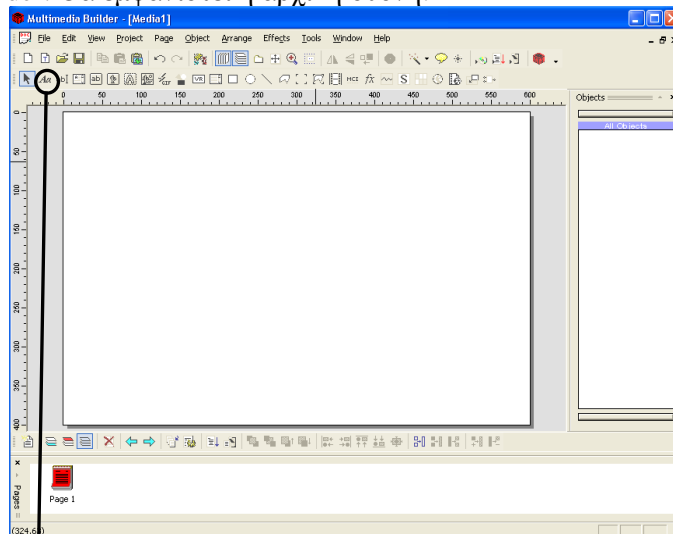


Multi Media Builder

Εκκινήστε το Multi Media Builder. Θα εμφανιστεί η αρχική οθόνη:



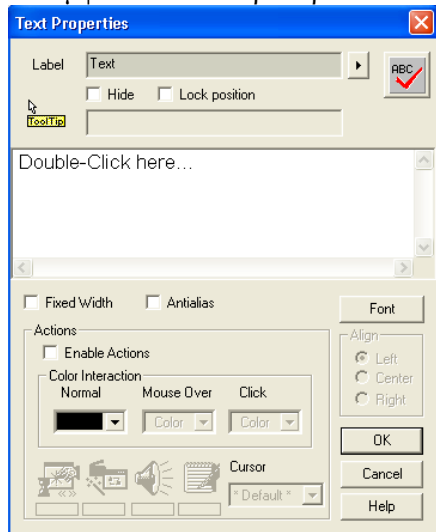
Κάντε κλικ στο εργαλείο **Text:**

Φέρτε το δείκτη του ποντικιού μέσα στη σελίδα. Θα πάρει τη μορφή του εικονιδίου

Πηγαίνετε το στο επάνω αριστερό μέρος της σελίδας και κάντε κλικ. Θα εμφανιστεί το εικονίδιο

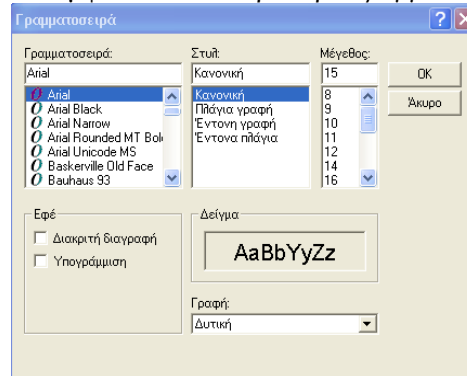
Κάντε διπλό κλικ πάνω του.

Θα εμφανιστεί το παράθυρο **Text Properties:**

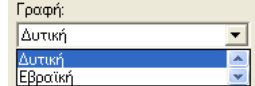


Κάντε κλικ στο κουμπί **Font.**

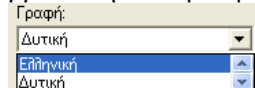
Θα εμφανιστεί το παράθυρο **Γραμματοσειρά:**



Κάντε κλικ στην αναδιπλούμενη λίστα **Γραφή**



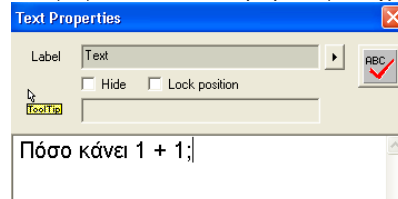
βρείτε την **Ελληνική**



και κάντε κλικ επάνω της για να την επιλέξετε.

Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Το παράθυρο **Γραμματοσειρά** θα κλείσει και θα επιστρέψετε στο παράθυρο **Text Properties.**


Σβήστε το κείμενο **Double-Click here...** και πληκτρολογήστε την ερώτηση: «Πόσο κάνει 1 + 1;» (Σημείωση: όπου υπάρχει κείμενο προς πληκτρολόγηση εντός εισαγωγικών να το πληκτρολογείτε χωρίς τα εισαγωγικά.)

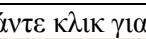


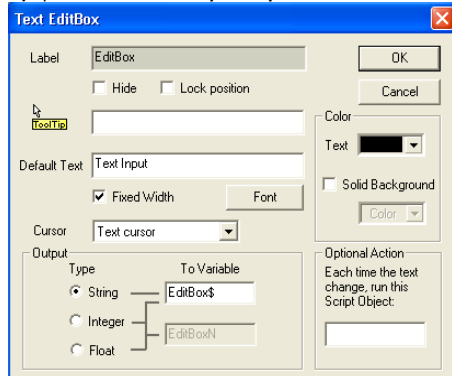
Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Το παράθυρο **Text Properties** θα κλείσει και θα επιστρέψετε στο βασικό παράθυρο του MMB.

Κάντε κλικ στο εργαλείο *Input Text*:  (βρίσκεται ακριβώς δεξιά από το εργαλείο *Text*).

Φέρτε το δείκτη του ποντικιού μέσα στη σελίδα (έχει γίνει σταυρός) και σχηματίστε ένα ορθογώνιο πλαίσιο δίπλα στο κείμενο «Πόσο κάνει 1 + 1;». (Για να σχηματίσετε το ορθογώνιο πλαίσιο, πατήστε και κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, σύρτε διαγωνίως προς τα κάτω και προς τα δεξιά μέχρι το πλαίσιο να πάρει το μέγεθος που θέλετε κι έπειτα ελευθερώστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού). Τα αντικείμενα στη σελίδα θα πρέπει να είναι κάπως έτσι:

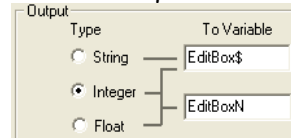
Πόσο κάνει 1 + 1; 

Κάντε διπλό κλικ πάνω στο αντικείμενο  Θα εμφανιστεί το παράθυρο *Text EditBox*:

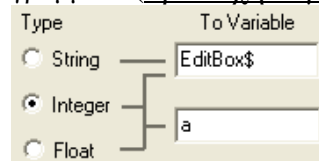


Σβήστε το κείμενο *Text Input* που βρίσκεται στο πλαίσιο δίπλα στη φράση *Default Text*.

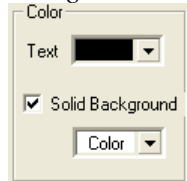
Κάντε κλικ για να επιλέξετε το *Integer*:



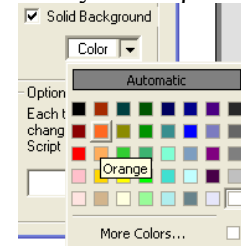
Σβήστε το όνομα *EditBoxN* και πληκτρολογήστε το γράμμα *a* (προσοχή: αγγλικό *a*):



Κάντε κλικ στο κουτάκι αριστερά από την επιλογή *Solid Background*:




Κάντε κλικ να ανοίξει η αναδιπλούμενη λίστα *Color* κι επιλέξτε το πορτοκαλί χρώμα:




Κάντε κλικ στο κουμπί *OK*. Το παράθυρο *Text EditBox* θα κλείσει και θα επιστρέψετε στο βασικό παράθυρο του *MMB*.


Με τη βοήθεια του εργαλείου *Text* τοποθετήστε ακόμη δύο αντικείμενα *Text* στη σελίδα.

Το ένα θα λέει «Σωστά! Μπράβο!» και το άλλο «Λάθος. Προσπάθησε πάλι...». Η σελίδα θα μοιάζει κάπως έτσι:

Πόσο κάνει 1 + 1; 
Σωστά! Μπράβο!
Λάθος. Προσπάθησε πάλι...

Κάντε κλικ στο εργαλείο *Animated GIF*: 



Φέρτε το δείκτη του ποντικιού μέσα στη σελίδα (έχει γίνει γωνία) λίγο πιο κάτω από το κείμενο «Λάθος. Προσπάθησε πάλι...»:

Πόσο κάνει 1 + 1; 
Σωστά! Μπράβο!
Λάθος. Προσπάθησε πάλι...

