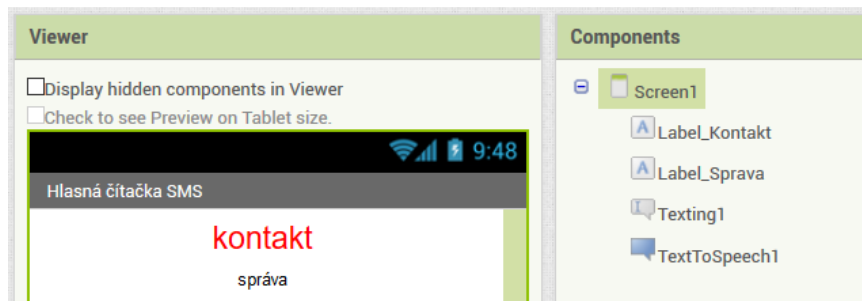


## Pracovný list – Programujeme etudu 2.12 Komunikačný asistent

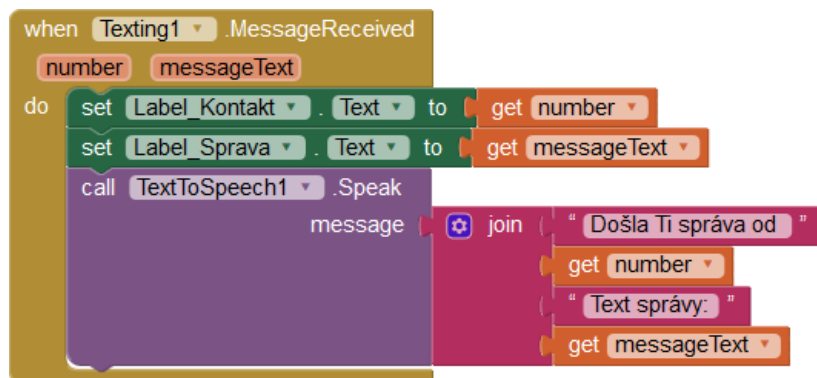
**Úloha 1:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_12_sms_nahlas.aia`. Po nainštalovaní a spustení aplikácie na mobilnom zariadení preskúmajte jej správanie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuliek.

Používateľské rozhranie:



Otázka	Odpoveď
a. V ktorej skupine komponentov sa nachádza komponent <b>Texting</b> ?	a. ....
b. <b>Na čo slúži</b> komponent Texting?	b. ....
c. <b>Na ktorých</b> mobilných zariadeniach sa dá použiť komponent Texting?	c. ....

Zdrojový kód:



Otázka	Odpoveď
d. Kedy sa vyvolá udalosť <b>Texting.MessageReceived</b> ?	d. ....
e. Čo predstavujú parametre <b>number</b> a <b>messageText</b> tejto udalosti?	e. ....
f. <b>Čo robí</b> daný program a na čo by dal <b>použiť</b> ?	f. ....

**Úloha 2:** Vytvorte aplikáciu `pmz_2_12_sms_telefon.aia`, ktorá:

- prečíta syntetickou rečou práve prijatú SMS správu,
- po zatrasení smartfónom sa vytočí telefónne spojenie s číslom uvedeným v došlej SMS správe,
- po priblížení ruky k hornej hrane smartfónu sa spustí analyzátor našej reči, ktorá sa opätovne spustí syntezátorom reči a pošle sa ako SMS správa pôvodnému odosielateľovi došlej SMS správy
- umožní prepínanie režimu prijímania správ 2 (Foreground) a 3 (Always)

(Odporúčanie: Na prepínanie režimov prijímania SMS správ použite vlastnosť **Texting.ReceivingEnabled**. Pri odosielaní SMS správy nastavte vlastnosti **Texting.PhoneNumber** a **Texting.Message** a spustíte metódu **Texting.SendMessage**. Pred vytočením hovoru metódou **PhoneCall.MakePhoneCall** nastavte vlastnosť **PhoneCall.PhoneNumber**)