

斯坦星球

Appinventor

参考程序

斯坦星球

Day1



斯坦星球

Hello_Appinventor

界面和组件

斯坦星球



程序

<<<< 斯坦星球

当 Screen1 ▾ .初始化

执行

设置 图像1 ▾ . 可见性 ▾ 为 假 ▾

当 按钮1 ▾ .被点击

执行

设置 标签1 ▾ . 文本 ▾ 为 " 小白 "

设置 标签1 ▾ . 背景颜色 ▾ 为

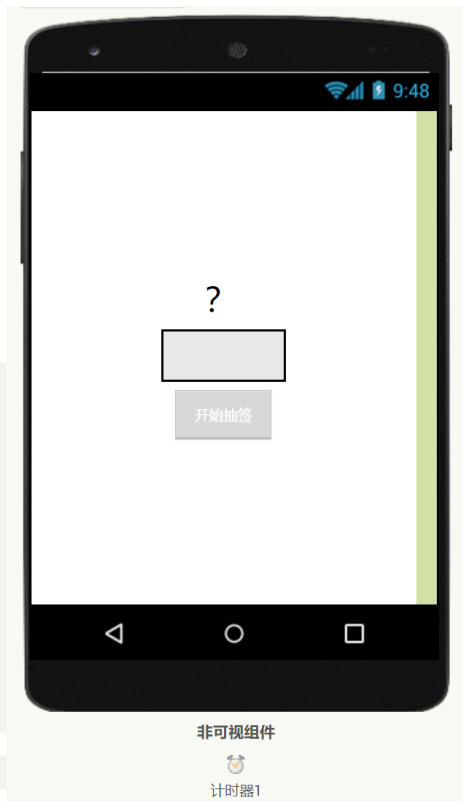
设置 图像1 ▾ . 可见性 ▾ 为 真 ▾

设置 图像1 ▾ . 图片 ▾ 为 xiaobai.png ▾

点名神器-基础

界面和组件

<<<< 斯坦星球



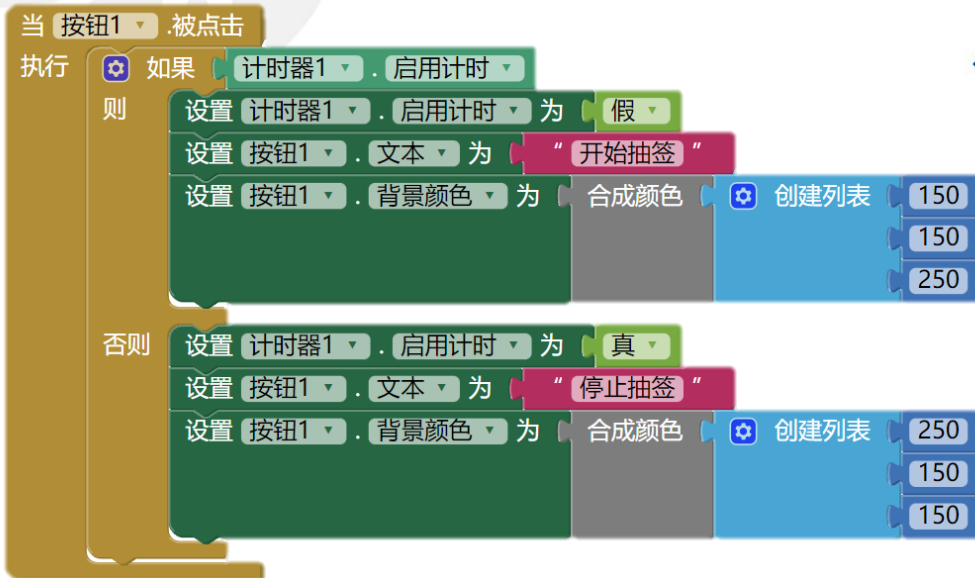
程序-1

斯坦星球



程序-2

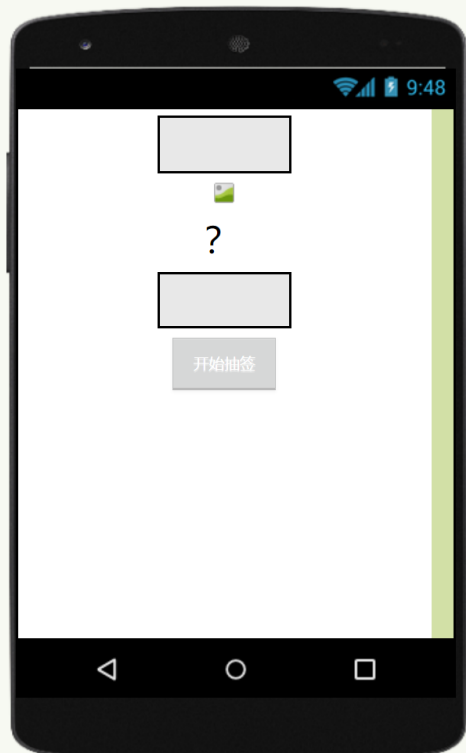
斯坦星球



点名神器-照片版

界面和组件

斯坦星球



非可视组件

计时器1 微数据库1

组件列表

- Screen1
 - 水平布局3
 - 照片
 - 姓名
 - 水平布局1
 - 抽签按钮
 - 计时器1
 - 微数据库1

程序-1

斯坦星球



程序-2

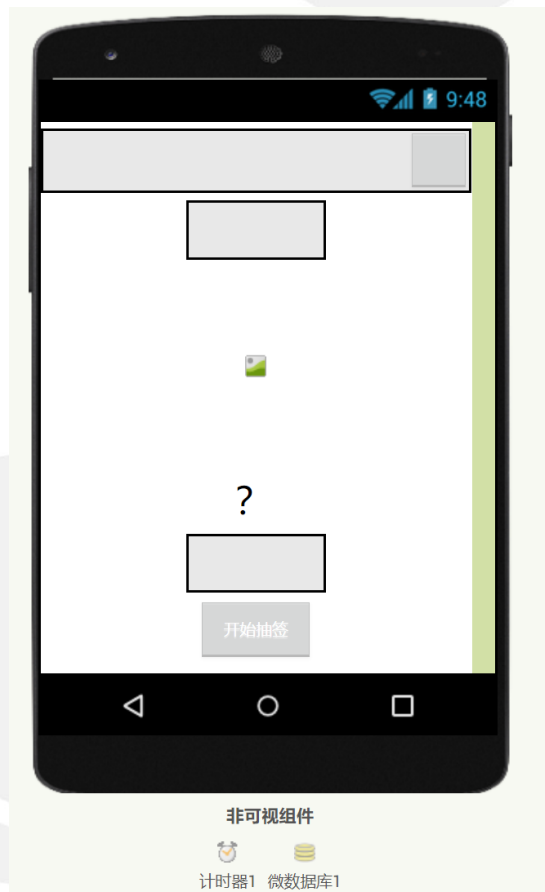
斯坦星球



点名神器-数据库版

主页-界面和组件

斯坦星球



主页-程序-1

斯坦星球

初始化全局变量 花名册 为 创建空列表

初始化全局变量 图片列表 为 创建空列表

当 Screen1 初始化

执行

设置 计时器1 . 启用计时 为 假

设置 抽签按钮 . 背景颜色 为 合成颜色 创建列表 150 150 250

设置 学生照片 . 图片 为 "http://112.64.145.218:880/leads/python/ai2/imgs/..."

设置 设置按钮 . 图像 为 "http://112.64.145.218:880/leads/python/ai2/imgs/..."

