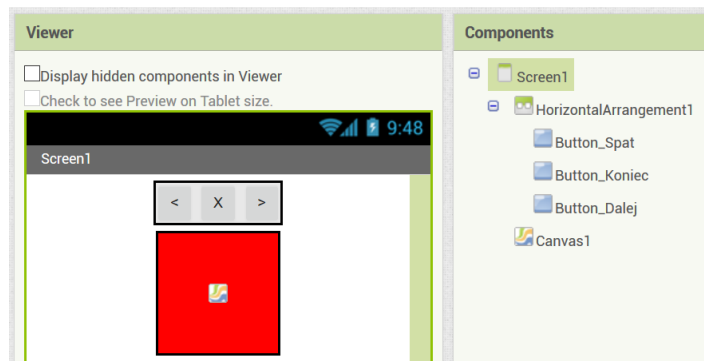


Pracovný list – Programujeme etudu 2.5 Zbierka vtipov

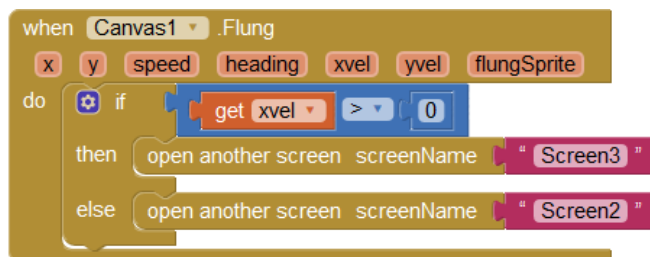
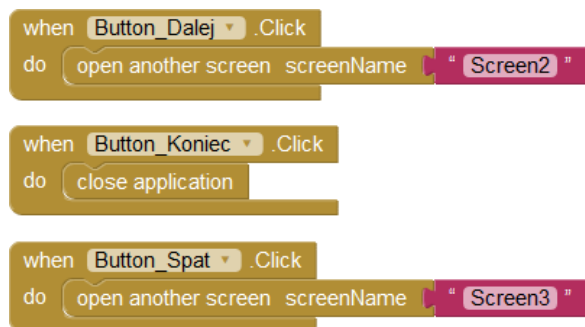
Úloha 1: Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_5_vtipy1.aia`. Po nainštalovaní a spustení aplikácie na mobilnom zariadení preskúmajte jej správanie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuliek.

Používateľské rozhranie obrazovky Screen1:



Otázka	Odpoveď
a. Čo sa stane po kliknutí na tlačidlá označené symbolmi „<“ a „>“?	a.
b. Čo sa stane, ak potiahneme prstom vľavo (resp. vpravo) po farebnom plátne?	b.
c. Koľko obrazoviek obsahuje táto aplikácia?	c.
d. Má každá obrazovka svoje multimediálne súbory ?	d. ÁNO / NIE
e. Má každá obrazovka svoje programové kódy ?	e. ÁNO / NIE
f. Uvedte aspoň jeden vlastný námet na aplikáciu s viacerými obrazovkami:	f.

Zdrojový kód obrazovky Screen1:



Otázka	Odpoveď
g. Aké použitie má príkaz open another screen ?	g.
h. Akou činnosťou používateľa sa spúšťa udalosť Canvas.Flung ?	h.
i. Čo predstavuje parameter xvel udalosti Canvas.Flung ?	i.

