

Vybodkuj obrázok

Čo už je nutné vedieť?

- spojiť telefón s App Inventorom

Cieľ

Na grafickej ploche zobrazíme nejaký obrázok. Obrázok rozostříme pomocou toho, že do neho budeme kresliť väčšie bodky. Využijeme komponent časovač **Clock**, kreslenie do grafickej plochy **Canvas** a generovanie náhodnej hodnoty.

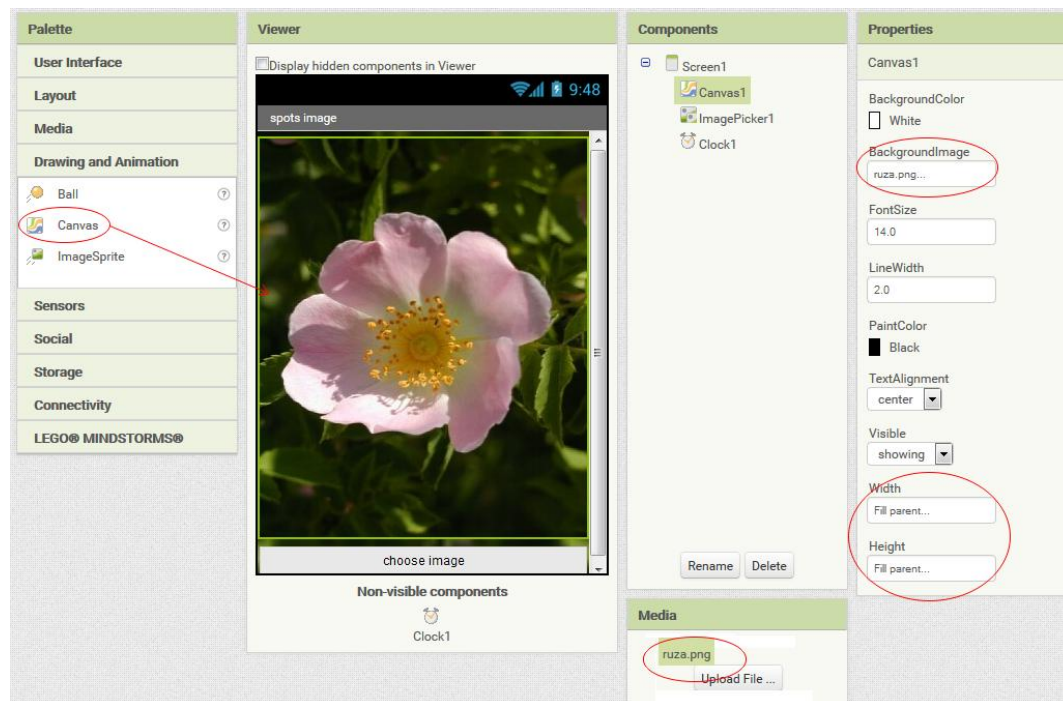


Čo potrebujeme naprogramovať?

- pripraviť obrázok do grafickej plochy
- zistiť farbu bodu v obrázku na náhodnom mieste tohto obrázka a nakresliť sem bodku nejakej veľkosti (konkrétnej alebo náhodnej)

Ako vložiť obrázok?

- v ľavej časti je v záložke **Drawing and Animation** je komponent **Canvas**, položme ho do časti **Screen1** a zmeňme jeho nastavenia tak, aby vyplňal celú obrazovku
- v pravej časti v záložke **Media** vložme do **App Inventora** obrázok, napr. fotku, nemala by byť veľmi veľká, vhodná je napr. veľkosť 300x400 pixelov
- nastavme túto fotku ako **BackgroundImage** pre **Canvas1**



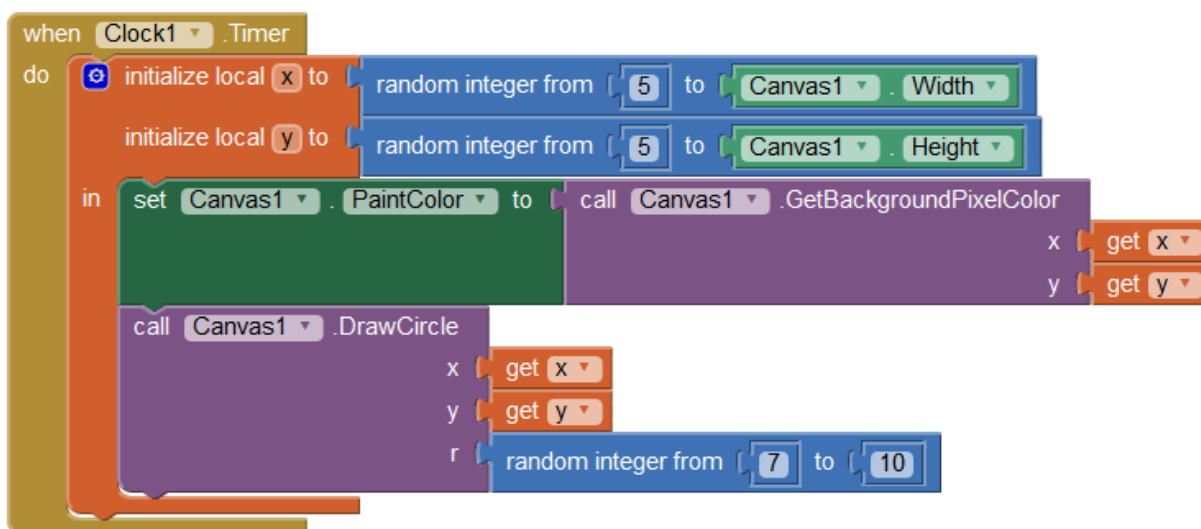
- zo záložky **Sensors** vložme nevizuálny komponent **Clock**, pozri aktivitu **Digitálne hodiny**
- **TimerInterval** nastavme na 200 milisekúnd, bodka sa bude kresliť každých 200 milisekúnd

Čo potrebujeme naprogramovať?

Pri tiknutí časovača potrebujeme

- vygenerovať náhodné súradnice v obrázku
- zistiť, aká farba je na mieste vygenerovaných súradníc
- zmeniť farbu kresliaceho pera grafickej plochy **Canvas** na rovnakú, aká bola v obrázku
- nakresliť bodku do grafickej plochy na toto miesto

Programujeme



Vyskúšajme projekt

- každých 200 milisekúnd sa do obrázka nakreslí bodka, čím sa obrázok rozmazáva

Vylepšime projekt

Pod obrázok vložme zo záložky Media tlačidlo ImagePicker. Tento komponent je pripravený tak, že po jeho stlačení sa nám otvorí štandardná pomôcka na výber obrázka z galérie obrázkov, ktoré máme v mobilnom zariadení. Po výbere obrázka musíme doprogramovať jeho zobrazenie v grafickej ploche našej novej aplikácie:



Vyskúšajme projekt

Vyberme obrázok, aplikácia naň začne kresliť bodky.