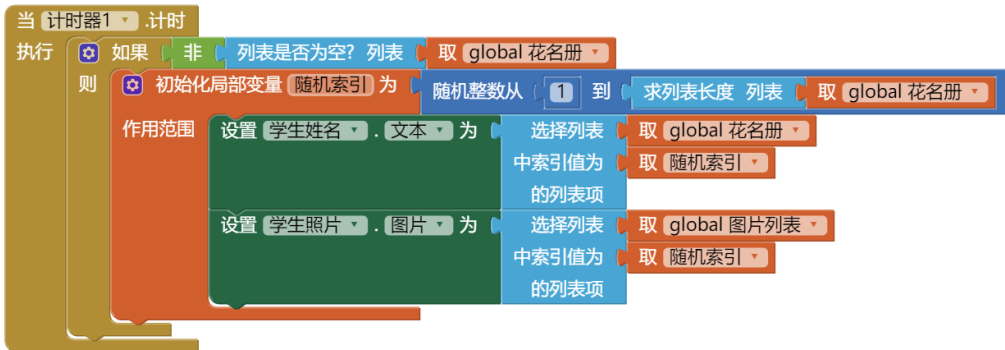
设置 global 花名册 为 调用 微数据库1 . 获取数值 标签 "花名册" 无标签时返回值 创建空列表

设置 global 图片列表 为 调用 微数据库1 . 获取数值 标签 "图片列表" 无标签时返回值 创建空列表

设置 计时器1 . 启用计时 为 假

主页-程序-2

斯坦星球



主页-界面和组件



斯坦星球

斯。坦。星。球

执行 设置 主页按钮 ▾ . 图像 ▾ 为 " http://112.64.145.218:880/leads/python/ai2/imgs/... "

执行 打开另一屏幕 屏幕名称 Screen1 ▾

The diagram illustrates a database table structure. On the left, a purple box labeled "调用 微数据库1" (Call Micro-database 1) contains the text "保存数值" (Save numerical value). This box is connected to a central blue box labeled "创建列表" (Create list). To the right of the blue box is a red box labeled "花名册" (Name Register). Below the red box is a list of names: "小白", "斯斯", "小爱", "小翼", "老王", and "老张". Each name is enclosed in a red box with a white border, and the entire list is enclosed in a larger red box with a white border.

[illegible]

设置页-程序-2

当 清空所有数据 ▾ .被点击

执行 调用 微数据库1 ▾ .清除所有数据

当 计时器1 ▾ .计时

执行 如果 非 是否为空 姓名输入框 ▾ . 文本 ▾ 与 取 global 选中了照片? ▾

则 设置 添加 ▾ . 启用 ▾ 为 真 ▾

否则 设置 添加 ▾ . 启用 ▾ 为 假 ▾

初始化全局变量 选中了照片? 为 假 ▾

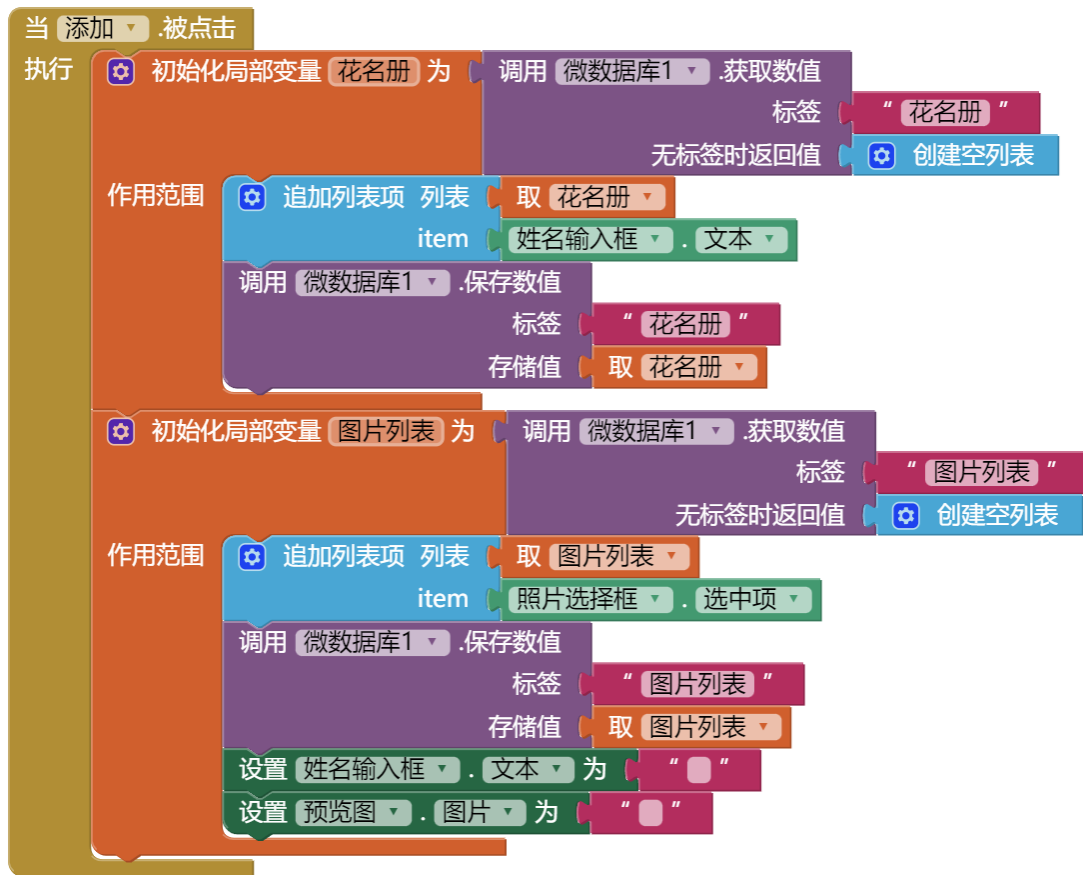
当 照片选择框 ▾ .选择完成

执行 设置 global 选中了照片? ▾ 为 真 ▾

设置 预览图 ▾ . 图片 ▾ 为 照片选择框 ▾ . 选中项 ▾

设置页-程序-3

斯坦星球



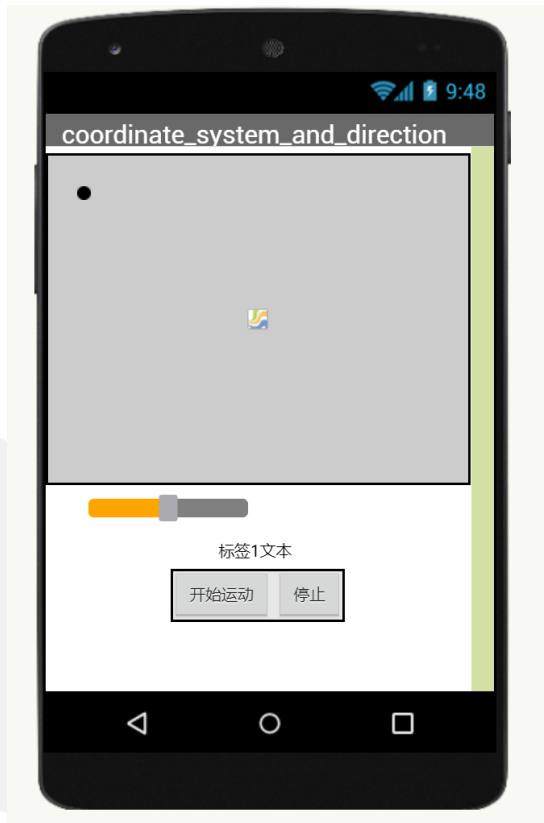
斯坦星球

Day2

坐标系和方向

界面和组件

斯坦星球



程序

斯坦星球

当 滑动条1 ▾ .位置被改变

滑块位置

执行

设置 标签1 ▾ . 文本 ▾ 为 合并字符串 " 方向: " 取 滑块位置 ▾

当 按钮1 ▾ .被点击

执行

调用 球形精灵1 ▾ .移动到指定位置
x坐标 200
y坐标 200
设置 球形精灵1 ▾ . 方向 ▾ 为 滑动条1 ▾ . 滑块位置 ▾
设置 球形精灵1 ▾ . 速度 ▾ 为 10

