







## Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.1 Kresliaci editor

Zapísaním symbolu ✓ na príslušné miesta tabuliek vyjadrite, do akej miery ovládáte uvedené prvky učiva.

Z uvedeného učiva nasledovným pojmom / princípom / tvrdeniam:	rozumiem	častočne rozumiem	vôbec nerozumiem
Udalosť <b>Canvas.TouchDown</b> sa vyvolá po priložení prstu (pera) na plátno			
Udalosť <b>Canvas.TouchUp</b> sa vyvolá po zdvihnutí prstu (pera) z plátna			
Vlastnosť <b>Canvas.PaintColor</b> odpovedá farbe, ktorou sa bude kresliť na plátno			
Vlastnosť <b>Screen.Title</b> odpovedá textu v titulnom páse aplikácie			
Vlastnosť <b>Screen.AppName</b> odpovedá názvu aplikácie po jej nainštalovaní na mobilné zariadenie			
Vlastnosť <b>Screen.Icon</b> odpovedá obrázku ikony, ktorá bude reprezentovať aplikáciu nainštalovanú na mobilnom zariadení			
Vlastnosť <b>Screen.BackgroundImage</b> odpovedá obrázku pozadia obrazovky			
Vlastnosť <b>Screen.BackgroundColor</b> odpovedá farbe pozadia obrazovky			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Nastaviť vlastnosť <b>Canvas.PaintColor</b> na danú farbu			
Nastaviť vlastnosť <b>Screen.Title</b> na daný text			
Nastaviť vlastnosť <b>Screen.AppName</b> na daný názov aplikácie			
Nastaviť vlastnosť <b>Screen.Icon</b> na daný obrázok ikony aplikácie			
Nastaviť vlastnosť <b>Screen.BackgroundImage</b> na daný obrázok pozadia obrazovky			
Nastaviť vlastnosť <b>Screen.BackgroundColor</b> na danú farbu pozadia obrazovky			
Vytvoriť kresliacu aplikáciu využívajúcu udalosti komponentu <b>Canvas (TouchUp, TouchDown, Touched, Dragged)</b>			

Aká bola pre vás táto etuda? Zaujímavá? Ľahká? Zafarbite/zakrúžkujte niektorú z uvedených možností:

					
zaujímavá	normálna	nudná	ľahká	primeraná	ťažká

Uvedte, čo by ste ešte doplnili do tejto mobilnej aplikácie, aby bola viac zaujímavá a využiteľná v praxi: