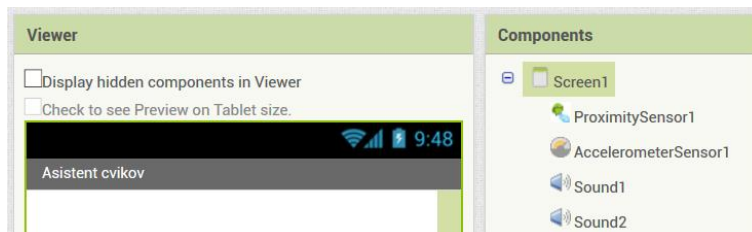


## Pracovný list – Programujeme etudu 2.7 Asistent pri cvičení

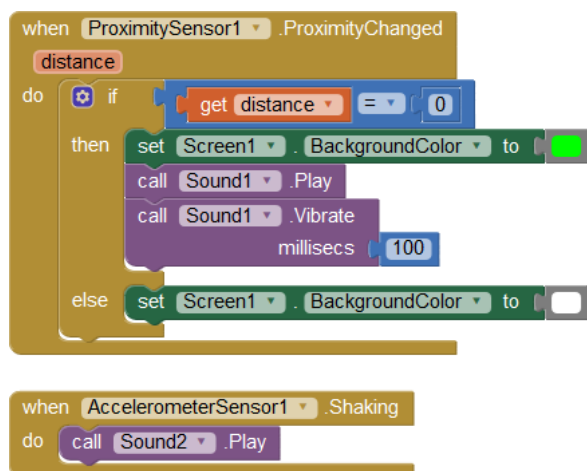
**Úloha 1:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_7_cviky1.aia`. Po nainštalovaní a spustení aplikácie na mobilnom zariadení preskúmajte jej správanie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuliek.

Používateľské rozhranie:



Otázka	Odpoveď
a. V ktorej skupine komponentov je uvedený komponent <b>ProximitySensor</b> ?	a. ....
b. Na čo sa využíva komponent <b>ProximitySensor</b> ?	b. ....
c. Na <b>aký účel</b> by ste využili túto aplikáciu?	c. ....

Zdrojový kód:



Otázka	Odpoveď
d. Akou činnosťou sa vyvolá udalosť <b>ProximitySensor.ProximityChanged</b> ?	d. ....
e. Aký význam má parameter <b>distance</b> udalosti <b>ProximitySensor.ProximityChanged</b> ?	e. ....
f. Akú funkcionality predstavuje metóda <b>Sound.Vibrate</b> ?	f. ....

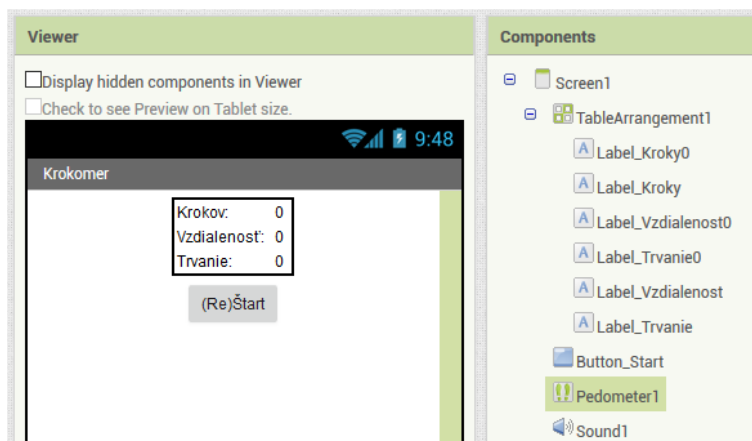
**Úloha 2:** Doplňte aplikáciu `pmz_2_7_cviky1.aia`, aby zaznamenávala, resetovala a vypisovala počty priblížení a zatrasení mobilného zariadenia a tiež aby umožňovala zapínať a vypínať senzory priblíženia a zrýchlenia. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_7_cviky1_R.aia`.

(Odporúčanie: Na zapnutie a vypnutie senzorov priblíženia a zrýchlenia použite komponent **CheckBox**, pomocou ktorého sa dajú nastaviť vlastnosti **ProximitySensor.Enabled** a **AccelerometerSensor.Enabled**.

Po zaškrtnutí a odškrtnutí komponentu **CheckBox** sa vyvolá udalosť **CheckBox.Changed**, stav komponentu **CheckBox** reprezentuje jeho vlastnosť **Checked**.)

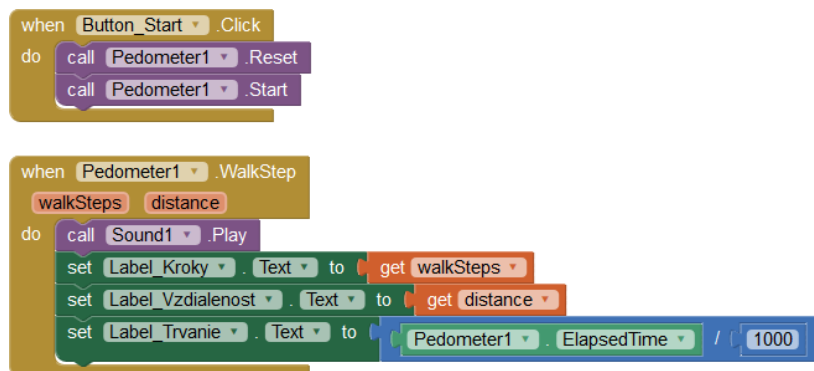
**Úloha 3:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore `pmz_2_7_krokomer1.aia` a preskúmajte používateľské rozhranie a správanie tejto aplikácie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuľky.

Používateľské rozhranie:



Otázka	Odpoveď
a. V ktorej skupine komponentov je uvedený komponent <b>Pedometer</b> ?	a. ....
b. Na čo sa využíva komponent <b>Pedometer</b> ?	b. ....
c. Aké hodnoty a aký význam v komponente <b>Pedometer</b> majú uvedené vlastnosti?	c. StrideLength ..... StopDetectionTimeout .....

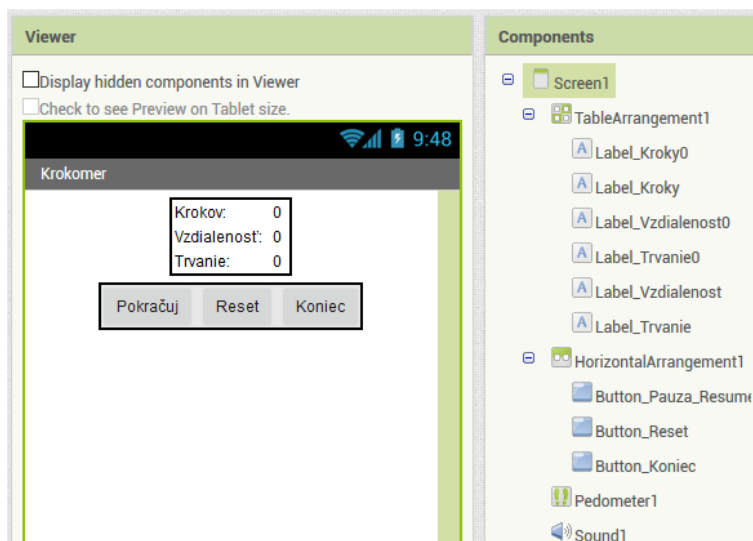
Zdrojový kód:



