

## Riešenie – Programujeme etudu 2.2 Hra Postreh

**Úloha 3:** Vylepšite aplikáciu `pmz_2_2_hra_postreh2.aia` zmenou nastavovania vlastnosti **Ball.Enabled** a **Clock.TimerEnabled** na hodnoty **true** a **false**. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_2_hra_postreh2_R.aia`.

V riešení upravíme spracovanie udalosti nasledovne:

Komponent	Udalosť	Akcia
Ball	TouchDown	Zahraj zvuk Zvýš hodnotu premennej <i>dotykov</i> o 1 Zobraz v komponente Label_Dotykov hodnotu premennej <i>dotykov</i> V komponente Ball vypni vlastnosť Enabled
Clock	Timer	Premiestni komponent Ball na náhodnú pozíciu na plátne V komponente Ball zapni vlastnosť Enabled
Button Koniec	Click	Uzavri aplikáciu
Button Štart	Click	Nastav hodnotu premennej <i>dotykov</i> na 0 Zobraz v komponente Label_Dotykov hodnotu premennej <i>dotykov</i> V komponente Clock zapni vlastnosť TimerEnabled V komponente Ball zapni vlastnosť Enabled
Screen	Initialize	Nastav hodnotu premennej <i>dotykov</i> na 0 Zobraz v komponente Label_Dotykov hodnotu premennej <i>dotykov</i> V komponente Clock vypni vlastnosť TimerEnabled V komponente Ball vypni vlastnosť Enabled

