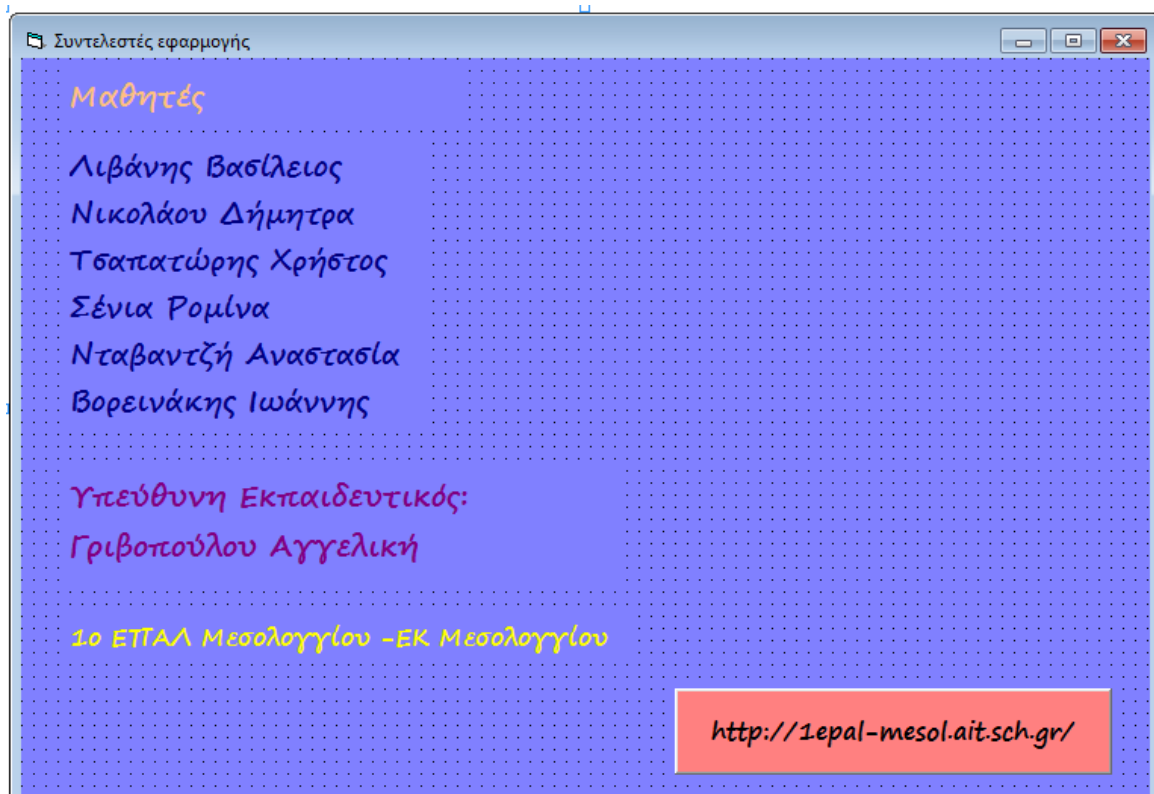
Κοινό φύλλο εργασίας και για τις δύο ομάδες



Δραστηριότητα στον υπολογιστή:

Ανοίξτε την Visual Basic 6.0 και δημιουργήστε την παρακάτω φόρμα. Θα αποτελέσει την φόρμα 3 της εφαρμογής μας.

Στο κουμπί <http://1epal-mesol.ait.sch.gr>, πληκτρολογήστε τον κατάλληλο κώδικα.



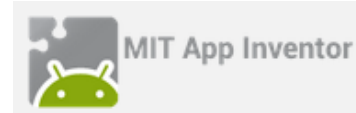
Αποθηκεύστε την τελική εφαρμογή.

Ελέγξτε αν τρέχει σωστά και διορθώστε τα λάθη.