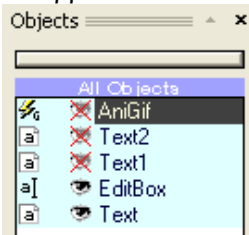
και κάντε κλικ .

Θα εμφανιστεί το παράθυρο *Open Animated Gif*. Βρείτε κι επιλέξτε το αρχείο *xaroymeno.gif* που βρίσκεται στο φάκελο *C:\4del\gifs*.

Η σελίδα θα μοιάζει κάπως έτσι:

Πόσο κάνει 1 + 1; 
Σωστά! Μπράβο!
Λάθος. Προσπάθησε πάλι...


Στο παράθυρο των αντικειμένων (κατακόρυφο παράθυρο στα δεξιά της σελίδας) κάντε κλικ στα εικονίδια με τα μάτια που βρίσκονται δίπλα στα ονόματα των αντικειμένων *Text1*, *Text2* και *AniGif*:



Τα αντικείμενα θα κρυφτούν.

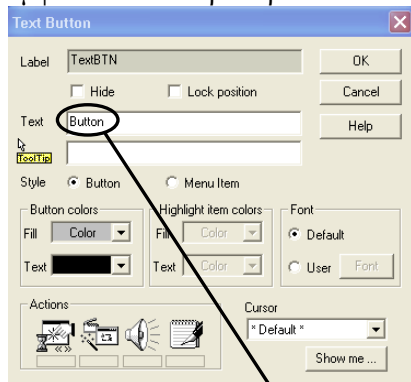
Κάντε κλικ στο εργαλείο *Text Button*:



Φέρτε το δείκτη του ποντικιού μέσα στη σελίδα και κάντε κλικ δεξιά από το πορτοκαλί πλαίσιο. Θα εμφανιστεί το αντικείμενο *Text Button* και η σελίδα θα μοιάζει κάπως έτσι:

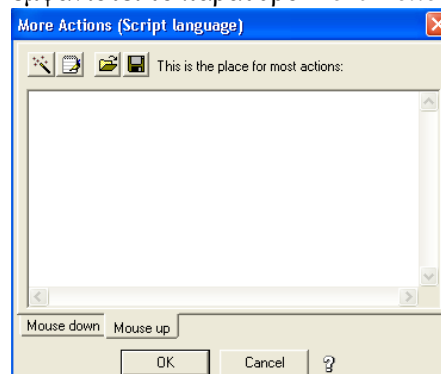


Κάντε διπλό κλικ πάνω στο αντικείμενο *Text Button*. Θα εμφανιστεί το παράθυρο *Text Button*:



Διαγράψτε τη λέξη *Button* και πληκτρολογήστε στη θέση της τη λέξη «Έλεγχος»

Κάντε κλικ στο εικονίδιο με το σημειωματάριο: Θα εμφανιστεί το παράθυρο *More Actions (Script language)*:



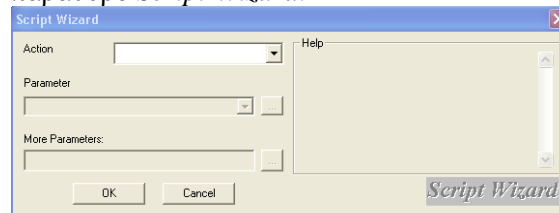
Πληκτρολογήστε την εντολή *If* και πατήστε μια φορά το πλήκτρο του διαστήματος (space bar). Θα εμφανιστούν αυτόματα οι εντολές:

```
If ( ) Then
Else
End
```

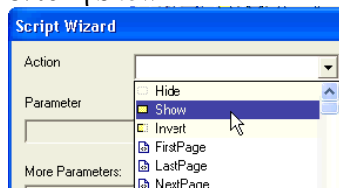
Συνεχίστε πληκτρολογώντας **a=2** μέσα στην παρένθεση. Στην συνέχεια κάντε κλικ έτσι ο δρομέας κειμένου να αναβοσβήνει στην αρχή της κενής σειράς κάτω από την εντολή

```
If (a=2) Then
```

