

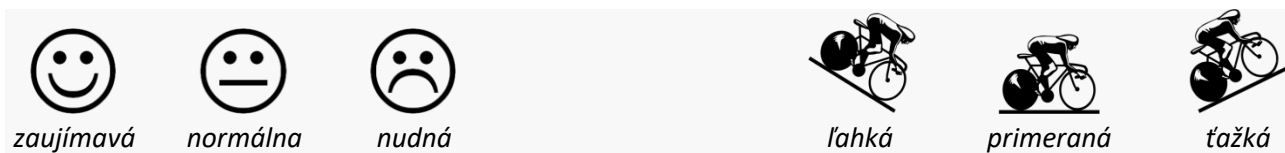
Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.7 Asistent pri cvičení

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 ProximitySensor sa používa na registrovanie objektu v blízkosti mobilného zariadenia			
Priblíženie objektu (ucha) k mobilnému zariadeniu (telefónu) vyvolá udalosť ProximitySensor.ProximityChanged , ktorá v parametri distance má uloženú jednu z dvoch hodnôt: blízko (0 cm) a ďaleko (napr. 8 cm)			
Vibrovanie zariadenia vyvoláme spustením metódy Sound.Vibrate			
Vizuálny komponent CheckBox sa používa na zaškrtnutie, resp. odškrtnutie možnosti			
Stav komponentu CheckBox reprezentuje jeho vlastnosť Checked			
Nevizuálny komponent Pedometer sa používa na meranie počtu krokov			
Chôdza s mobilným zariadením vyvolá udalosť Pedometer.WalkStep , ktorá v parametri walkSteps má uložený počet prejdenných krokov a v parametri distance prejdennú vzdialenosť			
Počet prejdenných krokov, resp. prejdennú vzdialenosť sú uložené vo vlastnostiach Pedometer.WalkSteps , resp. Pedometer.Distance			
Čas chôdze je uložený vo vlastnosti Pedometer.ElapsedTime			
Spustenie krokomera sa vykoná pomocou metódy Pedometer.Start , resp. Pedometer.Resume po pozastavení			
Resetovanie hodnôt počtu krokov, prejdenej vzdialenosti a času chôdze sa vykoná pomocou metódy Pedometer.Reset			
Pozastavenie merania počtu krokov a vzdialenosti sa vykoná pomocou metódy Pedometer.Pause			
Uloženie stavu komponentu Pedometer do mobilného zariadenia sa vykoná pomocou metódy Pedometer.Save			
Dĺžka kroku je uložená vo vlastnosti Pedometer.StrideLength (štandardne je nastavená hodnota 0.73 m)			
Čas nečinnosti, po ktorom sa zastaví meranie krokov, je uložený vo vlastnosti Pedometer.StopDetectionTimeout (štandardne je nastavená hodnota 2000 ms)			
Na usporiadanie vizuálnych komponentov do tabuľky sa používa komponent TableArrangement zo skupiny Layout			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Vytvoriť aplikáciu registrujúcu pohyb zariadenia využitím:			
• komponentu ProximitySensor			
• komponentu AccelerometerSensor			
• komponentu Pedometer			
• komponentu CheckBox			

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



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