当 按钮2 ▾ .被点击

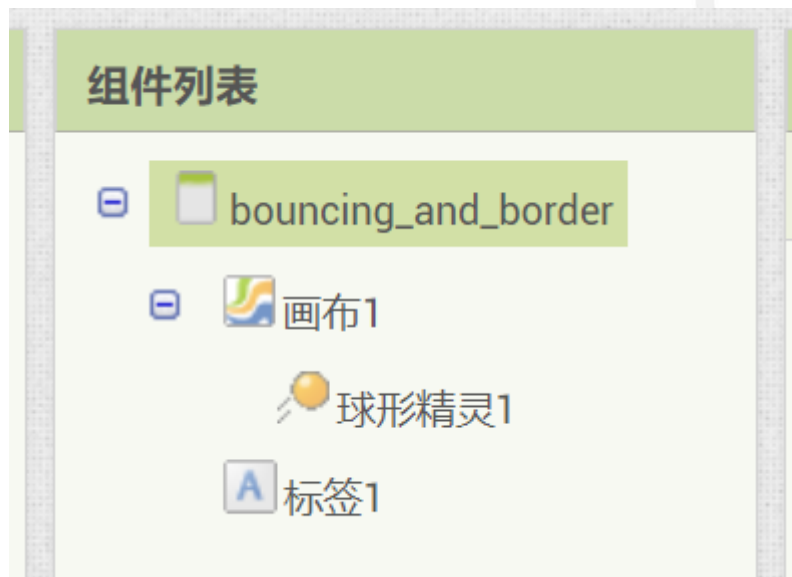
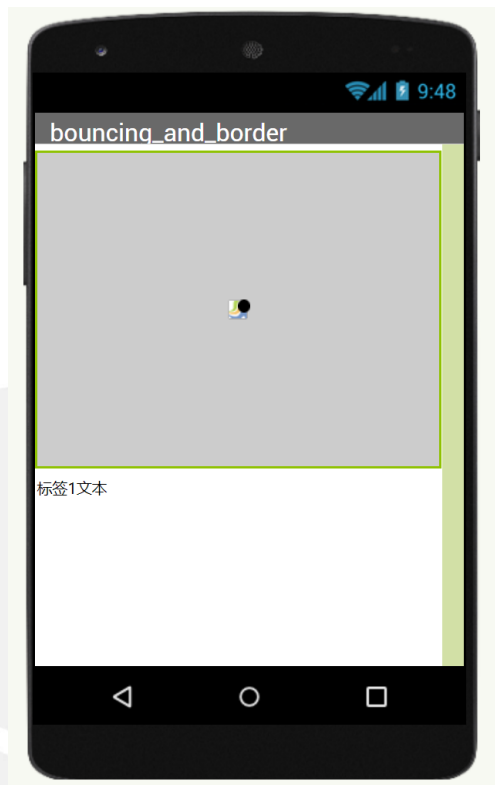
执行

调用 球形精灵1 ▾ .移动到指定位置
x坐标 200
y坐标 200
设置 球形精灵1 ▾ . 速度 ▾ 为 0

碰撞和反弹

界面和组件

斯坦星球



当 球形精灵1 ▾ .到达边界

边缘数值

执行

调用 球形精灵1 ▾ .反弹

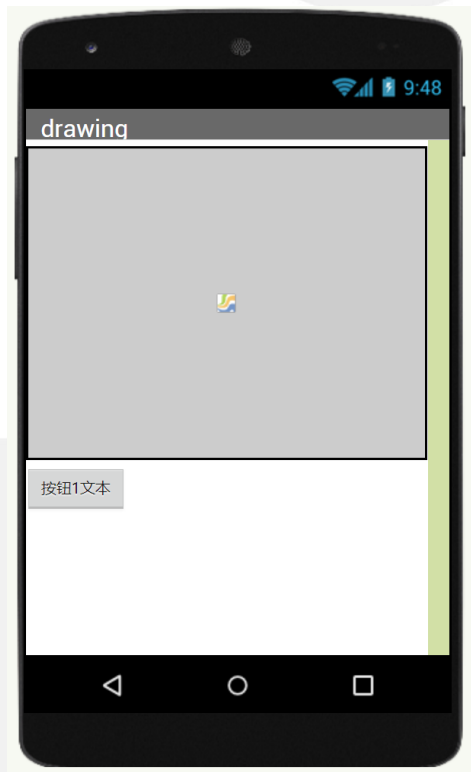
边缘数值

取 边缘数值 ▾

画布绘制

界面和组件

斯坦星球



程序

斯坦星球

当 按钮1 被点击
执行

调用 画布1 .清除画布

设置 画布1 . 背景颜色 为

调用 画布1 .画点
x坐标 100
y坐标 100

调用 画布1 .画线
x1 100
y1 100
x2 200
y2 200

调用 画布1 .画圆
圆心x坐标
圆心y坐标
半径
填充 真

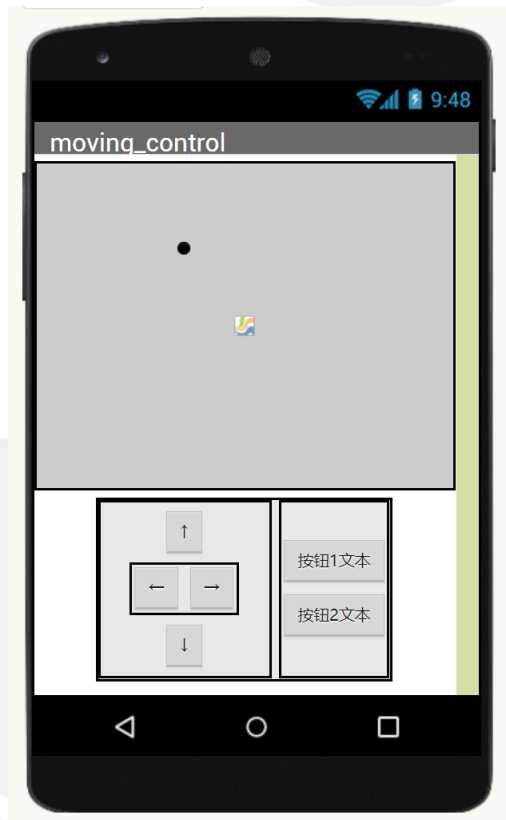
调用 画布1 .DrawShape
pointList
创建列表 100
创建列表 100
创建列表 200
创建列表 200
创建列表 200
填充 真

初始化全局变量 得分 为 0

调用 画布1 .绘制文本
文本 合并字符串 " 得分: "
取 global 得分
x坐标 300
y坐标 300

碰撞和反弹

界面和组件



斯坦星球

程序（3种不同的方法）

斯坦星球

当 向上 被点击

执行 设置 球形精灵1 . Y坐标 为 球形精灵1 . Y坐标 + (-10)

当 向下 被点击

执行 设置 球形精灵1 . Y坐标 为 球形精灵1 . Y坐标 + 10

设置 球形精灵1 . 速度 为 10

当 向左转 被点击

执行 设置 球形精灵1 . 方向 为 球形精灵1 . 方向 + (-10)