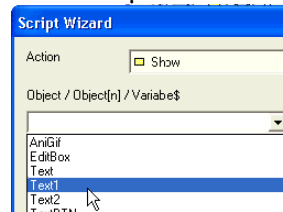
Κάντε κλικ στο εικονίδιο *Wizard*: Θα εμφανιστεί το παράθυρο *Script Wizard*:



Στην αναδιπλούμενη λίστα *Action* βρείτε κι επιλέξτε την εντολή *Show*



Στην αναδιπλούμενη λίστα *Parameter* βρείτε κι επιλέξτε το αντικείμενο *Text1*



Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Θα επιστρέψετε στο παράθυρο *More Actions (Script language)* το οποίο τώρα θα είναι έτσι:

```
If (a=2) Then
Show ("Text1")
Else
End
```


Κάντε κλικ έτσι ώστε ο δρομέας κειμένου να αναβοσβήνει στην κενή γραμμή κάτω από την εντολή **Show ("Text1")** και επαναλάβετε τη διαδικασία για το αντικείμενο *AniGif*. Το παράθυρο *More Actions (Script language)* θα είναι έτσι:

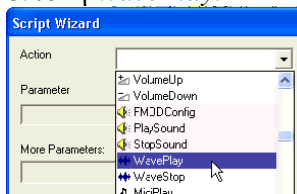
```
If (a=2) Then
Show ("Text1")
Show ("AniGif")
Else
End
```

Κάντε κλικ έτσι ώστε ο δρομέας κειμένου να αναβοσβήνει στην κενή γραμμή κάτω από την εντολή **Show ("AniGif")** και επαναλάβετε τη διαδικασία για το αντικείμενο *Text2* μόνο που η εντολή τώρα θα είναι η **Hide**. Το παράθυρο *More Actions (Script language)* θα είναι έτσι:

```
If (a=2) Then
Show ("Text1")
Show ("AniGif")
Hide ("Text2")
Else
End
```

Κάντε κλικ έτσι ώστε ο δρομέας κειμένου να αναβοσβήνει στην κενή γραμμή κάτω από την εντολή **Hide ("Text2")**

Κάντε κλικ στο εικονίδιο *Wizard*:  Στην αναδιπλούμενη λίστα *Action* βρείτε κι επιλέξτε την εντολή *WavePlay*:



Στην αναδιπλούμενη λίστα *Path* βρείτε κι επιλέξτε το αρχείο ήχου **epityxia.wav** που βρίσκεται στο φάκελο **c:\4del\sounds**

Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Θα επιστρέψετε στο παράθυρο *More Actions (Script language)* το οποίο θα είναι έτσι:

```
If (a=2) Then
Show ("Text1")
Show ("AniGif")
Hide ("Text2")
WavePlay ("c:\4del\sounds\epityxia.wa
Else
End
```

Κάντε κλικ έτσι ώστε ο δρομέας κειμένου να αναβοσβήνει στην κενή γραμμή κάτω από την εντολή *Else* και επαναλάβετε τη διαδικασία, αυτή τη φορά όμως οι εντολές θα είναι:


Hide ("Text1")
Hide ("AniGif")
Show ("Text2") και
WaveStop (Action ).

Αφού τελειώσετε, το παράθυρο *More Actions (Script language)* θα είναι έτσι:

```
If (a=2) Then
Show ("Text1")
Show ("AniGif")
Hide ("Text2")
WavePlay ("c:\4del\sounds\epityxia.wa
Else
Hide ("Text1")
Hide ("AniGif")
Show ("Text2")
WaveStop ()
End
```

Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Το παράθυρο *More Actions (Script language)* θα κλείσει και θα επιστρέψετε στο παράθυρο *Text Button*.

Κάντε κλικ στο κουμπί OK. Το παράθυρο *Text Button* θα κλείσει και θα επιστρέψετε στο βασικό παράθυρο του MMB.

Δοκιμάστε τη λειτουργία της εφαρμογής που φτιάξατε κάνοντας κλικ στο κουμπί *Compile and Run*  ή πατώντας το πλήκτρο **F5**.

Αποθηκεύστε την εφαρμογή σας στον φάκελό σας (αυτόν με το όνομά σας μέσα στον **c:\4del**) με όποιο όνομα θέλετε.