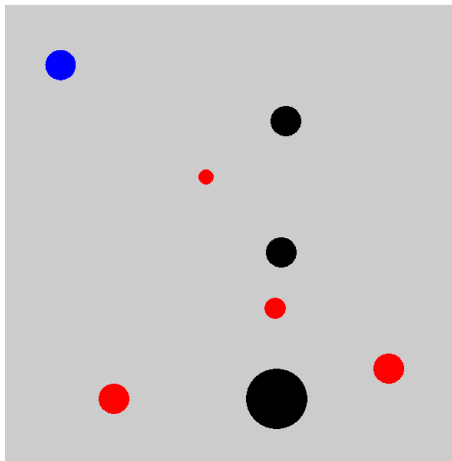


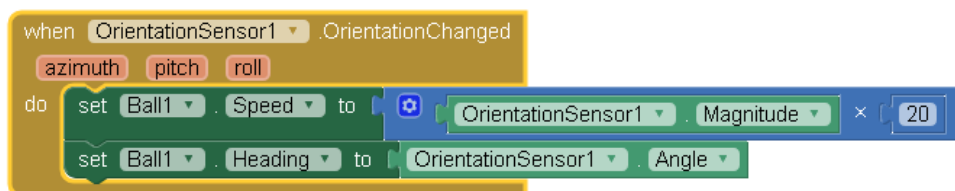
Písomka 1

Naprogramujte hru v ktorej treba modrou loptičkou pozbierať predmety (červené loptičky) a nenaraziť pritom do prekážky (čiernej loptičky):

0 Nova hra



Modrá loptička sa riadi nakláňaním mobilu. Na to potrebujete pridať do projektu komponent OrientationSensor a použiť ho takto:



Konštantu 20 prípadne zmeňte tak, aby sa dosahovali rozumné rýchlosti loptičky na obrazovke vášho mobilu.

Dôležité: Senzor orientácie funguje správne len ak je obrazovka v „základnej orientácii“ pre dané zariadenie, preto ju otočte do takej polohy a zakážte jej rotovanie.

Dôležité 2: Senzor orientácie môže nefungovať na vašom zariadení, preto si najprv vyskúšajte, či funguje (ak nie, poviem, čo máte robiť)

1. Podúloha:

Vytvorte hru približne podľa obrázku hore (hráč – modrá loptička, 3 prekážky – čierne loptičky a 4 predmety – červené loptičky).

Dôležité: viac bodov (o 2 body) dám za tak naprogramovanú úlohu, v ktorej sa ľahko pridá ďalší predmet alebo aj ďalšia prekážka (len sa pridá do zoznamu v nejakej inicializácii a zvyšok kódu sa nezmení, tak ako v druhej verzii naháňania krtkov).

2. Podúloha:

Hore nad Canvasom je len Label. Keď hráč narazí do prekážky, tak sa do Label napíše „Prehral si“ a hráč sa prestane hýbať a reagovať na senzor (senzor nastaviť enabled = false a aj zastaviť hráča).

3. Podúloha:

Label počíta počet zozbieraných predmetov (na začiatku je v ňom 0), teda keď hráč narazí na predmet, tak predmet zmizne a do label sa pripočíta 1.

4. Podúloha:

Keď hráč vyzbiera všetky predmety, tak sa do Label napíše „Vyhral si“ a hráč sa prestane hýbať a reagovať na senzor (senzor nastaviť enabled = false a aj zastaviť hráča).

5. Podúloha:

Pridajte tlačidlo Nová hra, ktoré znova ukáže všetky predmety, dá hráča na štartovú pozíciu, zapne senzor orientácie a vynuluje obsah Label.