当 向右转 被点击

执行 设置 球形精灵1 . 方向 为 球形精灵1 . 方向 + 10

设置 球形精灵1 . 速度 为 10

当 画布1 被按压

x坐标 y坐标

执行 调用 球形精灵1 . 转向指定位置

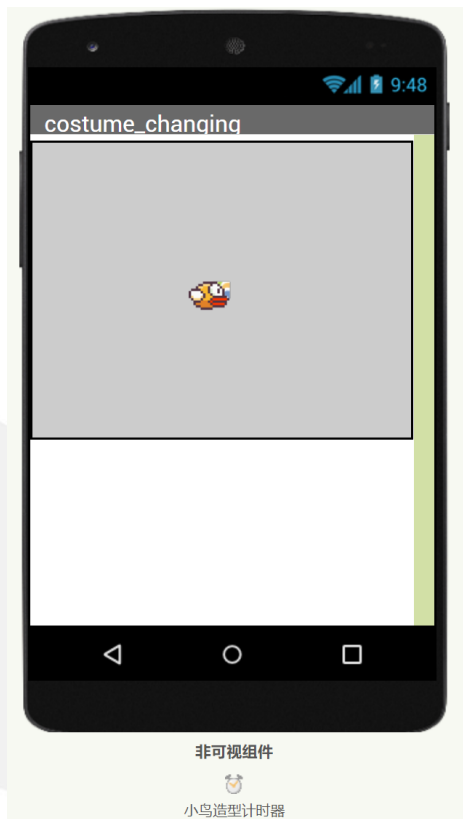
x坐标 取 x坐标

y坐标 取 y坐标

造型切换

界面和组件

斯坦星球

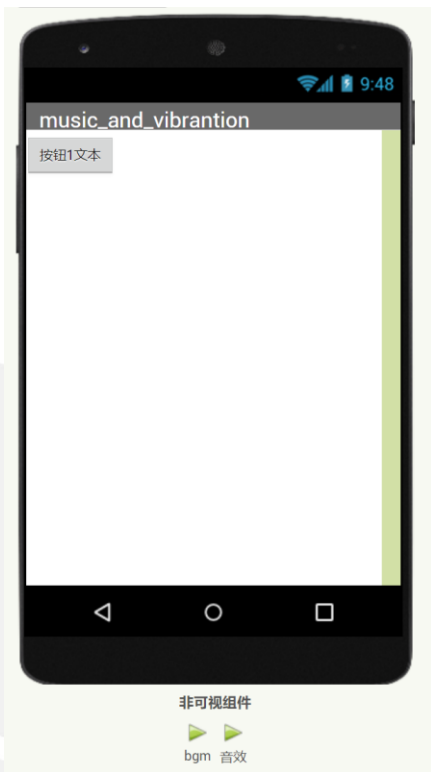




音乐和震动

界面和组件

<<<< 斯坦星球



程序

<<<< 斯坦星球

当 按钮1 ▾ .被点击
执行

调用 bgm ▾ .开始

调用 bgm ▾ .暂停

调用 bgm ▾ .停止

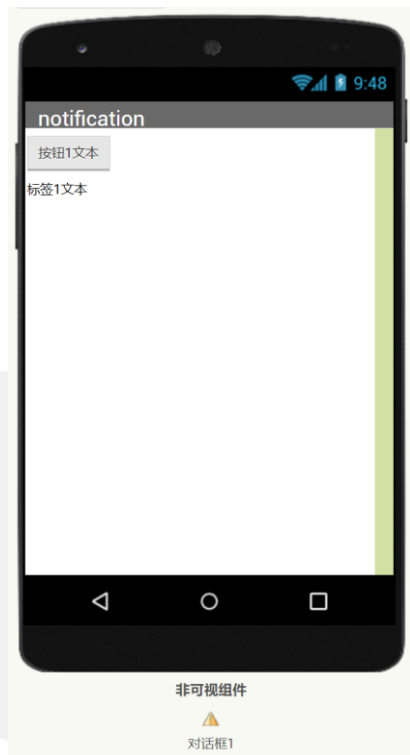
调用 bgm ▾ .震动
毫秒数 1000

设置 音效 ▾ . 源文件 ▾ 为 die.wav ▾

弹窗提示

界面和组件

斯坦星球



程序

斯坦星球

当 按钮1 被点击
执行

调用 对话框1 .显示警告信息
通知 " 这个手机应用快完蛋了 "

调用 对话框1 .显示文本对话框
消息 " 请输入你的用户名 "
标题 " 设置用户名 "
允许撤销 真

调用 对话框1 .显示选择对话框
消息 " 请选择你喜欢的角色 "
标题 " 设置 "
按钮1文本 " 斯斯 "
按钮2文本 " 小爱 "
允许撤销 假

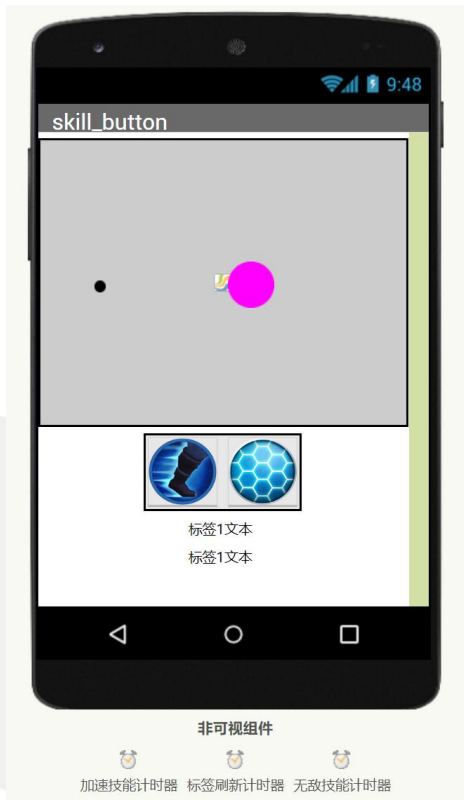
调用 对话框1 .显示消息对话框
消息 " 请立即充值, 否则游戏无法使用 "
标题 " 欠费通知 "
按钮文本 " 确认 "

当 对话框1 .输入完成
响应
执行 设置 标签1 . 文本 为 取 响应

当 对话框1 .选择完成
选择值
执行 设置 标签1 . 文本 为 取 选择值

技能设计

界面和组件



斯坦星球

程序

斯坦星球

初始化全局变量 血量 为 100

当 主角 到达边界

边缘数值

执行 调用 主角 反弹

边缘数值 取 边缘数值

当 主角 被碰撞

其他精灵

执行 如果 取 其他精灵 等于 敌人

则 如果 非 取 global 处在无敌状态?

则 设置 global 血量 为 取 global 血量 - 1

当 标签刷新计时器 计时

执行

设置 血量标签 文本 为 合并字符串 " 血量: "

取 global 血量

设置 无敌状态标签 文本 为 合并字符串 " 是否无敌: "

取 global 处在无敌状态?

