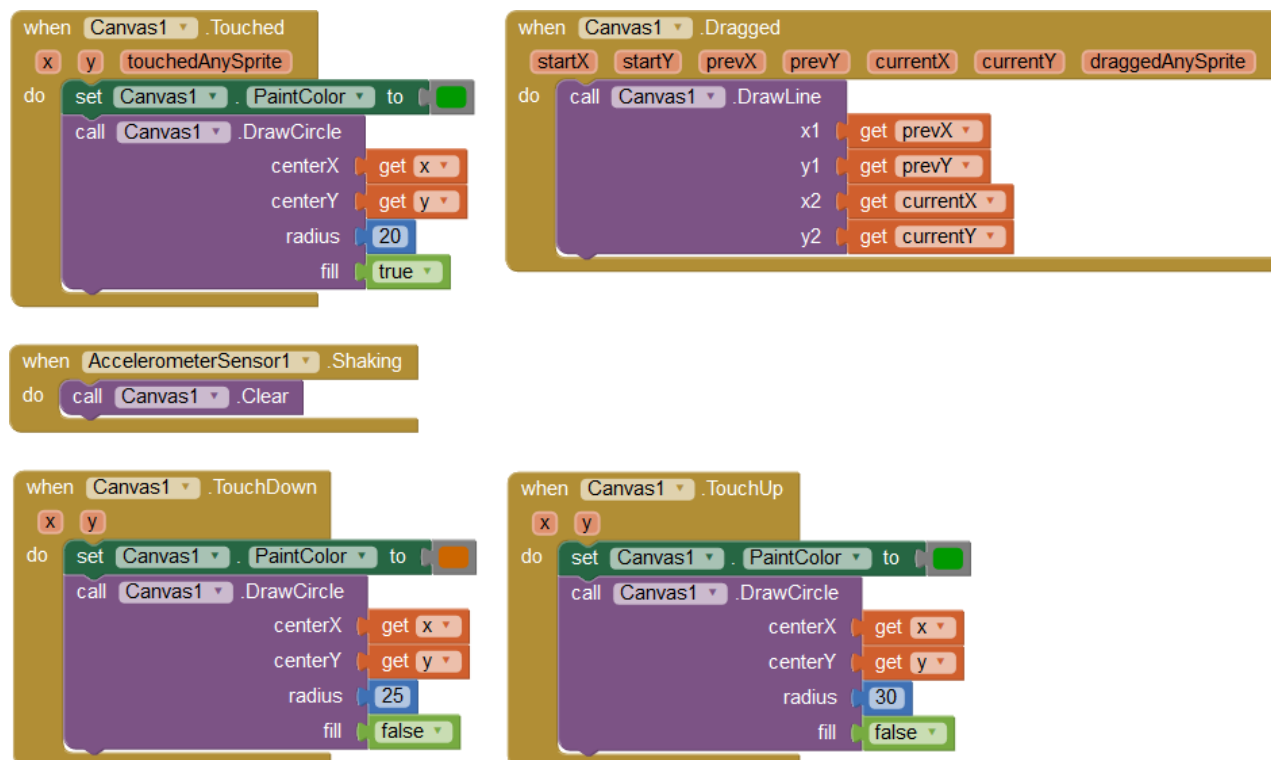


## Pracovný list – Programujeme etudu 2.1 Kresliaci editor

**Úloha 1:** V aplikácii **Kreslička** z prvej kapitoly sme doplnili spracovanie ďalších dvoch udalostí **Canvas.TouchDown** a **Canvas.TouchUp**. V dvojiciach si preštudujte uvedený zdrojový kód a prediskutujte nové funkcionality aplikácie.



**Úloha 2:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_1_platno.aia`. Zostavte z neho inštalateľný balík a nainštalujte ho na mobilné zariadenie. Po jeho spustení preskúmajte správanie sa aplikácie pri spracovaní nových udalostí **Canvas.TouchDown** a **Canvas.TouchUp** a svoje zistenia zapíšte do posledných dvoch riadkov tabuľky.

Komponent	Udalosť	Akcia
Canvas (Plátno)	Touched (Dotyk)	Na plátno sa vykreslí kruh so stredom v mieste dotyku a polomerom 10
Canvas (Plátno)	Dragged (Ťahanie)	Na plátno sa vykreslí úsečka od predchádzajúcej do aktuálnej pozície
AccelerometerSensor (Senzor zrýchlenia)	Shaking (Zatrasenie)	Zmaže sa obsah plátna
Canvas (Plátno)	TouchDown (..... )	..... .
Canvas (Plátno)	TouchUp (..... )	..... .

**Úloha 3:** V aplikácii `pmz_2_1_platno.aia` urobte zmeny uvedené v prvom stĺpci tabuľky a do druhého stĺpca na základe vlastného experimentovania uveďte aký efekt spôsobili tieto zmeny. Pri tvorbe ikon odporúčame použiť rozmer 48×48 a formát PNG (transparentný). Upravený kód uložte do súboru `pmz_2_1_platno_R.aia`.

Zmena	Efekt
V komponente <b>Screen</b> nastaviť vlastnosť:	
a. <b>Title</b> na hodnotu <b>Kreslička2</b>	a. ....
b. <b>AppName</b> na hodnotu <b>Kreslička2</b>	b. ....
c. <b>Icon</b> na hodnotu <b>farbicka_ikona.png</b>	c. ....
d. <b>BackgroundImage</b> na hodnotu <b>mriezka_16x9.png</b>	d. ....
e. <b>BackgroundColor</b> na hodnotu <b>yellow</b>	e. ....