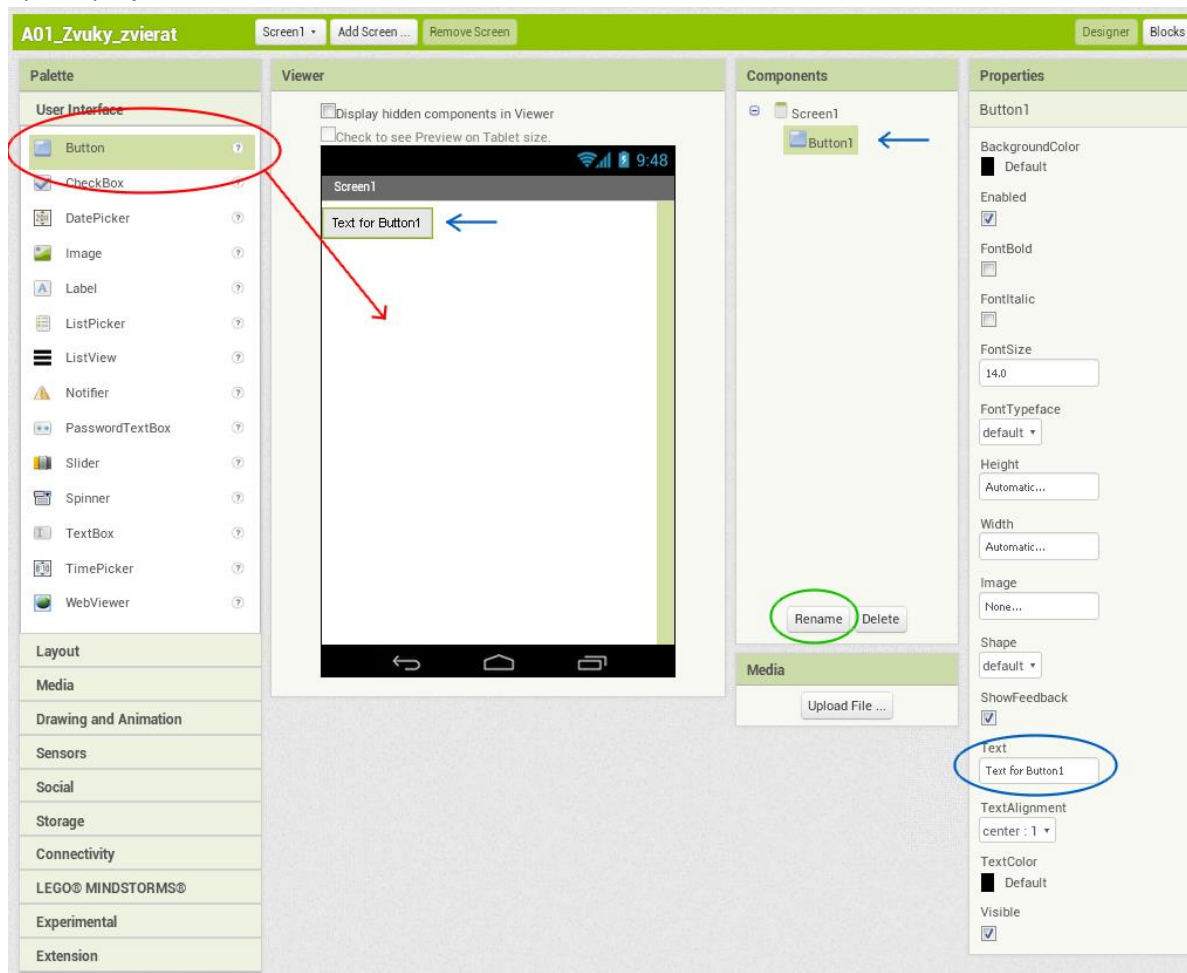


01 ZVUKY ZVIERAT – PRACOVNÝ LIST

1. V úvode hodiny ste si vyskúšali spustiť prostredie **App Inventor** na počítačoch, pripojiť sa do neho svojim Google kontom a spojiť ho s mobilným zariadením.
Počas toho ste vytvorili prvý projekt, ktorý má zatiaľ len jedno tlačidlo. Na obrazovke počítača vyzerá projekt takto:

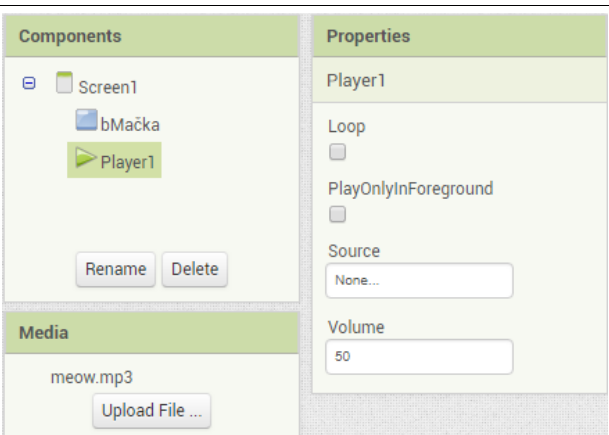


Na obrazovke mobilu je zobrazené tlačidlo s nápisom **Text for Button1**.