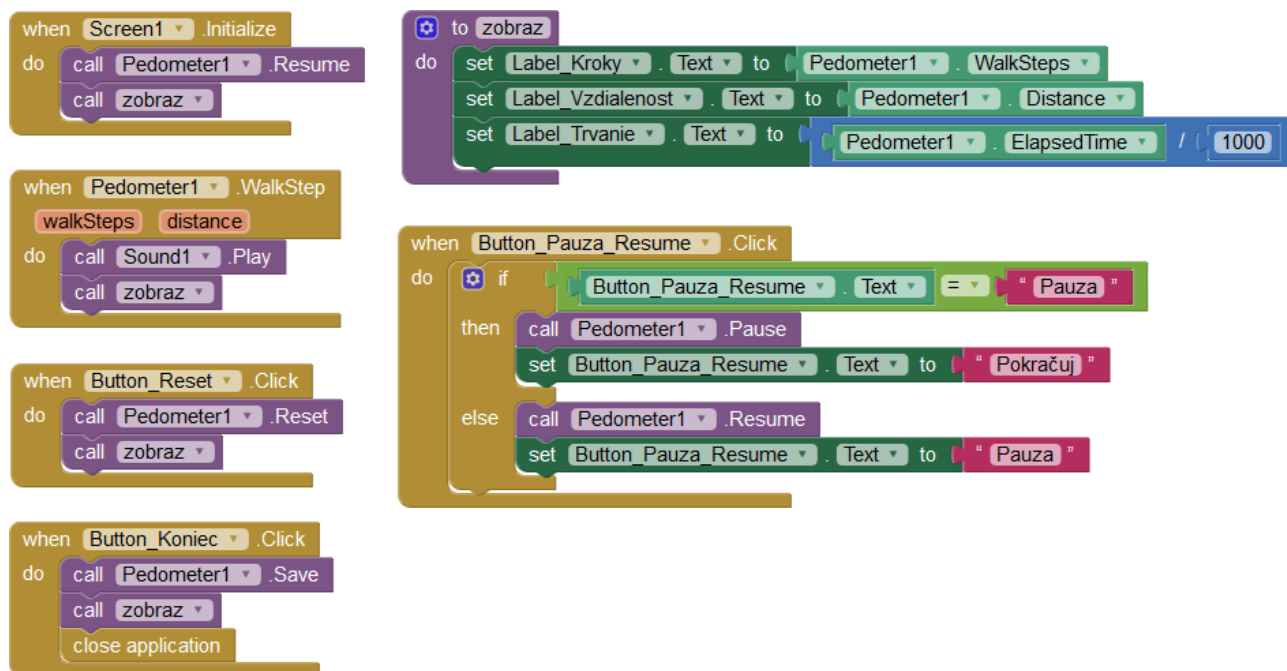
Otázka	Odpoveď
d. Čo robí metóda <b>Pedometer.Reset</b> ?	d. ....
e. Ako by sa zmenilo správanie programu, ak by sa vynechala metóda <b>Pedometer.Reset</b> ?	e. ....
f. Čo robí metóda <b>Pedometer.Start</b> ?	f. ....
g. Akou činnosťou sa vyvolá udalosť <b>Pedometer.WalkStep</b> ?	g. ....
h. Aký význam v udalosti <b>Pedometer.WalkStep</b> má jej parameter <b>walkSteps</b> ?	h. ....
i. Aký význam v udalosti <b>Pedometer.WalkStep</b> má jej parameter <b>distance</b> ?	i. ....
j. Ako by sa zmenilo správanie programu, ak by sa v udalosti <b>Pedometer.WalkStep</b> namiesto parametra <b>walkSteps</b> použila vlastnosť <b>Pedometer.WalkSteps</b> ?	j. ....
k. Aký význam má vlastnosť <b>Pedometer.ElapsedTime</b> ?	k. ....

**Úloha 4:** Do svojho Ai2 účtu importujte zdrojový kód aplikácie uložený v súbore pmz\_2\_7\_krokomer2.aia a preskúmajte používateľské rozhranie a správanie tejto aplikácie. Svoje zistenia zapíšte do voľných políček tabuľky.

Používateľské rozhranie:



Zdrojový kód:



Otázka	Odpoveď
a. Aký význam má metóda <b>Pedometer.Save</b> v súvislosti s <b>opätovným spustením</b> aplikácie?	a. ....
b. Prečo v programe chýba metóda <b>Pedometer.Start</b> ? Ktorá metóda ju zastupuje?	b. ....
c. Čo sa deje po stlačení tlačidla <b>Button_Pauza_Resume</b> ?	c. ....
d. Uvedte, ktoré <b>ďalšie užitočné funkcionality</b> by sa dali doplniť do tejto aplikácie?	d. ....