当 加速按钮 被点击

执行

设置 主角 间隔 为 10

设置 加速技能计时器 启用计时 为 真

当 加速技能计时器 计时

执行

设置 主角 间隔 为 100

设置 加速技能计时器 启用计时 为 假

初始化全局变量 处在无敌状态? 为 假

当 无敌按钮 被点击

执行

设置 无敌技能计时器 启用计时 为 真

设置 主角 画笔颜色 为 黄

设置 global 处在无敌状态? 为 真

当 无敌技能计时器 计时

执行

设置 global 处在无敌状态? 为 假

设置 主角 画笔颜色 为 黑

设置 无敌技能计时器 启用计时 为 假



<<<< 斯坦星球

排行榜

模拟得分页-界面和组件

<<<< 斯坦星球



模拟得分页-程序



< 斯坦星球

排行榜页-界面和组件



<<<< 斯坦星球

排行榜页-程序

斯坦星球

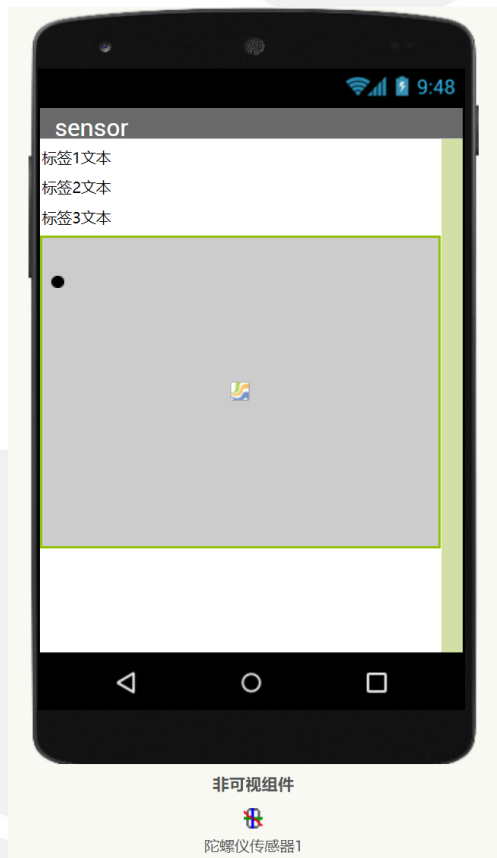
当 按钮1 被点击
执行 打开另一屏幕 屏幕名称 Screen1

当 rank_panel 初始化
执行 设置 第1成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第1
无标签时返回值 0
设置 第2成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第2
无标签时返回值 0
设置 第3成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第3
无标签时返回值 0

当 按钮2 被点击
执行 调用 微数据库1 清除所有数据
设置 第1成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第1
无标签时返回值 0
设置 第2成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第2
无标签时返回值 0
设置 第3成绩 文本 为 调用 微数据库1 获取数值
标签 第3
无标签时返回值 0

