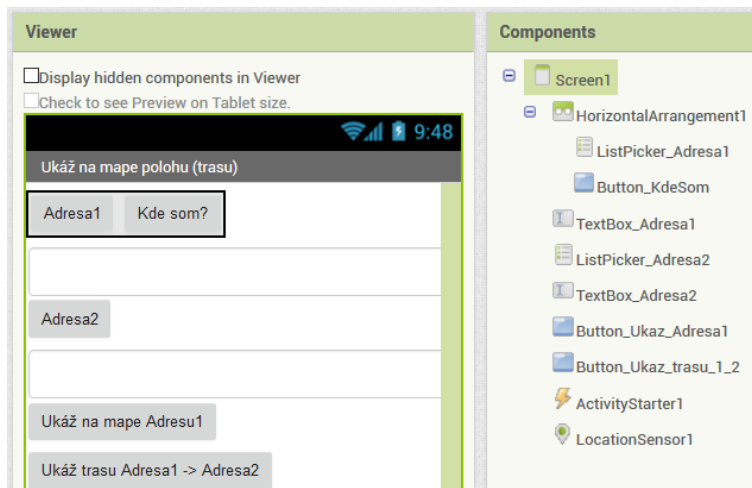


## Pracovný list – Programujeme etudu 2.10 Asistent aktuálnej polohy

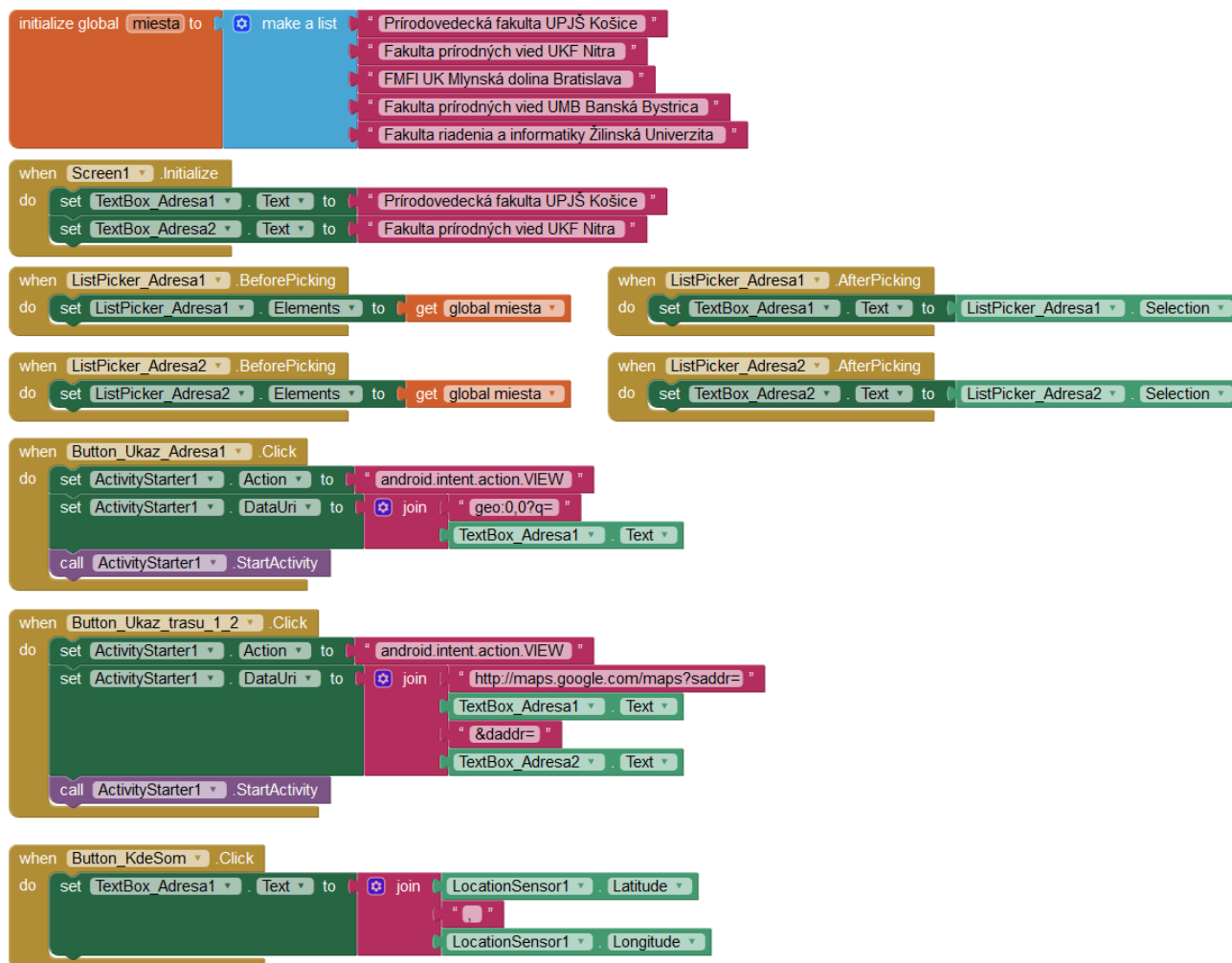
**Úloha 1:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_10_astarter_mapy.aia`. Po nainštalovaní a spustení aplikácie na mobilnom zariadení preskúmajte jej správanie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuliek.

