




## Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.5 Zbierka vtipov

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
V aplikácii s viacerými obrazovkami má <b>každá obrazovka</b> svoj vlastný <b>programový kód</b>			
V aplikácii s viacerými obrazovkami sú nahrané <b>multimediálne súbory</b> prístupné <b>pre každú obrazovku</b>			
Viaceré obrazovky je vhodné použiť v aplikáciách, ktoré potrebujú zobrazit <b>viacero</b> údajov s <b>rôznym rozmiestnením</b> a <b>účelom</b> (napr. Úvod, Pomoc, Nastavenia, Výsledky)			
Na <b>otvorenie</b> obrazovky sa používa príkaz <b>open another screen</b> so zadaným menom obrazovky			
Na <b>uzavretie</b> obrazovky sa používa príkaz <b>close another screen</b> so zadaným výsledkom (napr. menom obrazovky), resp. príkaz <b>close screen</b> , ak ide o aktuálnu obrazovku			
Udalosť <b>Screen.OtherScreenClosed</b> sa vyvolá po uzavretí nejakej obrazovky, pričom v jej parametri <b>result</b> je uložený výsledok (napr. meno nasledovnej obrazovky), resp. <b>result</b> je prázdny reťazec po uzavretí obrazovky príkazom <b>close screen</b>			
Na otváranie obrazoviek môžeme použiť rôzne komponenty, napr. <b>Button</b> , <b>Canvas</b>			
Udalosť <b>Canvas.Flunge</b> sa vyvolá pomocou dotykového gesta, napr. potiahnutím vpravo, čo indikuje kladná hodnota jej parametri <b>xvel</b>			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Vytvoriť aplikáciu s viacerými obrazovkami:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>s <b>rovnakým</b> rozmiestnením obsahu <b>bez uzatvárania</b> obrazoviek</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>s <b>rôznym</b> rozmiestnením obsahu obrazoviek <b>aj s uzatváraním</b> obrazoviek</li> </ul>			

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: