







Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.12 Komunikačný asistent

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
Nevizuálny komponent Texting je uvedený v skupine Social a slúži na posielanie a prijímanie SMS správ			
Nevizuálny komponent PhoneCall je uvedený v skupine Social a slúži na vytáčanie a prijímanie telefónnych hovorov			
Aplikácie využívajúce komponenty Texting a PhoneCall fungujú na smartfónoch a iných mobilných zariadeniach schopných prijímať a posilať SMS a telefónne hovory			
Prijatím SMS správy sa vyvolá udalosť Texting.MessageReceived a v jej parametroch number a messageText sú uložené telefónne číslo odosielateľa a text prijatej SMS správy			
Na zaslanie SMS správy slúži metóda Texting.SendMessage , s nastavenými vlastnosťami Texting.PhoneNumber a Texting.Message			
Na prepínanie režimov prijímania SMS správ použite vlastnosť Texting.ReceivingEnabled , v režime 2 (Foreground) sa dajú prijímať správy len keď je spustená aplikácia a v režime 3 (Always) aj keď aplikácia nebeží na popredí			
Na vytočenie telefonického hovoru slúži metóda PhoneCall.MakePhoneCall s nastavenou vlastnosťou PhoneCall.PhoneNumber			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Vytvoriť komunikačnú aplikáciu využívajúcu:			
• komponent Texting			
• komponent PhoneCall			
• komponent TextToSpeech alebo SpeechRecognizer			
• komponent AccelerometerSensor alebo ProximitySensor			

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

					
<i>zaujímavá</i>	<i>normálna</i>	<i>nudná</i>	<i>ľahká</i>	<i>primeraná</i>	<i>ťažká</i>

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