Používateľské rozhranie:



Otázka	Odpoveď
a. Do ktorej skupiny komponentov patrí komponent <b>ActivityStarter</b> ?	a. ....
b. Spustenie ktorých <b>externých aplikácií</b> spôsobil komponent ActivityStarter po stlačení tlačidiel <b>Ukáž na mape ...</b> a <b>Ukáž trasu ...</b> ?	b. ....
c. Do ktorej skupiny komponentov patrí komponent <b>ListPicker</b> ?	c. ....
d. Ako sa správajú dva komponenty <b>ListPicker</b> po stlačení tlačidiel <b>Adresa1</b> a <b>Adresa2</b> vo vzťahu k hodnotám dvoch komponentov <b>TextBox</b> ?	d. ....

Zdrojový kód:



Otázka	Odpoveď
e. Čím sa líšia udalosti <b>ListPicker.BeforePicking</b> a <b>ListPicker.AfterPicking</b> ?	e. ....
f. Aký význam majú uvedené <b>vlastnosti</b> komponentu <b>ListPicker</b> ?	f. <b>Elements</b> ..... <b>Selection</b> .....
g. Ktoré <b>vlastnosti</b> komponentu <b>ActivityStarter</b> v tomto kóde sa nastavujú pred volaním metódy <b>ActivityStarter.StartActivity</b> ?	g. ....
h. Pre zobrazenie miesta, resp. trasy na mape sa vo vlastnosti <b>ActivityStarter.DataUri</b> používa schéma <b>geo:0,0?q=adresa1</b> , resp. <b>http://maps.google.com/maps?saddr=adresa1&amp;daddr=adresa2</b> . Čo by sa stalo, ak by sme v parametroch <b>adresa1</b> a <b>adresa2</b> zadali GPS súradnice namiesto textovej adresy?	h. ....

**Úloha 2:** Rozšírte aplikáciu `pmz_2_10_astarter_mapy.aia` o ďalšie funkcionality, napr.:

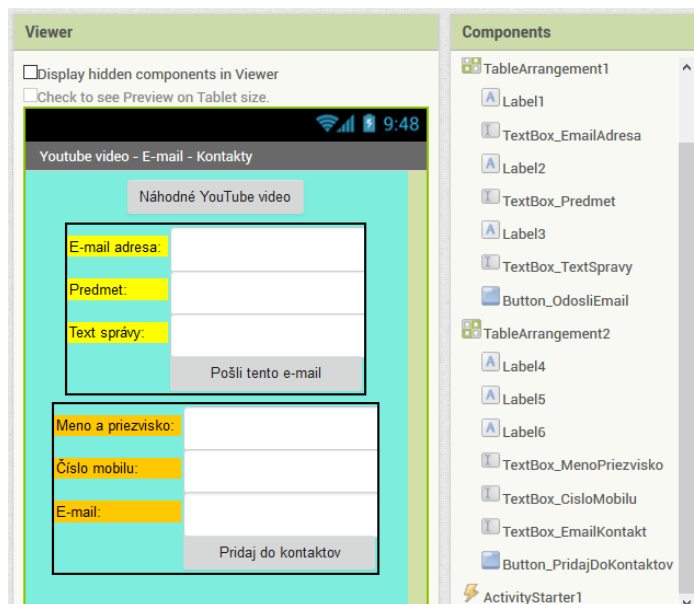
- zobrazenie textovej adresy aktuálnej polohy, ukončenie aplikácie,
- pridanie Adresy1 na koniec zoznamu adries, zmazanie Adresy1 zo zoznamu adries, zmazanie celého zoznamu,
- uloženie zoznamu adries do lokálnej databázy, zmazanie všetkých údajov z databázy.

Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_10_astarter_mapy_R.aia`.

(Poznámka: Inšpirácie pre ďalšie rozšírenia tejto a návrhy ďalších aplikácií využívajúce komponent **ActivityStarter** nájdete na webe, napr. <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/activity-starter.html>)

**Úloha 3:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore pmz\_2\_10\_astarter\_rozne.aia a preskúmajte používateľské rozhranie a správanie tejto aplikácie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políчков tabuľky.

Používateľské rozhranie a zdrojový kód:



```

initialize global videa to
make a list
  YSkHlv7GhOM
  Mv0SqWy02Xs
  jPoLeJJsbcw
  qx8hrhBZJ98
  vC9Qh709gas
  
```

```

when Button_YouTube.Click
do
  set ActivityStarter1.Action to android.intent.action.VIEW
  set ActivityStarter1.DataUri to
    join
      vnd.youtube:
      pick a random item list
      get global videa
  call ActivityStarter1.StartActivity
  
```

```

when Button_OdosliEmail.Click
do
  set ActivityStarter1.Action to android.intent.action.VIEW
  set ActivityStarter1.DataUri to
    join
      mailto:
      TextBox_EmailAdresa.Text
      ?subject=
      TextBox_Predmet.Text
      &body=
      TextBox_TextSpravy.Text
      \n\n zaslané z Ai2
  call ActivityStarter1.StartActivity
  
```

```

when Button_PridajDoKontaktov.Click
do
  set ActivityStarter1.Action to android.intent.action.INSERT
  set ActivityStarter1.DataUri to content://contacts/people/
  set ActivityStarter1.Extras to
    make a list
      make a list
        phone
        TextBox_CisloMobilu.Text
      make a list
        name
        TextBox_MenoPriezvisko.Text
      make a list
        phone_type
        mobile
      make a list
        email
        TextBox_EmailKontakt.Text
  call ActivityStarter1.StartActivity
  
```

Otázka	Odpoveď
a. Ktoré <b>externé</b> aplikácie spúšťa táto aplikácia?	a. ....
b. Ktoré <b>spoločné</b> a ktoré <b>rozdielne</b> nastavenia majú jednotlivé spúšťače externých aplikácií?	b. spoločné ..... rozdielne ..... ..... .....