Pokračujte v skúmaní prostredia App Inventor vo vývoji prvého projektu a odpovedajte na otázky:

Otázka	Odpoveď
<p>V pravej časti Properties preskúmajte pre komponent Button1 jeho vlastnosť Text. Čo sa zmení, ak zmeníte vlastnosť Text? Zapíšte na tlačidlo text Mňau. Všimnite si, že keď meníme text na tlačidle hneď sa to zobrazuje aj na displeji pripojeného mobilu (keby sa tak nestalo, tak sa spojenie prerušilo a je potrebné mobil znova spojiť s počítačom podľa návodu v bode 4 z úvodu hodiny).</p>	

<p>Vyskúšajte stláčať tlačidlo na mobile. Čo sa stane? Reaguje tlačidlo na stlačenie?</p>	
<p>V oblasti Components preskúmajte možnosť Rename (viď zeleno zakrúžkované tlačidlo na obrázku v úvode tohto pracovného listu). Premenujte tlačidlo Button1 na bMačka. Čo sa tým premenovalo?</p>	
<p>Z palety komponentov (oblasť Palette) zo skupiny Media nájdite komponent Player a potiahnite ho myšou do oblasti Viewer. Kam sa komponent umiestnil? Aké má meno?</p>	
<p>Vyskúšajte projekt. Robí už niečo? Pokúste sa vysvetliť prečo.</p>	
<p>V pravom hornom rohu okna stlačte tlačidlo Blocks. Program sa prepne do inej obrazovky (obrazovka Blocks). Preskúmajte obrazovku Blocks. Zapište, aké dve oblasti má obrazovka Blocks? Čo sa nachádza v oknách, ktoré sa otvárajú po kliknutí na prvky zoznamu na ľavej strane obrazovky?</p>	
<p>Preskúmajte bloky pre komponent bMačka. Vyhľadajte udalosť (žltohnedý blok), ktorá nastane, keď používateľ stlačí toto tlačidlo na svojom mobile. Ktorá to je udalosť? Presuňte ju zo zoznamu do oblasti Viewer.</p>	
<p>Preskúmajte bloky pre komponent Player1. Všimnite si udalosť call Player1.Start a vložte ju do udalosti tlačidla bMačka (tej, ktorú ste dali do oblasti Viewer v predošlom kroku). Vyskúšajte projekt. Hrá niečo? Sformulujte hypotézu, prečo je to tak.</p>	

<p>Prepnite sa do obrazovky Designer.</p> <p>V oblasti Components označte Player1 a v dolnej časti Media preskúmajte Upload File...</p> <p>Pomocou neho pridajte do projektu zvukový súbor meow.mp3ⁱ.</p> <p>Preskúmajte Properties pre Player1.</p> <p>Na obrázku vpravo označte (zakrúžkujte) časť, do ktorej sa dá vybrať zvukový súbor.</p> <p>Vložte zvukový súbor meow.mp3 a vyskúšajte projekt.</p> <p>Kedy sa zahrá zvuk?</p>	
<p>Do časti Media pridajte obrázok mačky kitty.pngⁱⁱ.</p> <p>Preskúmajte Properties tlačidla bMačka.</p> <p>Ktorá vlastnosť zrejme umožňuje pridať na tlačidlo obrázok?</p> <p>Použite tú vlastnosť tak, aby na tlačidle bol obrázok mačky zo súboru kitty.png.</p> <p>Potom už zrejme netreba nadpis Mňau!</p> <p>Zmažte tento nadpis.</p> <p>Vyskúšajte projekt.</p>	

2. Pridajte do projektu druhé tlačidlo s obrázkom a zvukom iného zvieraťa.

Tipy:

- Použite napríklad obrázok psa zo súboru **beky.png** a brechot napríklad z <http://soundbible.com/1476-Dog-Growl-Then-Bark.html> (stiahnite súbor vo formáte mp3)
- Ak sa už druhé tlačidlo nezmestí na obrazovku, tak preskúmajte vlastnosti tlačidla **bMačka**, nájdite a použite vlastnosti, ktoré tlačidlo zmenšia. To isté spravte aj s novým tlačidlom tak, aby sa obe tlačidlá zmestili na obrazovku mobilu.

Po dnešnej hodine viem

- ☐ spustiť prostredie **App Inventor**
- ☐ orientovať sa v prostredí **App Inventor**, prepínať sa medzi obrazovkami **Design** a **Blocks** a používať ich
- ☐ pripojiť mobil (tablet) k **App Inventoru**
- ☐ preniesť multimediálne súbory (obrázkové a zvukové) z počítača do **App Inventora** a použiť ich
- ☐ použiť komponent **Player** na prehranie zvuku

ⁱ zdroj: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloPurr/meow.mp3>

ⁱⁱ zdroj: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/ai2tutorials/helloPurr/kitty.png>