重力感应

界面和组件



<<<< 斯坦星球



程序

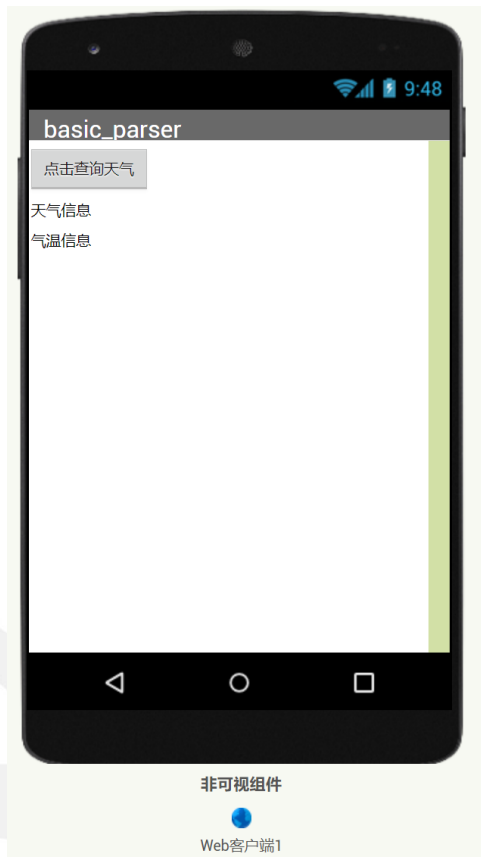


Day3

天气API基础解析

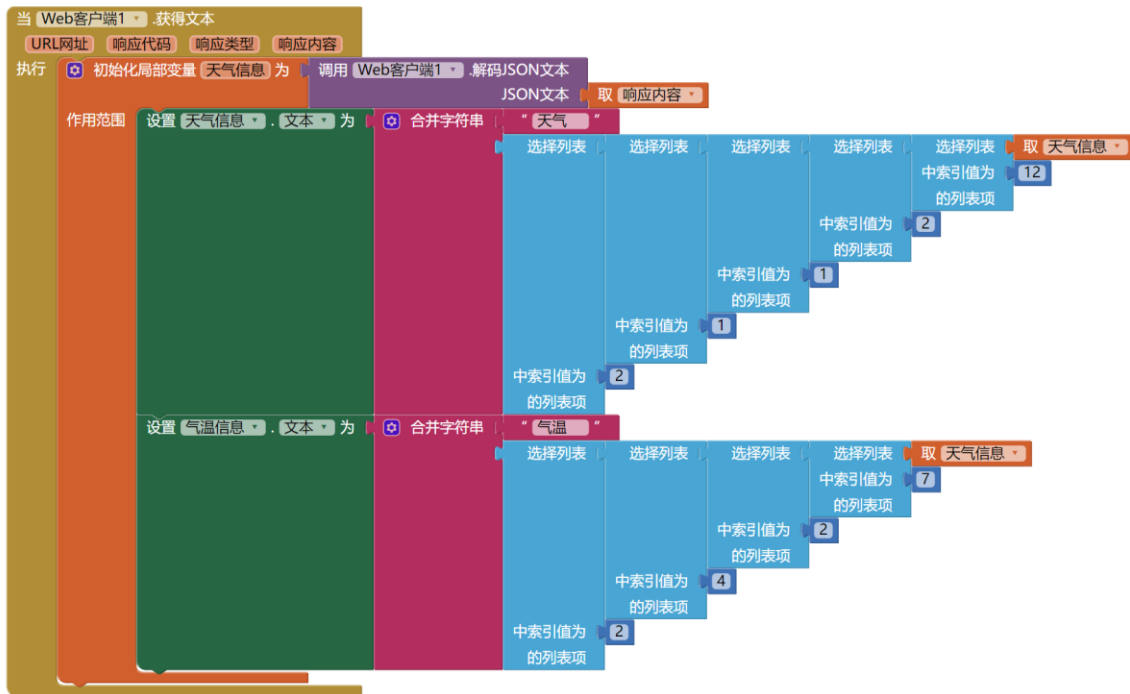
界面和组件

斯坦星球



程序

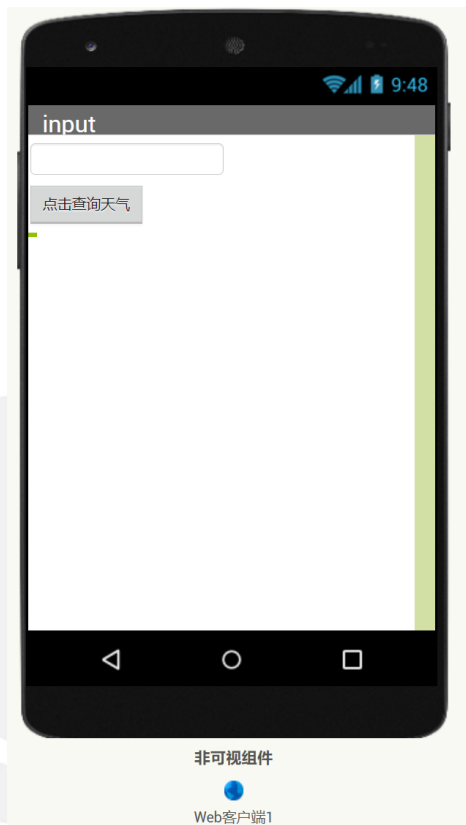
//// 斯坦星球



从输入框输入城市

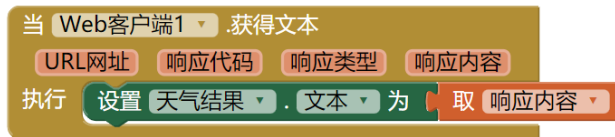
界面和组件

斯坦星球



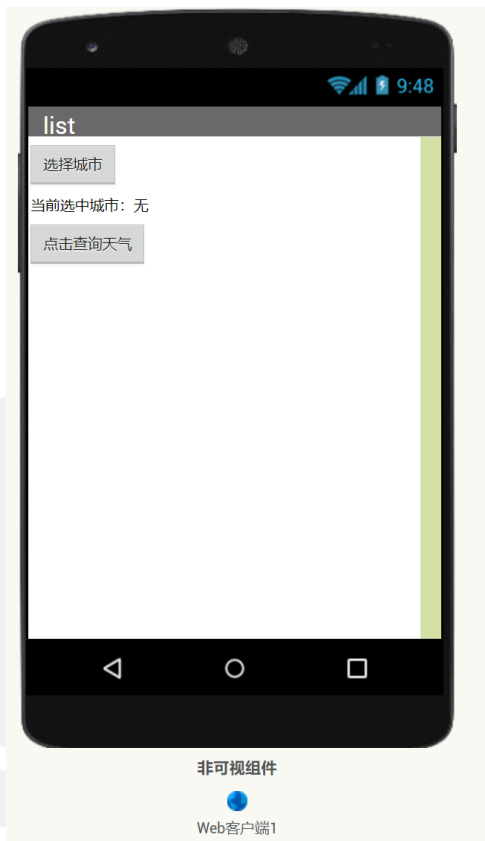
程序

<<<< 斯坦星球



从选择框选择城市

界面和组件



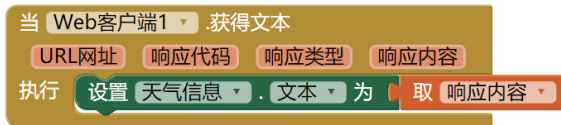
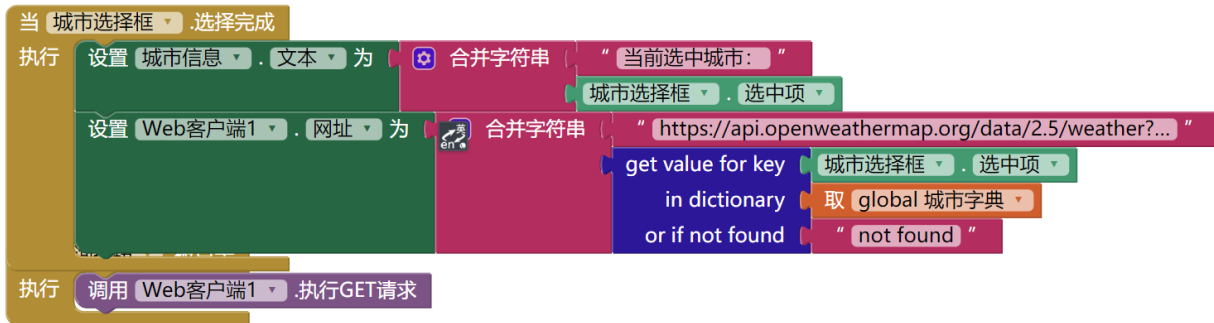
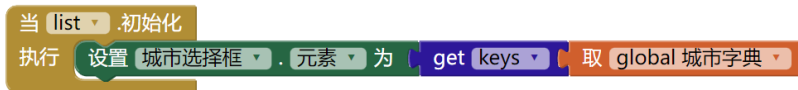
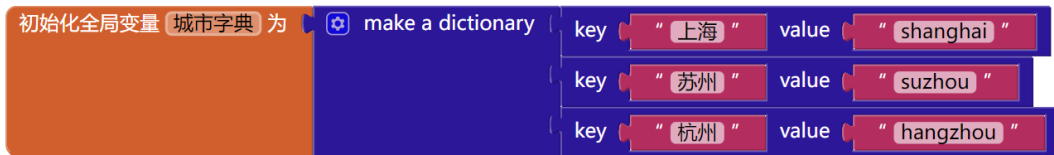
组件列表

- list
 - 城市选择框
 - 城市信息
 - 查询按钮
 - 天气信息
 - Web客户端1

斯坦星球

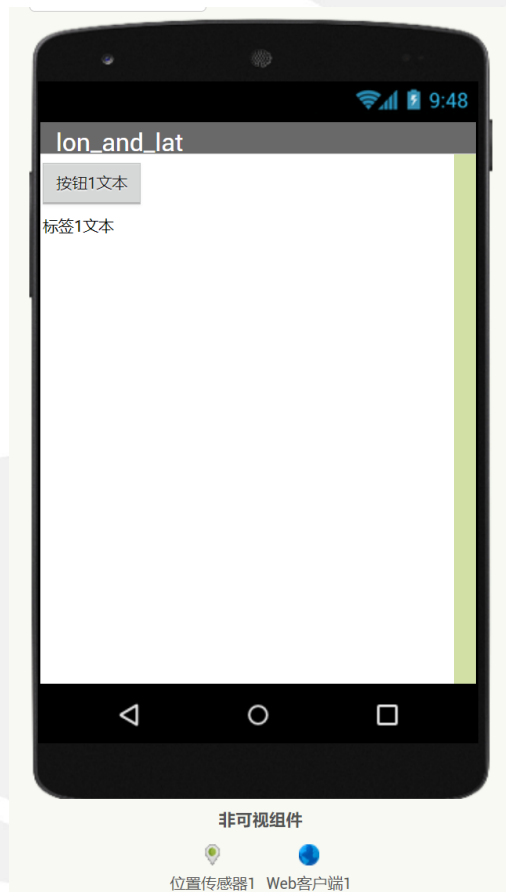
程序

//// 斯坦星球

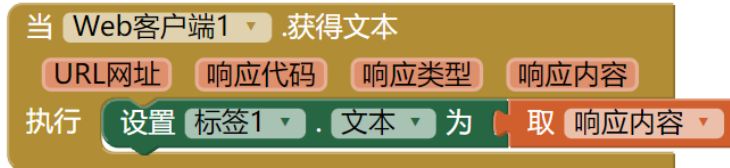
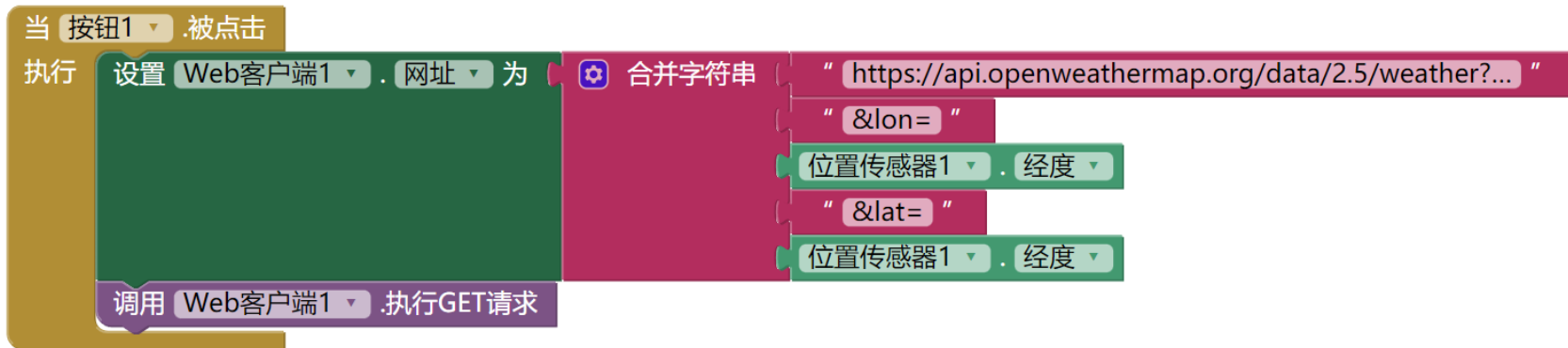