Μετατρέψτε την εφαρμογή σε εκτελέσιμο αρχείο .exe

Μεταγνωστική δραστηριότητα

Μεταφορά της εφαρμογής στο App Inventor



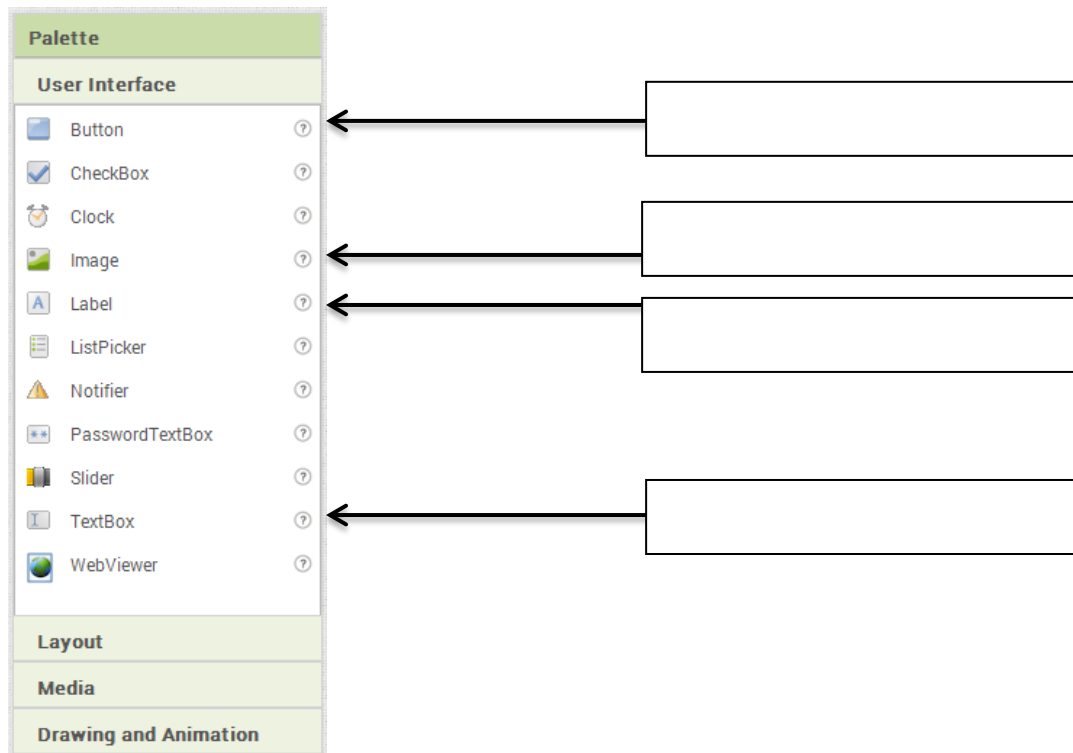
Το App Inventor είναι μια πλατφόρμα σχεδιασμένη για αρχάριους προγραμματιστές που δημιουργήθηκε από την Google. Είναι ένα ελεύθερο και ανοικτό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού, ιδανικό για χρήστες με ελάχιστη ή καθόλου σχετική εμπειρία. Αναπτύσσεται και συντηρείται από το MIT (Massachusetts Institute of Technology), ένα από τα μεγαλύτερα Πανεπιστήμια της Αμερικής. Σε αυτό το περιβάλλον θα μεταφέρουμε την εφαρμογή που δημιουργήσαμε στην Visual Basic, για να υλοποιήσουμε εφαρμογή που θα «τρέχει» σε κινητά τηλέφωνα.



Δραστηριότητα στον υπολογιστή:

Βήμα 1ο: Ανοίξτε έναν φυλλομετρητή και πηγαίστε στην σελίδα <http://appinventor.mit.edu/explore/>

