

# Οδηγίες για την 2<sup>η</sup> Εργασία του Μαθήματος

## "Ανάπτυξη Εφαρμογών για την ΕΕΑ"

Η εργασία αφορά την υλοποίηση μιας εφαρμογής με το εργαλείο App Inventor (AI).

Η εφαρμογή περιγράφεται αναλυτικά στον οδηγό "Προγραμματισμός σε App Inventor" που είναι αναρτημένος στην ηλεκτρονική σελίδα του μαθήματος στο Open eClass: θα πρέπει να υλοποιήσετε την εφαρμογή "Ζωγραφική με τα δάκτυλα" που παρουσιάζεται στις σελίδες 83-93, με την διαφορά ότι πρέπει να υπάρχουν τέσσερα χρώματα στην παλέτα και όχι τρία.

Σημειώστε ότι τα αρχεία εικόνας που θα χρειαστείτε (clear.jpg, takepic.jpg και save.jpg) δεν είναι διαθέσιμα στη διεύθυνση που αναφέρεται στο κείμενο, οπότε θα πρέπει να βρείτε εσείς αντίστοιχες εικόνες από το Google (προσοχή στο μέγεθός τους).

Όταν ολοκληρώσετε την εργασία σας:

- θα αποθηκεύσετε το αρχείο με το επίθετό σας (Μενού "Projects", Επιλογή "Export selected project (.aia) to my computer"),
- θα το συμπιέσετε σε μορφή .zip, και
- θα υποβάλετε το αρχείο zip στο Open eClass (Εργασίες -> Εργασία #2 - Υλοποίηση πολυμεσικής εφαρμογής).

Η εργασία είναι ατομική και υποχρεωτική, και αντιστοιχεί στο 20% της τελικής βαθμολογίας του μαθήματος.

Για οποιαδήποτε βοήθεια:

- από κοντά: μπορείτε να συναντήσετε τον Βαγγέλη Κατσιγιαννάκη (evkatsig@uth.gr) στο Εργαστήριο Πληροφορικής του Τμήματος κάθε Πέμπτη 10<sup>00</sup>-11<sup>30</sup> και Παρασκευή 11<sup>00</sup>-13<sup>00</sup>
- από μακριά: μπορείτε να στείλετε ένα email στην Βάσω Χρυσικού (vahrysik@uth.gr)

Καλή επιτυχία!