

## Riešenie – Programujeme etudu 2.5 Zbierka vtipov

**Úloha 2:** Upravte aplikáciu `pmz_2_5_vtipy1.aia`, aby tlačidlá namiesto symbolov „<“, „X“ a „>“ boli reprezentované vhodnými obrázkami a komponenty Canvas namiesto rôznych farieb pozadia boli reprezentované vhodnými obrázkami s vtipmi či vtipnými zadaniami úloh. Aplikáciu rozšírte aspoň o jednu stranu s vtipom či vtipným zadaniom úlohy. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_5_vtipy1_R.aia`.

(Odporúčanie: Pri kopírovaní programového kódu z jednej obrazovky do druhej odporúčame použiť **schránku** (ikona modrozeleného ruksaku vpravo hore). Na kopírovanie objektov do ruksaku a z ruksaku používame kontextovú ponuku vyvolanú stlačením pravého gombíka myši. Obsah ruksaku zobrazíme stlačením ľavého gombíka myši.)

Používateľské rozhranie a zdrojový kód výslednej aplikácie `pmz_2_5_vtipy1_R.aia` – obrazovka Screen4:



```
when Button_Spat.Click
do open another screen screenName "Screen3"
```

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

```
when Canvas1.Flung
do if (get xvel > 0)
then open another screen screenName "Screen3"
else open another screen screenName "Screen1"
```

```
when Button_Koniec.Click
do close application
```

Okrem pridanej obrazovky Screen4 sme upravili programové kódy

- na obrazovke Screen1:  
v udalosti **Button\_Spat.Click** aj v udalosti **Canvas.Flung** vo vetve **then** sme zmenili hodnotu `screenName` na **Screen4**
- na obrazovke Screen3:  
v udalosti **Button\_Dalej.Click** aj v udalosti **Canvas.Flung** vo vetve **else** sme zmenili hodnotu `screenName` na **Screen4**