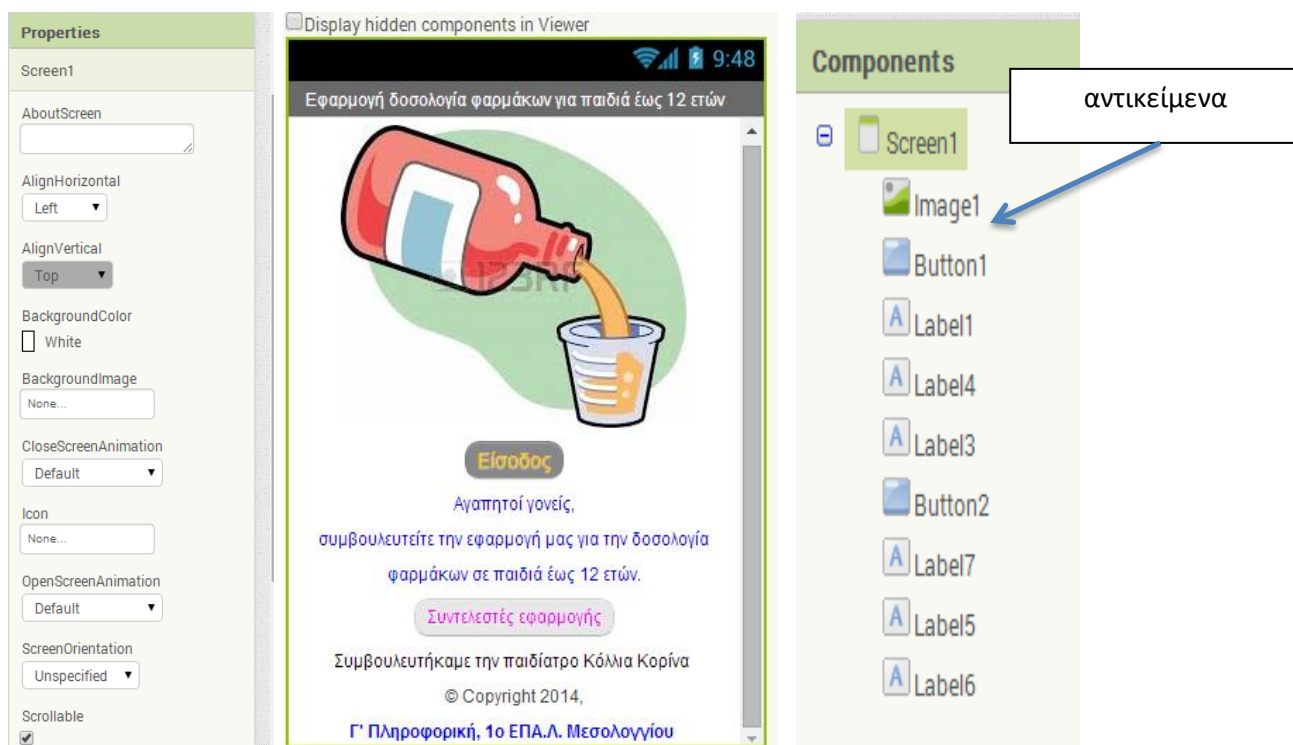
Βήμα 2ο: Πατήστε το κουμπί **Create apps!** και πληκτρολογήστε τους κωδικούς που σας έχουν δοθεί. Πειραματιστείτε με το περιβάλλον του προγράμματος. Τι σας θυμίζουν τα εικονίδια του User Interface; Γράψτε μια περιγραφή μέσα στα παραλληλόγραμμα σχήματα.



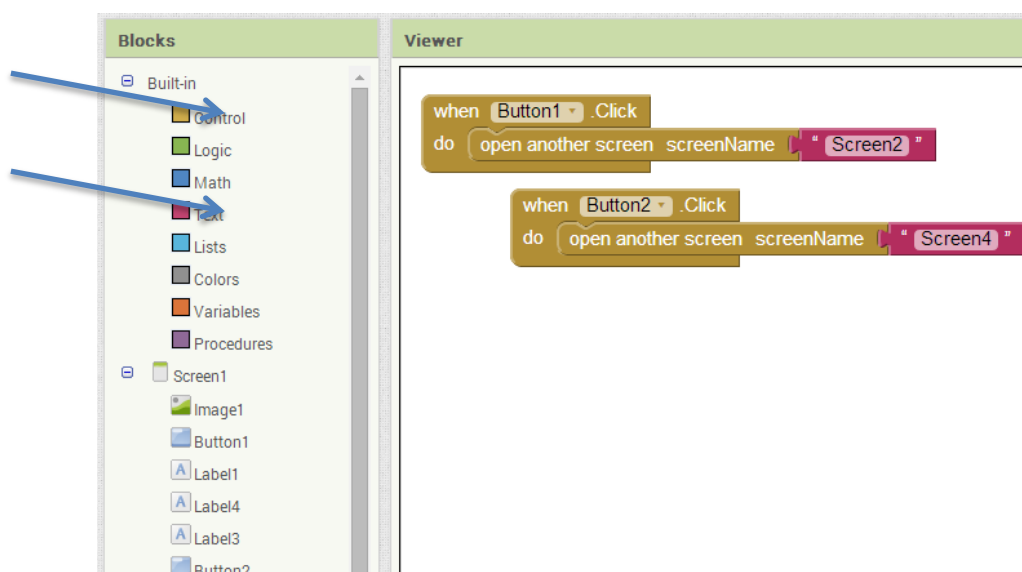
Όπως και στην Visual Basic, έτσι και στο AppInventor, θα δημιουργήσουμε βασικές φόρμες. Εδώ ονομάζονται Screen.

Δραστηριότητα στο AppInventor:

Δημιουργήστε στην Screen1 τα αντίστοιχα αντικείμενα της αρχικής φόρμας της εφαρμογής μας και ονομάστε την φόρμα στη θέση AboutScreen. Η Screen1, θα πρέπει να περιέχει: 1 image, 2 buttons, 6 labels.