GPS传感器

界面和组件

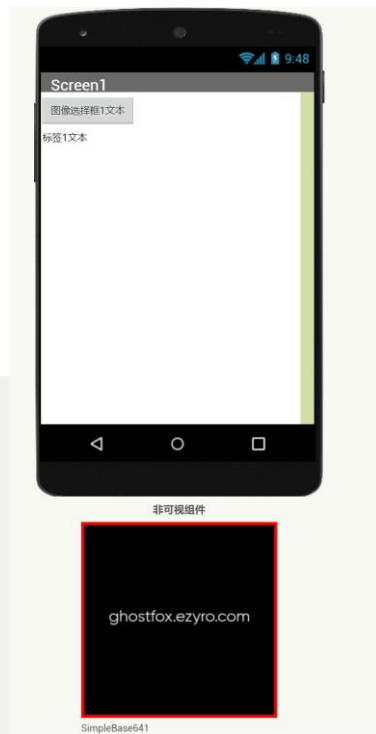


<<<< 斯坦星球



将图片进行BASE64编码

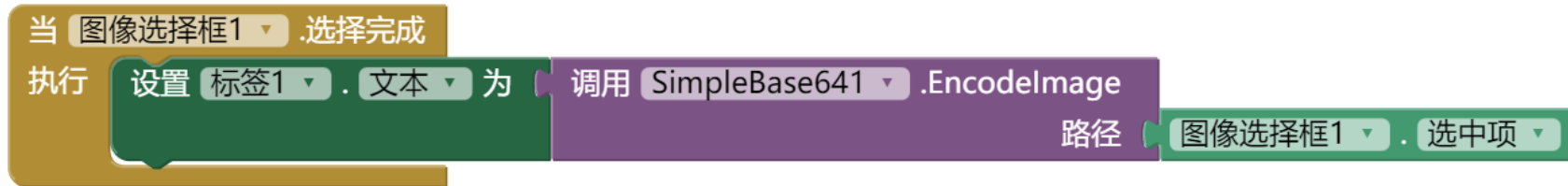
界面和组件



斯坦星球

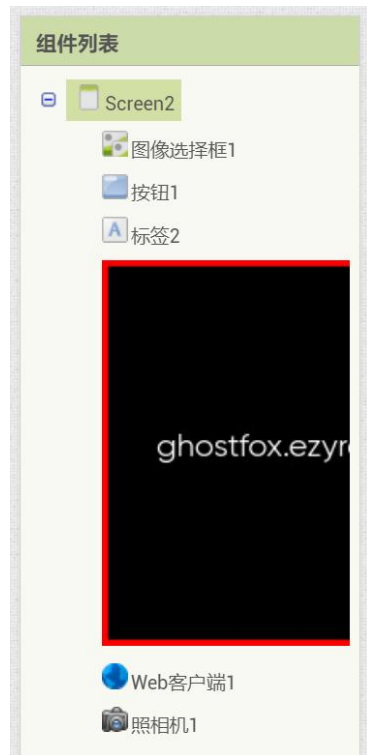
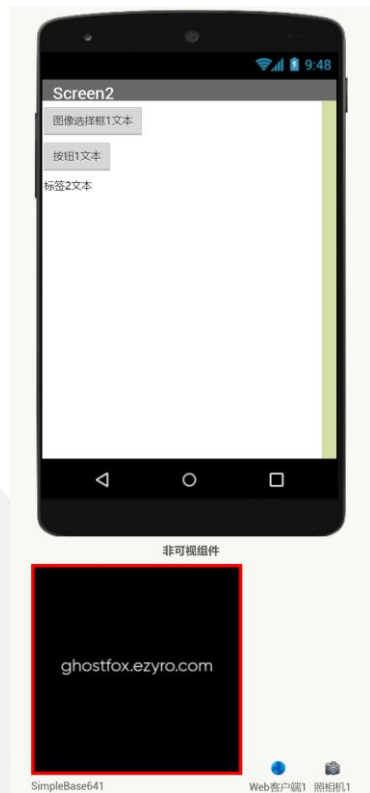
程序

<<<< 斯坦星球



调用百度识图API

界面和组件



<<<< 斯坦星球

程序-1

斯坦星球

初始化全局变量 (图像编码) 为

当 照相机1 . 拍摄完成

执行 设置 global 图像编码 为 调用 SimpleBase64 . EncodeImage
路径 将文本 取 图像位址
中所有 "file://" 全部替换为 " " " " " "

当 图像选择框1 . 选择完成

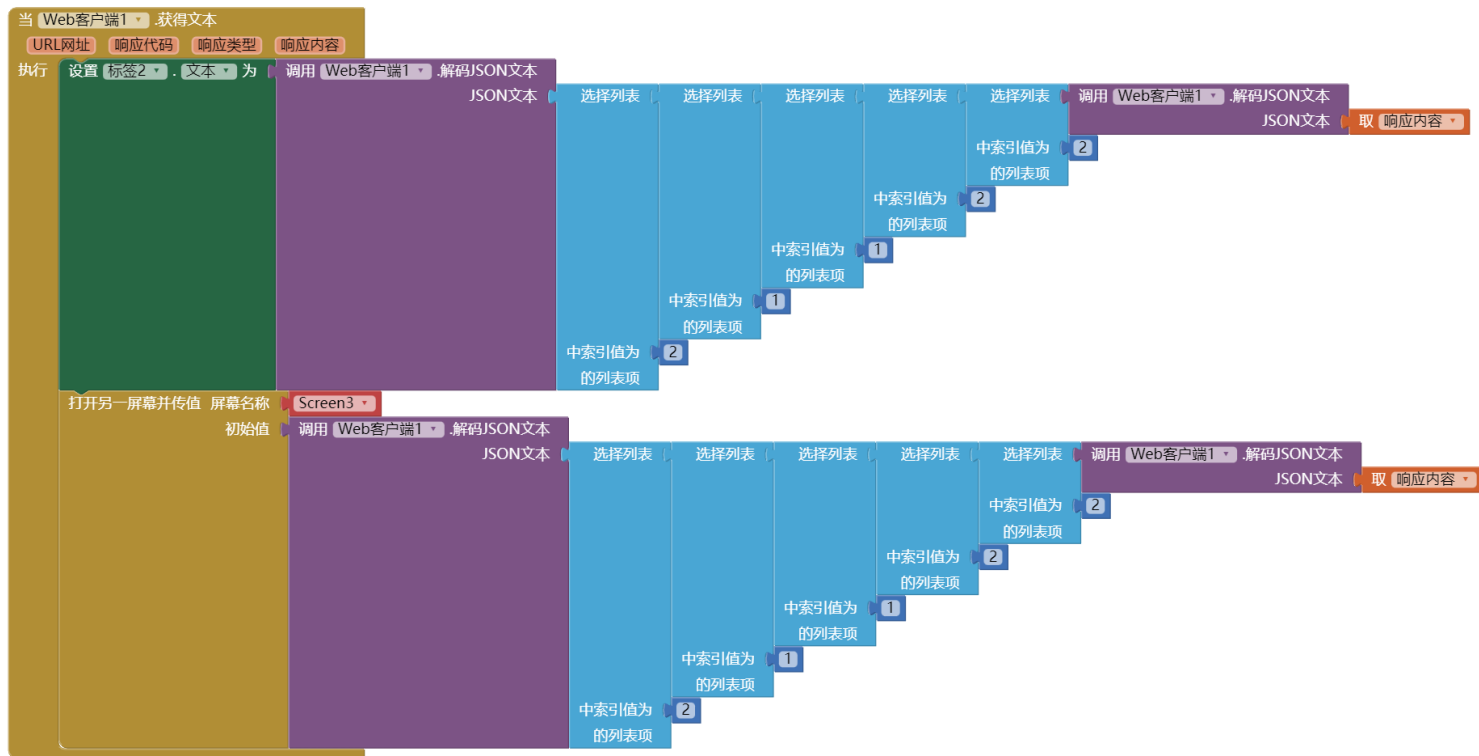
执行 设置 global 图像编码 为 调用 SimpleBase64 . EncodeImage
路径 图像选择框1 . 选中项

