







## Sebahodnotiaca karta – Programujeme etudu 2.3 Hra Guľka

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

Z uvedeného učiva nasledovným pojmom / princípom / tvrdeniam:	rozumiem	čistočne rozumiem	vôbec nerozumiem
Komponent <b>OrientationSensor</b> je nevizuálnym komponentom súvisiaci s naklonením mobilného zariadenia			
Komponent <b>OrientationSensor</b> je neaktívnym, ak je vypnutá jeho vlastnosť <b>OrientationSensor.Enabled</b> (t. j. je nastavená na hodnotu false)			
Udalosť <b>Ball.CollidedWith</b> sa vyvolá pri kolízii (zrážke) komponentu <b>Ball</b> s iným animačným komponentom na plátne			
Vlastnosti <b>Ball.X</b> a <b>Ball.Y</b> predstavujú súradnice komponentu <b>Ball</b> na rodičovskom komponente <b>Canvas</b> (ľavý horný bod plátna má súradnice (0,0), súradnica y narastá zhora nadol)			
Komponent <b>Ball</b> je viditeľným, resp. neviditeľným, ak je jeho vlastnosť <b>Ball.Visible</b> nastavená na hodnotu true, resp. false			
Vlastnosť <b>Ball.PaintColor</b> predstavuje farbu komponentu <b>Ball</b>			
Rozdiel medzi vlastnosťami <b>Ball.Enable</b> a <b>Ball.Visible</b> je v tom, že prvá znamená, že komponent <b>Ball</b> je povolený a reaguje na udalosti a druhá znamená, že komponent <b>Ball</b> je viditeľný			
Metóda <b>Clock.Now</b> vracia aktuálny čas (vo vlastnom formáte)			
Metóda <b>Clock.Duration</b> vracia čas v milisekundách uplynutý medzi časmi uvedenými v parametroch <b>start</b> a <b>end</b>			
Komponent <b>TinyDB</b> slúži na uloženie údajov do zariadenia, ktoré sú reprezentované ako dvojica <b>klúč:hodnota</b>			
Na ukladanie a načítanie údajov z databázy sa používajú metódy <b>GetValue</b> a <b>StoreValue</b>			

Z uvedeného učiva viem vykonať nasledovné činnosti:	samostatne	s malou pomocou	s veľkou pomocou
Vytvoríť hru, ktorá využíva:			
• nakláňanie zariadenia (komponent <b>OrientationSensor</b> )			
• kolíziu lôpt (udalosť <b>Ball.CollidedWith</b> )			
• meranie uplynutého času (metóda <b>Clock.Duration</b> )			
• ukladanie hodnôt do/z databázy (komponent <b>TinyDB</b> )			

Aká bola pre vás táto etuda? Zaujímavá? Ľahká? Zafarbite/zakružkujte niektorú z uvedených možností:

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

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