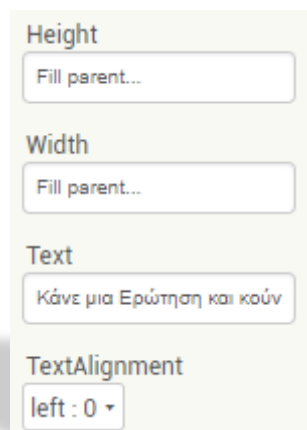


1. Εισέλθετε σε περιβάλλον app inventor(**create apps**)
<http://appinventor.mit.edu/explore/#>
2. Από το menu επιλέξτε **Projects / start new project**
3. Ονομάστε το νέο project **Άσκηση4η**
4. Τοποθετήστε στο **viewer** ένα **button** και **2 label** όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

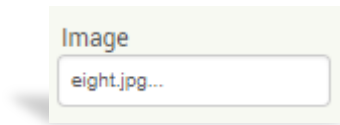


5. Επιλέξτε τις παρακάτω τιμές στην περιοχή **properties** του **label1**



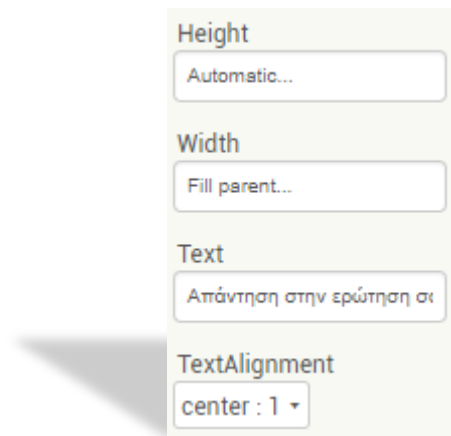
6. Κάντε κλικ στο σύνδεσμο και κατεβάστε την εικόνα [eight.jpg](#)

7. Επιλέξτε τις παρακάτω τιμές στην περιοχή **properties** του **button1**

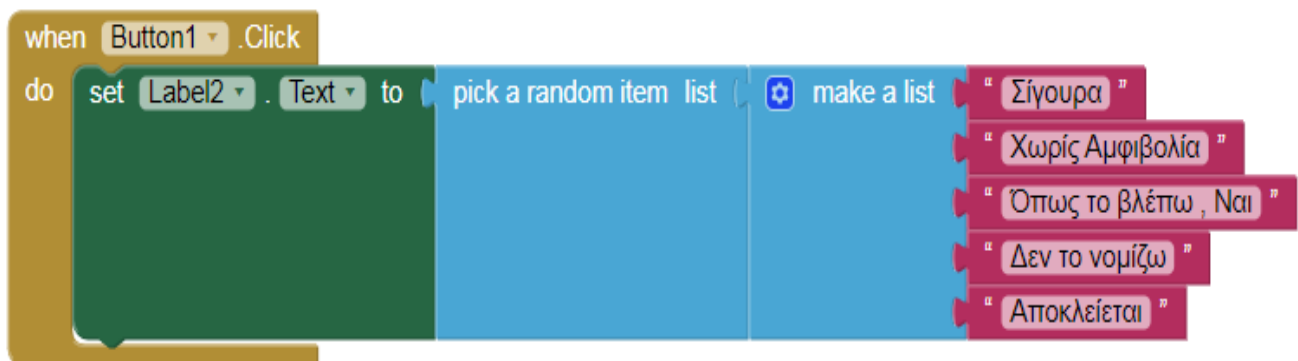


Ανεβάστε την εικόνα [eight.jpg](#) που κατεβάσατε προηγουμένως.

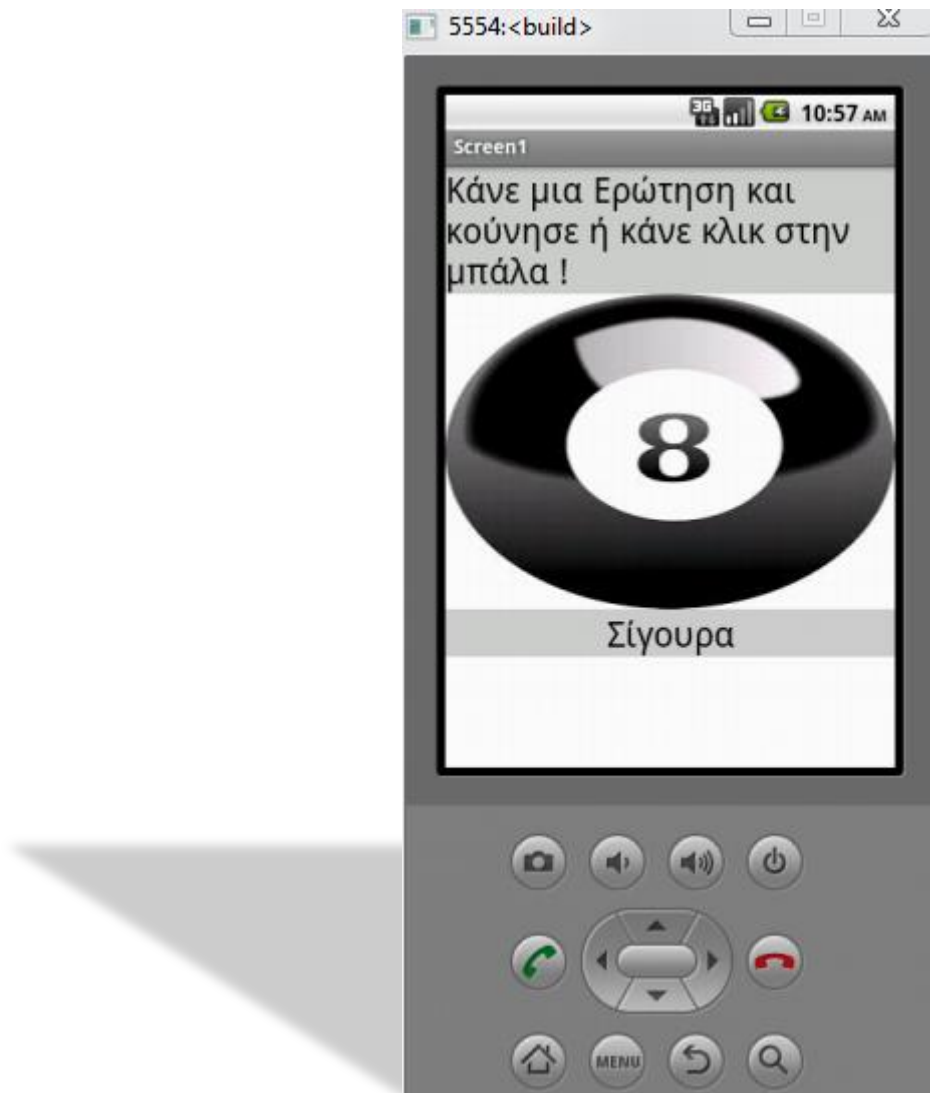
8. Επιλέξτε τις παρακάτω τιμές στην περιοχή **properties** του **label2**



9. Μεταβείτε στις εντολές **Blocks** και περιηγηθείτε στα **Button1, Label2, Lists, Text** ώστε να δημιουργήσετε την παρακάτω ακολουθία εντολών:



Τελικό αποτέλεσμα



Μπορείτε να επεκτείνετε τις δυνατότητες του παραπάνω προγράμματος ώστε να απαντάει στη ερώτηση σας με το **κούνημα της μπάλας**.

Παρατήρηση!

Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε από το palette ,από το πεδίο sensor .το πεδίο accelerometersensor.