

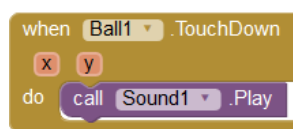
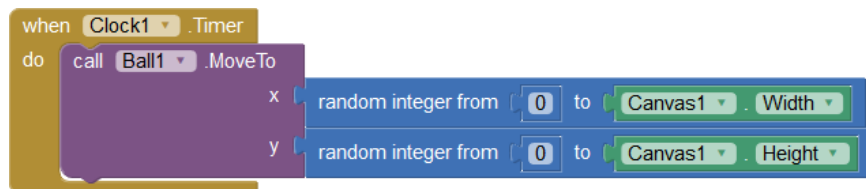
Pracovný list – Programujeme etudu 2.2 Hra Postreh

Úloha 1: Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_2_hra_postreh1.aia`. Po jeho nainštalovaní a spustení na mobilnom preskúmajte správanie sa tejto aplikácie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políčok tabuliek.

(Poznámka: Pri skúmaní správania aplikácie odporúčame použiť referenčné materiály uvedené na stránkach:

<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/>

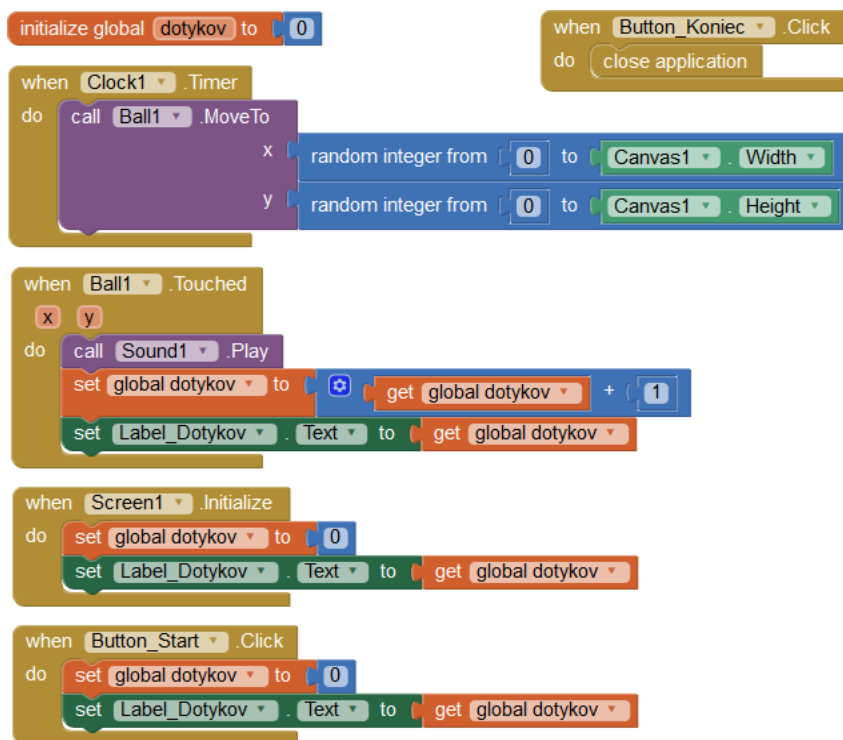
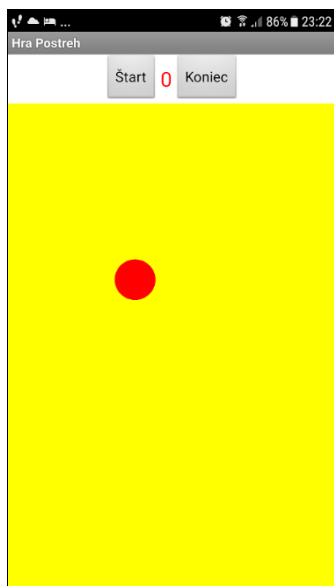
a <https://developer.android.com/guide/topics/media/media-formats>)



Otázka	Odpoveď
a. V ktorej skupine komponentov je uvedený komponent Ball ?	a.
b. Ktoré vlastnosti má komponent Ball ?	b.
c. Do ktorého komponentu môžeme vložiť komponent Ball ?	c.
d. Na čo sa dá využiť komponent Ball ?	d.
e. Ktoré zvukové formáty vie prehrávať komponent Sound ?	e.
f. Čo predstavujú vlastnosti Canvas.Width a Canvas.Height ?	f.
g. Čo vracia funkcia random integer from X to Y ?	g.
h. Ako sa zmení správanie aplikácie (udalosti Clock.Timer) ak zmeníme v komponente Clock vlastnosti TimerInterval a TimerEnabled ?	h.

Komponent	Udalosť	Akcia
Ball (.....)	TouchDown (.....)	Sound.Play
Clock (.....)	Timer (.....)	Ball.MoveTo

Úloha 2: Preskúmajte používateľské rozhranie a správanie aplikácie so zdrojovým kódom uloženým v súbore `pmz_2_2_hra_postreh2.aia`. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuliek.



Otázka	Odpoveď
a. Ktoré vizuálne a nevizuálne komponenty tvoria používateľské rozhranie aplikácie?	a.
b. Do ktorého komponentu je vložený komponent Ball (lopta)?	b.
c. Na čo slúži komponent Button (tlačidlo)?	c.
d. Na čo slúži komponent Label (popisok)?	d.
e. Na čo slúži komponent HorizontalArrangement ?	e.
f. V ktorej situácii sa spracuje udalosť Screen.Initialize ?	f.
g. Čo urobí príkaz close application v rámci udalosti Button_Koniec.Click ?	g.
h. V zdrojovom kóde aplikácie vyznačte časti, v ktorých sa pracuje s globálnou premennou dotykov .	h.
i. Čo sa stane s hodnotou premennej dotykov , ak sa viackrát rýchlo dotkne lopty na danom mieste?	i.
j. Ktoré multimediálne súbory sú použité v aplikácii a akým spôsobom?	j.

Komponent	Udalosť	Akcia
Ball	TouchDown	Sound.Play
Clock	Timer	Ball.MoveTo = náhodná pozícia na plátne
Button Koniec	Click
Button Štart	Click
Screen	Initialize

Úloha 3: Vylepšite aplikáciu `pmz_2_2_hra_postreh2.aia` zmenou nastavovania vlastnosti **Ball.Enabled** a **Clock.TimerEnabled** na hodnoty **true** a **false**. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_2_hra_postreh2_R.aia`.