







Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.2 Hra Postreh

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
Komponent Clock je nevizuálnym komponentom súvisiaci s meraním a vypisovaním času, dátumu a s časovými intervalmi			
Udalosť Clock.Timer sa opakovane vyvoláva po uplynutí časového intervalu zadaného vo vlastnosti Clock.TimerInterval			
Udalosť Clock.Timer sa nevyvolá, ak je vypnutá vlastnosť Clock.TimerEnabled (t. j. je nastavená na hodnotu false)			
Komponent Ball je vizuálnym komponentom často využívaným na animácie, ktorý je umiestnený na komponente Canvas			
Udalosť Ball.TouchDown sa vyvolá po dotyku prstu (pera) na komponent Ball			
Komponent Ball je neaktívnym, ak je vypnutá jeho vlastnosť Ball.Enabled (t. j. je nastavená na hodnotu false)			
Komponent Button je vizuálnym komponentom využívaným hlavne na spúšťanie rôznych aktivít pomocou udalosti Button.Click			
Komponent Label je vizuálnym komponentom využívaným na výpis hodnôt vlastností komponentov, či premenných. Tieto hodnoty sú uložené vo vlastnosti Label.Text			
Udalosť Screen.Initialize sa vyvolá hneď po otvorení aplikácie			
Komponent HorizontalArrangement sa využíva ako kontajner na vodorovné umiestnenie rôznych komponentov vedľa seba			
Príkaz close application ukončí beh aplikácie			
Komponent Sound je nevizuálnym komponentom, ktorý sa používa na prehrávanie krátkych zvukov uložených v rôznych zvukových formátoch, napr. vzorky (flac, wav, ogg, mp3, 3gp, mp4, aac, mkv), skladby (mid, xmf, mxmf), zvonenia (rtttl, rtx, ota, imy). Na prehrávanie zvuku sa používa metóda Sound.Play			
Vlastnosti Canvas.Width a Canvas.Height predstavujú šírku a výšku komponentu Canvas			
Funkcia random integer from X to Y vráti náhodné celé číslo z intervalu <X,Y>			
Pri výpočtoch môžeme využívať premenné . Hodnota globálnej premennej sa inicializuje pomocou špeciálneho bloku			
Priradenie hodnoty výrazu do premennej sa realizuje pomocou set bloku			
Hodnota premennej vo výraze je reprezentovaná get blokom			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Vytvoriť používateľské rozhranie aplikácie, ktoré obsahuje plátno s loptou a tiež vodorovne vedľa seba zarovnané tlačidlá a popisok			
Pre komponent Sound nastaviť zvukový súbor a použiť metódu Sound.Play			
Použiť udalosť Clock.Timer na spúšťanie určitých aktivít v pravidelných intervaloch			
Použiť zapínanie a vypínanie vlastností Clock.TimerEnabled a Ball.Enabled pre rôzne stavy bežiacej aplikácie			
Použiť udalosť Ball.TouchDown pre zachytenie dotyku prstu (pera) na komponente Ball			
Použiť udalosť Screen.Initialize pre počiatočné nastavenia aplikácie			
Použiť príkaz close application na ukončenie behu aplikácie			
Použiť premenné vo výpočtoch (inicializáciu, bloky set a get)			
Použiť generovanie náhodných celých čísel vo výpočtoch			

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

					
zaujímavá	normálna	nudná	ľahká	primeraná	ťažká

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