







## Sebahodnotiaca karta – Programujeme v Ai2 prvú aplikáciu – kresliaci editor

Zapísaním symbolu ✓ na príslušné miesta tabuliek vyjadrite, do akej miery ovládate uvedené prvky učiva.

Z uvedeného učiva nasledovným pojmom / princípom / tvrdeniam:	rozumiem	čistočne rozumiem	vôbec nerozumiem
<b>Ai2</b> je cloudové programovacie prostredie na tvorbu mobilných aplikácií			
Pomocou <b>Google účtu</b> sa prihlasujeme na <b>cloud Ai2</b> , kde sú uložené naše aplikácie			
Pri vytváraní aplikácie navrhujeme <b>používateľské rozhranie</b> v režime <b>Designer</b> a <b>správanie aplikácie</b> v režime <b>Blocks</b>			
Používateľské rozhranie tvoria <b>komponenty</b> s nastavenými <b>vlastnosťami</b>			
Komponenty môžu byť <b>viditeľné</b> a <b>neviditeľné</b> .			
Príkladom <b>viditeľného</b> komponentu je <b>Canvas</b> (Plátno)			
Príkladom <b>neviditeľného</b> komponentu je <b>AccelerometerSensor</b> (Senzor zrýchlenia)			
<b>Správanie</b> aplikácie zabezpečíme pomocou <b>akcií</b> , ktoré sú odpoveďami na <b>udalosti</b> zachytené <b>komponentmi</b>			
Zdrojový súbor v Ai2 má príponu <b>AIA</b> a inštalačný balík príponu <b>APK</b>			
Príkladmi <b>udalosti</b> sú, napr. <b>Canvas.Touched</b> (Dotyk na Plátno), <b>Canvas.Dragged</b> (Ťahanie po Plátno), <b>AccelerometerSensor.Shaking</b> (Zatrasenie zariadením)			
Príkladmi <b>metód</b> sú, napr. <b>Canvas.DrawCircle</b> (Vykreslenie kruhu na Plátno), <b>Canvas.DrawLine</b> (Vykreslenie úsečky na Plátno), <b>Canvas.Clear</b> (Zmazanie obsahu Plátna)			
Udalosť <b>Dragged</b> (Ťahanie) využijeme na kreslenie čiar pomocou <b>metódy DrawLine</b>			
Pri kreslení čiar ťahaním nastavíme v <b>metóde DrawLine</b> prvý bod úsečky na hodnotu predchádzajúceho miesta ťahania [ <b>prevX</b> , <b>prevY</b> ] a druhý bod úsečky na hodnotu aktuálneho miesta ťahania [ <b>currentX</b> , <b>currentY</b> ]			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
<b>Prihlásiť sa</b> na cloud Ai2 a <b>začať vytvárať</b> nový projekt			
<b>Exportovať/importovať</b> zdrojové kódy aplikácii ( <b>AIA súbory</b> ) na/z disku počítača			
<b>Vytvárať používateľské rozhranie</b> aplikácie v režime Designer a <b>programový kód správania sa</b> aplikácie v režime Blocks			
<b>Zostaviť súbor</b> s príponou APK na cloudu Ai2 a <b>stiahnuť ho</b> do mobilného zariadenia			
<b>Povolit inštaláciu</b> aplikácií z neznámych zdrojov, resp. non-market applications			
<b>Inštalovať aplikáciu</b> na mobilné zariadenie a <b>spustiť ju</b>			

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

					
<i>zaujímavá</i>	<i>normálna</i>	<i>nudná</i>	<i>ľahká</i>	<i>primeraná</i>	<i>ťažká</i>

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