当 按钮1 . 被点击

执行 设置 Web客户端1 . 网址 为 合并字符串 "https://aip.baidubce.com/rest/2.0/image-classify..."
" ?access_token= "
" 24.4d636adc68c452604bae725925ceb9c6.2592000.1689..."
设置 Web客户端1 . 请求头 为 创建列表 创建列表 "Content-Type"
"application/x-www-form-urlencoded"
调用 Web客户端1 . 执行POST文本请求 文本 调用 Web客户端1 . 创建数据请求
列表 创建列表 创建列表 "detect_direction"
假
创建列表 "image"
取 global 图像编码

程序-2

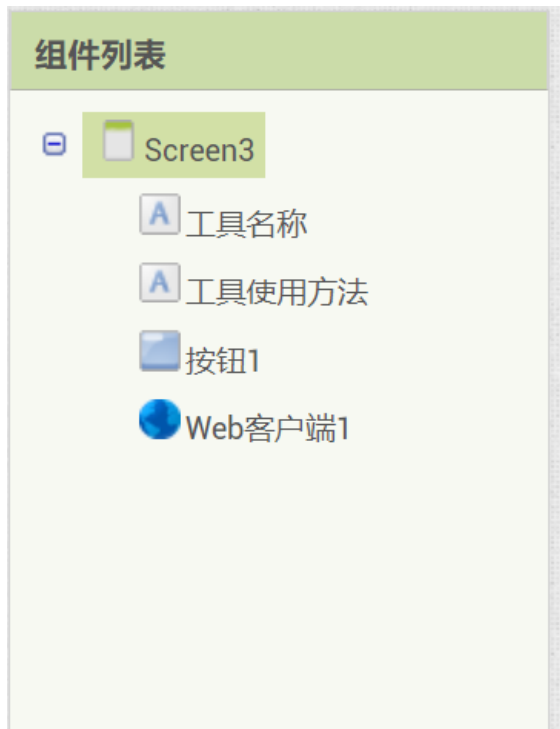
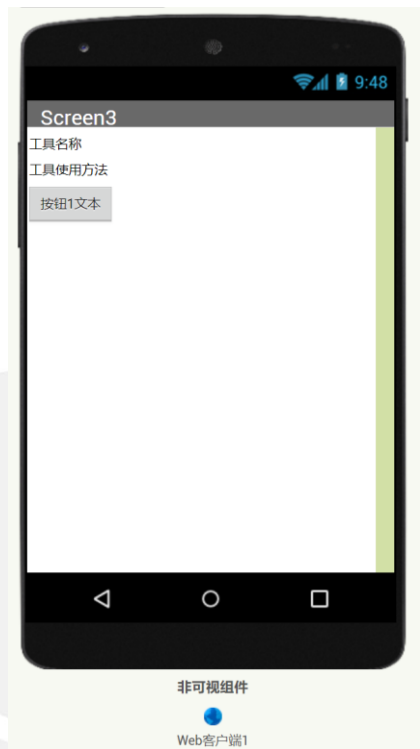
斯坦星球



根据识别结果调用工具API

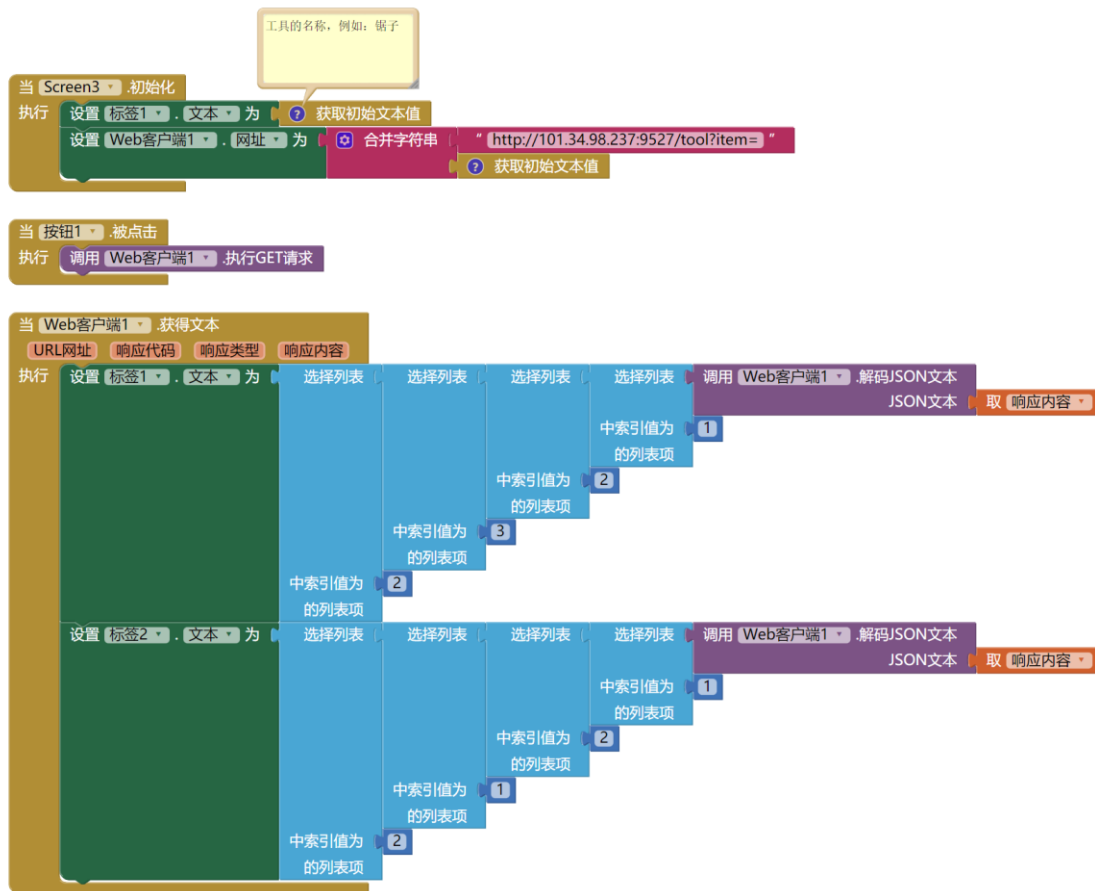
界面和组件

<<<< 斯坦星球



程序

< 斯坦星球



状态码

界面和组件

斯坦星球



当 按钮1 ▾ .被点击

执行

设置 Web客户端1 ▾ . 网址 ▾ 为 " https://www.baidu.com/stemstar "

调用 Web客户端1 ▾ .执行GET请求

当 Web客户端1 ▾ .获得文本

URL网址 响应代码 响应类型 响应内容

执行

如果 取 响应代码 ▾ = 200

则 设置 标签1 ▾ . 文本 ▾ 为 取 响应内容 ▾

否则 设置 标签1 ▾ . 文本 ▾ 为 " 请求资源不存在 "