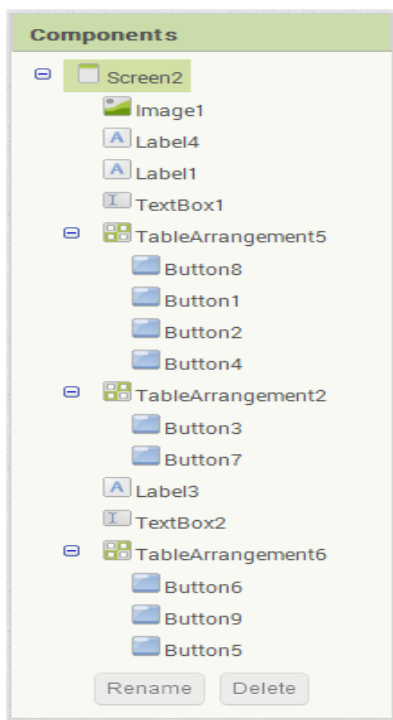
Πατήστε το κουμπί Blocks και χρησιμοποιήστε τουβλάκια από το Control και το Text για να δημιουργήσετε τον κώδικα στα κουμπιά Buttons.



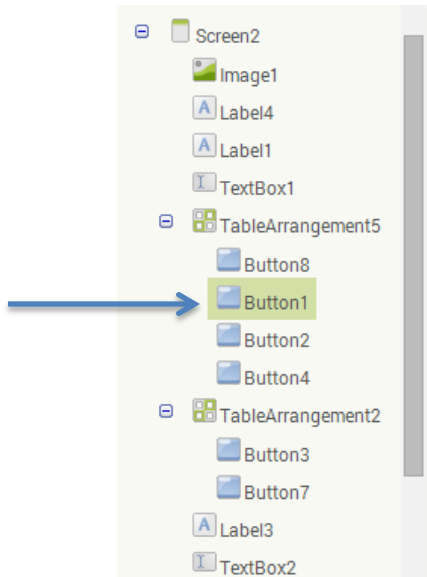
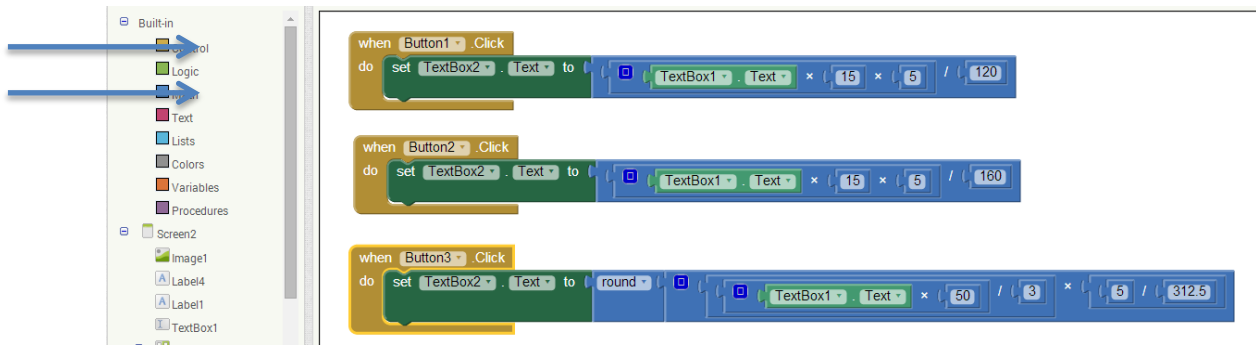
Δραστηριότητα στο AppInventor:

Ανοίξτε τον φάκελο με τις εικόνες της εφαρμογής και εισάγετε τις εικόνες στην Screen2.

Τα αντικείμενα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι: 3 Label, 9 Button, 2 TextBox και 3 TableArrangement από το Layout.



Χρησιμοποιήστε τουβλάκια από το Control, το Button1 και το Math, για να δημιουργήσετε τον κώδικα στα αντικείμενα Buttons.



