

06 POVEDZ – PRACOVNÝ LIST

1. Do App Inventora načítajte projekt **A06_HKocka.aia** a preskúmajte jeho časti **Designer** a **Blocks**. Odpovedzte na otázky:

Otázka	Odpoveď
Aké komponenty sa nachádzajú v projekte?	
Čo robí projekt? <u>Tip:</u> Skúste triasť mobilným zariadením. V časti Blocks zistíte, aké najmenšie a aké najväčšie číslo sa vypíše a pri ktorej udalosti sa to stane.	
Aký komponent sme využili na to, aby mobil „povedal“ vygenerovanú hodnotu? V časti Designer je nastavenie jazyka, ktorým mobil hovorí. Aké jazyky sú k dispozícii?	

2. Dokončite projekt:
 - a) Do projektu doplňte, aby sa namiesto vypisovania vygenerovanej hodnoty zobrazila kocka s obrázkom, podľa toho, aké číslo sa vygeneruje.
Najprv odpovedzte na nasledujúce otázky a potom to, čo ste vyskúmali využite vo svojom projekte.

Otázka	Odpoveď
Aké komponenty namiesto lbCislo je potrebné mať v projekte, aby sme mohli zobrazovať obrázok kocky? Vložte tieto komponenty do projektu, vhodne ich pomenujte a upravte ich vlastnosti, napr. aby bola kocka v strede plochy.	
Ako dosiahneme, že keď padne 1, bude mať kocka obrázok s jednou bodkou, keď 2, tak s dvoma bodkami? <u>Tip:</u> Spomeňte si na to, ako sme zobrazovali rôzne obrázky pre rybu pri jej otočení.	

Preskúmajte nasledujúcu časť programu na zmenu obrázku kocky podľa toho, aké číslo je v globálnej premennej **cislo**:

```
initialize global cislo to 3
set kocka . Picture to join ["kocka",
                             get global cislo,
                             ".png"]
```

Vysvetlite, ako sa ňom poskladal názov obrázka, ktorý sa zobrazí na kocke.
Vďaka čomu sa bude zobrazovať na kocke vždy iný obrázok?

- b) Do projektu doplňte, aby sa pri zatrasení mobilu kocka začala animovať (aby sa na nej menili bodky), aby sa pri ďalšom zatrasení zastavila a aby potom mobil povedal, koľko je bodiek na kocke.
 - c) Dokončite projekt tak, aby sa pri animácii hral nejaký zvuk a po jej skončení, aby prestal.
3. Navrhните nový projekt – hru **Zastavuj kocky**: na ploche sú 2 kocky, po zatrasení mobilu (alebo stlačení tlačidla) sa začnú „točiť“ – na každej z nich sa v nejakom (náhodnom) intervale **postupne** (nie náhodne) menia bodky: na začiatku sa vygeneruje náhodná hodnota, potom sa zobrazí nasledujúca hodnota; po hodnote 6 nasleduje znovu 1. Po ďalšom zatrasení sa kocky zastavia. Ak je na kockách rovnaký počet bodiek, hráč získava 3 body a aplikácia povie „yes“. Inak hráč stráca 1 bod a aplikácia povie „no“. Počet bodov hráča vhodne zobrazujte, napr. v komponente **Label**. Na začiatku má hráč 10 bodov, hra skončí správou **SKÚS ZNOVU**, ak je počet bodov **rovný 0**.
4. Naprogramujte nový projekt, v ktorom sa pri zatrasení mobilným zariadením (alebo pri stlačení tlačidla) prehrá nejaký zvuk – zvonenie zvonca/zvončeka, plesnutie bičom...