


05 NAKLÁŇAJ A ZBIERAJ – PRACOVNÝ LIST

1. Preskúmajte program **A05_Naklanaj_Zbieraj.aia**, časť **Designer** a aj časť **Blocks**.
Odpovedzte na otázky a upravujte program podľa zadaní.

Otázka	Odpoveď
<p>Aké komponenty sa nachádzajú v projekte? Zapíšte meno komponentu, jeho typ a z ktorej oblasti komponentov je. V prípade, že má komponent nastavené nejaké vlastnosti, spomeňte ich.</p>	
<p>Čo robí projekt? <u>Tip:</u> Skúste nakláňať mobilné zariadenie.</p>	
<p>Aké nastavenie sme využili pre pohyb loptičky? Je jej pohyb taký, ako ste očakávali?</p>	
<p>Pre rýchlosť loptičky využite nastavenie</p>  <p>Zlepšil sa jej pohyb? Prispôbte si číslo tak, aby bol pohyb loptičky čo najprirodzenejší.</p>	
<p>Do projektu vložte ďalší komponent Ball, nazvite ho cierna1. Medzi udalosťami vpravo zakrúžkujte tú, ktorú môžeme využiť na zistenie toho, či sa čierna stretla s modrou loptičkou? Všimnite si, že využívame udalosť čiernej loptičky, napriek tomu, že v hre sa hýbe modrá. Doprogramujte po zrážke presuňte modrú loptičku na jej počiatočnú pozíciu a zastavte jej pohyb.</p> <p>Akú vlastnosť pre objekt hrac ste využili na zastavenie jeho pohybu?</p>	
<p>Do projektu vložte tlačidlo s textom štart, nazvite ho bStart. Po jeho stlačení opätovne spustite pohyb modrej loptičky. Akú udalosť tlačidla ste využili? Akú vlastnosť loptičky ste využili na spustenie jej pohybu?</p>	

<p>Do projektu chceme doplniť zelenú loptičku, ktorú má hráč počas svojho pohybu „pozberať“, t. j. keď sa s ňou stretne, zelená loptička zmizne.</p> <p>V časti Designer doplňte nový objekt typu Ball, vhodne ho pomenujte (napr. zelena1) a v časti Blocks doplňte časť programu, ktorá zabezpečí ukrytie zelenej loptičky pri stretnutí s modrou loptičkou.</p> <p>Akú vlastnosť komponentu Ball ste využili na ukrytie zelenej loptičky?</p>	
<p>Stlačte tlačidlo štart a vyskúšajte program. Vysvetlite, čo a prečo nefunguje? Čo treba doplniť do udalosti bStart.Click?</p>	
<p>Do programu sme vložili ďalšiu zelenú loptičku, nazvali sme ju zelena2. Ako najjednoduchšie získame jej udalosť CollideWith, ktorá bude rovnaká ako udalosť pre zelena1?</p> <p>Čo ďalšie je potrebné zmeniť v programe, aby sme pri štarte videli obe zelené loptičky?</p>	

2. Na základe svojich zistení a pokusov dokončíte projekt:
- Vložte do projektu ďalšie 2 zelené loptičky, vhodne ich umiestnite, pomenujte a pripravte pre ne program: pri stretnutí s modrou loptičkou nech sa ukryjú.
 - Vedľa tlačidla **start** vložte **Label**, v ktorom budete vypisovať počet chytených zelených loptičiek. Upravte program tak, aby sa pri chytení loptičky tento počet zvýšil.
 - Do projektu vložte ďalšie dve čierne loptičky a doprogramujte, aby sa hra zastavila aj pri zrážke modrej loptičky s nimi.
 - Doprogramujte, aby tlačidlo **štart** vynulovalo počet bodov (aj ich zobrazenie v **Label**).
 - Pridajte zvuk pri dotyku modrej loptičky so zelenou.

3. Rozšírite projekt o ďalšie funkcie

- a) Keď hráč vyzbiera všetky zelené loptičky, tak program do komponentu **Label** napíše **SUPER** a prípadne zahrá zvuk, napr. fanfáry alebo potlesk...
- b) Keď hra zastane preto, že modrá loptička narazila na čiernu loptičku, tak program do komponentu **Label** (do toho, do ktorého vypisujeme počet bodov) napíše **SKÚS ZNOVU** a prípadne zahrá zvuk, že je zle, napr. pád, náraz...

SAMOHODNOTENIE

Po dnešnej hodine viem
<input type="checkbox"/> využívať orientačný senzor na pohyb objektu typu Ball
<input type="checkbox"/> vytvoriť časť programu, v ktorej objekt reaguje na kolíziu s iným objektom
<input type="checkbox"/> zobrazíť alebo skryť objekt typu Ball
<input type="checkbox"/> vytvoriť globálnu premennú, nastavovať a meniť jej hodnotu
<input type="checkbox"/> vytvoriť procedúru
<input type="checkbox"/> usúdiť, či je vhodné pre nejakú časť programu vytvoriť procedúru