Προσπαθήστε να συνεχίσετε την δημιουργία του κώδικα και στα υπόλοιπα αντικείμενα.

```

when Button4 .Click
do set TextBox2 . Text to (TextBox1 . Text) / 2

```

```

when Button5 .Click
do set TextBox1 . Enabled to TextBox1 . NumbersOnly

```

```

when Button6 .Click
do open another screen screenName "Screen3"

```

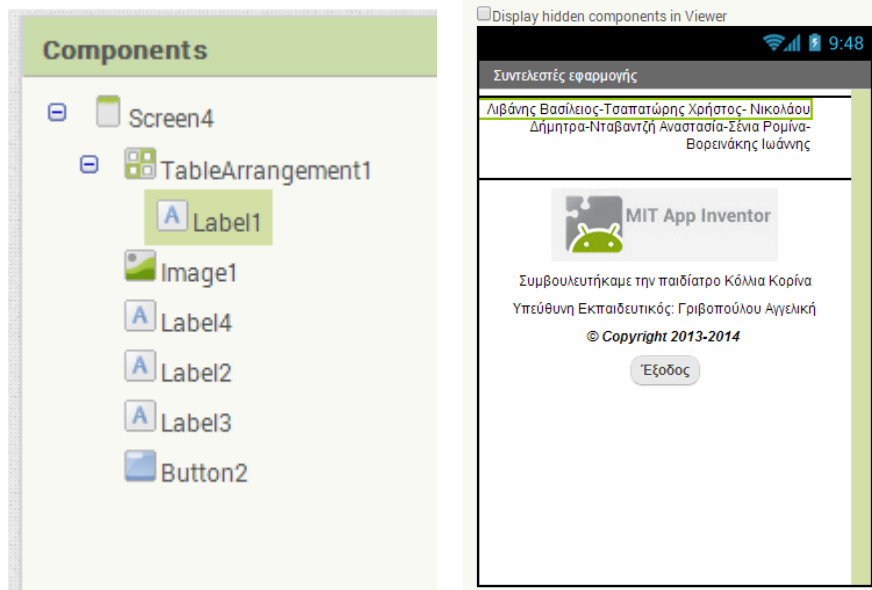
```
when Button8 .Click
do set TextBox2 . Text to (TextBox1 . Text) / 2
```

```
when Button7 .Click
do set TextBox2 . Text to round (TextBox1 . Text * 1) / 2
```

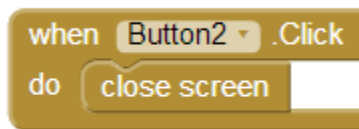
```
when Button9 .Click
do open another screen screenName " Screen1 "
```

Δραστηριότητα στο AppInventor:

Δημιουργήστε την Screen3. Θα περιέχει 1 TableArrangement, 4 Label, 1 Button, 1 Image.

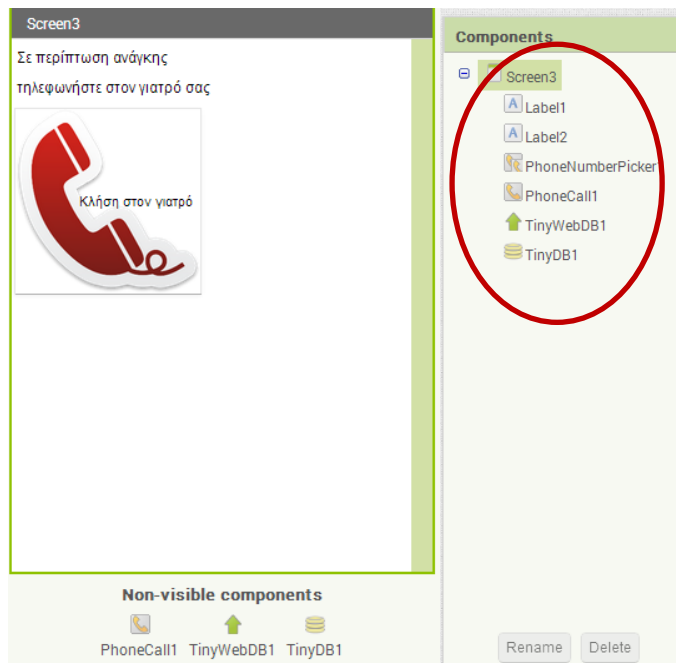


Χρησιμοποιήστε τουβλάκια από το Control, για να δημιουργήσετε τον κώδικα στο αντικείμενο Button2.



Επέκταση δραστηριότητας

Δημιουργήστε μια νέα φόρμα Screen3.



Με το κουμπί Κλήση στο γιατρό, ο γονιός θα μπορεί να ψάχνει στις επαφές του κινητού για το τηλέφωνο του γιατρού. Βάλτε τα κατάλληλα τουβλάκια για να ψάχνει στις επαφές του κινητού μας για το τηλέφωνο του γιατρού.

