

Riešenie – Programujeme etudu 2.4 Kalkulačka BMI

Úloha 3: Rozšírte aplikáciu `pmz_2_4_kalkulacka1b.aia`, aby sa vstupné hodnoty mohli zadať nielen pomocou komponentov `TextBox`, ale aj pomocou komponentov **Slider** (posúvačov). Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_4_kalkulacka2_R.aia`.

(Odporúčanie: V režime Designer rozšírime rozhranie aplikácie o dva komponenty **Slider**, v ktorých nastavíme dolnú a hornú hranicu povolených hodnôt. V režime doplníme dve udalosti **Slider.PositionChanged**, v ktorých nastavíme textové polia na aktuálnu hodnotu posúvača v parametri **thumbPosition** danej udalosti.)

Zdrojový kód výslednej aplikácie `pmz_2_4_kalkulacka2_R.aia`:

```
when Button_VypocetBMI .Click
do
  initialize local hmotnost to TextBox_Hmotnost . Text
  in initialize local vyska to TextBox_Vyska . Text
  in initialize local bmi to (get hmotnost / (get vyska ^ 2))
  in set Label_BMI . Text to get bmi
  set Label_BMI_popis . Text to call BMI_popis bmi
```

```
to BMI_popis bmi
result
  if get bmi > 30
  then "obezita"
  else
    if get bmi > 25
    then "nadváha"
    else
      if get bmi > 19
      then "normálna hmotnosť"
      else "podváha"
```

```
when Slider_Hmotnost .PositionChanged
thumbPosition
do set TextBox_Hmotnost . Text to get thumbPosition
```

```
when Slider_Vyska .PositionChanged
thumbPosition
do set TextBox_Vyska . Text to get thumbPosition
```