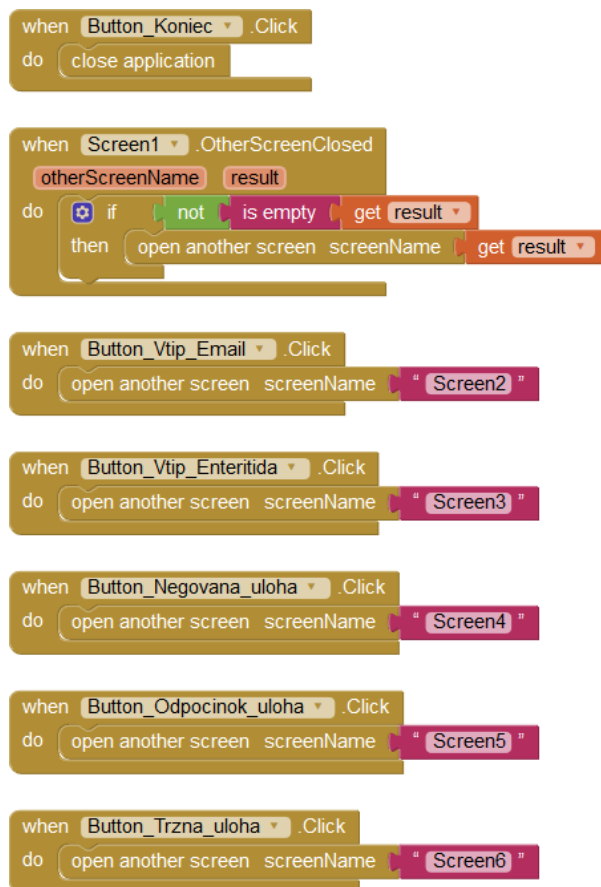
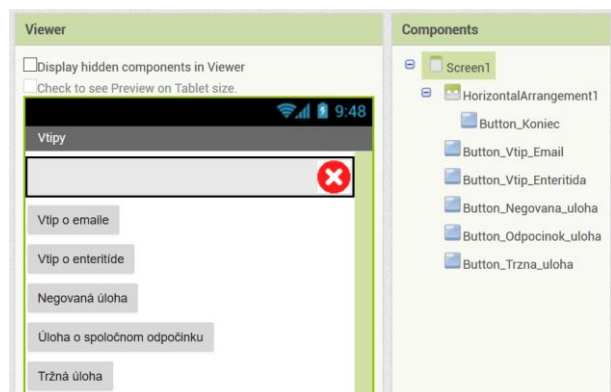
Úloha 2: Upravte aplikáciu `pmz_2_5_vtipy1.aia`, aby tlačidlá namiesto symbolov „<“, „X“ a „>“ boli reprezentované vhodnými obrázkami a komponenty **Canvas** namiesto rôznych farieb pozadia boli reprezentované vhodnými obrázkami s vtipmi či vtipnými zadaniami úloh. Aplikáciu rozšírite aspoň o jednu stranu s vtipom či vtipným zadaním 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.)

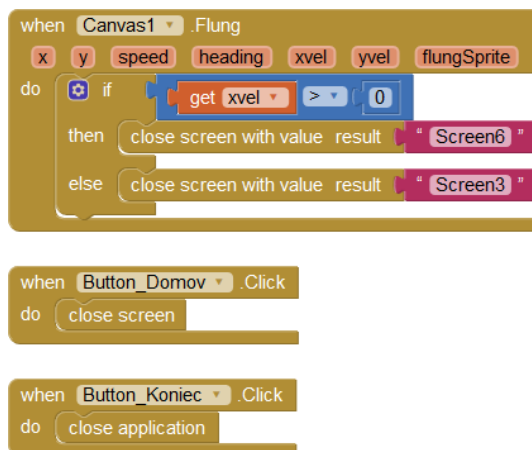
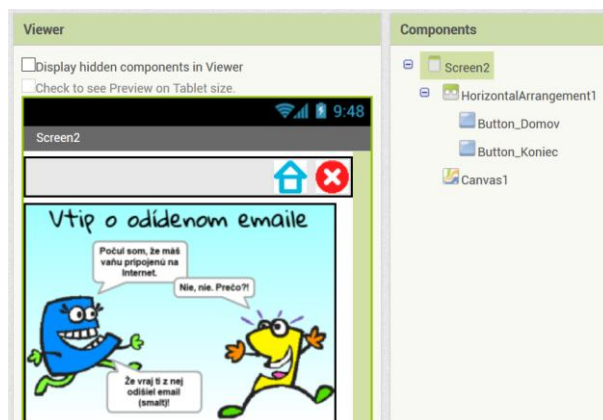
Úloha 3: Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_5_vtipy2.aia` a preskúmajte používateľské rozhranie a správanie tejto aplikácie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuľky.

Používateľské rozhranie a zdrojový kód:

Obrazovka Screen1



Obrazovka Screen2



Otázka	Odpoveď
a. Koľko obrazoviek obsahuje táto aplikácia?	a.
b. Ako sa líši prvá obrazovka od ostatných?	b.
c. Akú funkcionálnosť zastupuje udalosť Screen.OtherScreenClosed ?	c.
d. Prečo je v tejto udalosti uvedená podmienka?	d.
e. Prečo je na Screen2 v udalosti Canvas.Flung použitý príkaz close screen a nie open screen ?	e.
f. V čom je lepšie riešenie aplikácie vtipy2 od aplikácie vtipy1 ?	f.
g. Uvedte ďalší vlastný námet na aplikáciu s viacerými obrazovkami:	g.