

Poskladaj tvár klauna

Čo už je nutné vedieť?

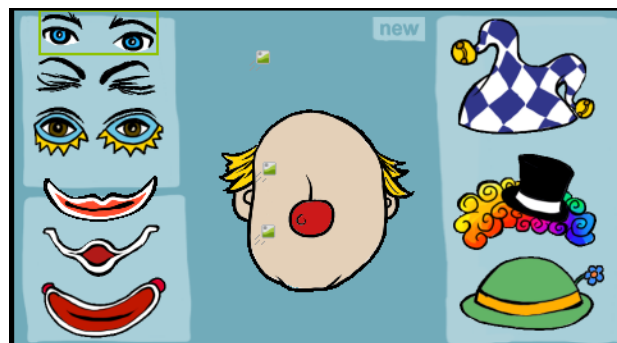
- spojiť telefón s AppInventorom
- naprogramované aplikácie Vybodkuj obrázok, Kresli bodky

Cieľ

Navrhne aplikáciu, ktorá zobrazí obrázok klaunovej tváre, ktorej však chýbajú oči, ústa a klobúk.

Používateľ aplikácie si môže jeho tvár doskladať výberom niektorého z ponúkaných obrázkov.

Pri programovaní využijeme grafickú plochu **Canvas**, postavy **ImageSprite** a udalosť **TouchDown**, ktorá je reakciou na dotknutie sa postavy prstom. Naučíme sa tiež počas behu aplikácie meniť obrázok postavy.



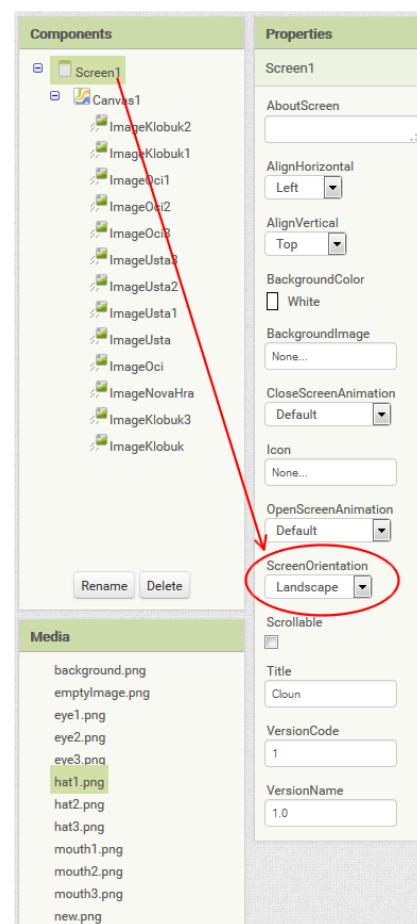
Obr. 1: Príprava dizajnu aplikácie Klaun

Dizajn aplikácie

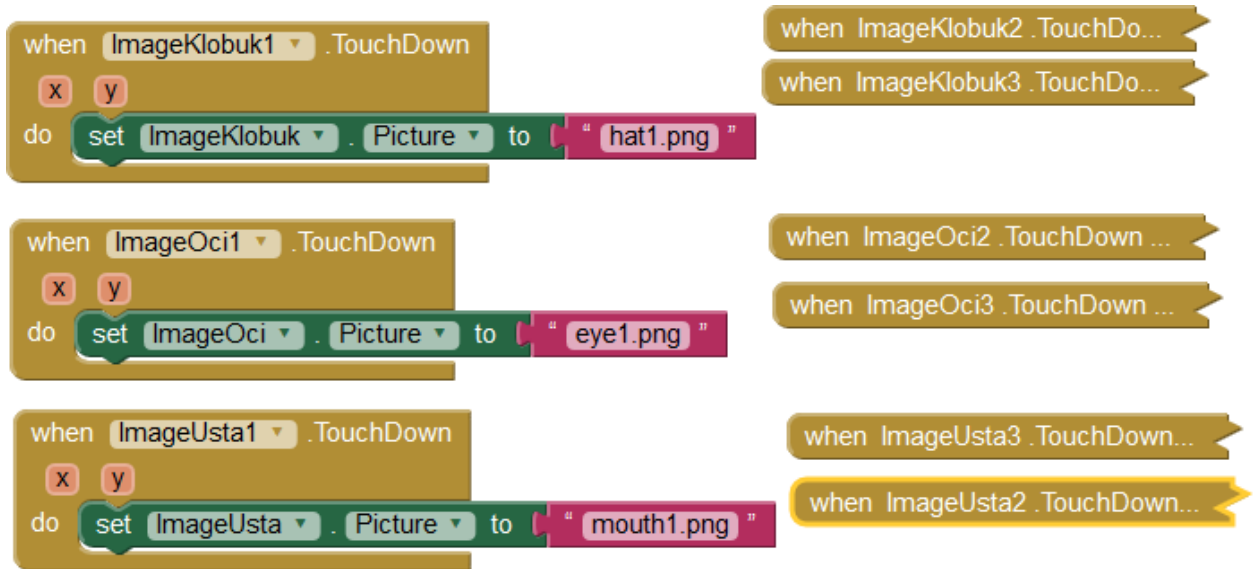
- Zmeňme orientáciu obrazovky **Screen1** na **Landscape**.
- Pripravme si do časti **Media** všetky obrázkové súbory – pozadie, tri tvary očí, úst a klobúka a tiež prázdny obrázok, obrázky si môžeš stiahnuť z <https://drive.google.com/drive/#folders/0BwZ8Q3yrkySRbEF6bVJkTEVIdW8>
- Vložme grafickú plochu **Canvas**, nastavme jej obrázok, pozri tutoriál Vybodkuj obrázok.
- Do grafickej plochy **Canvas** vložme všetky postavy **ImageSprite**, premenujeme ich a zmeníme im obrázky, tak ako vidíme na **Obr. 1**.

Čo potrebujeme naprogramovať?

- Pri dotknutí sa niektorej postavy **ImageOci1**, **ImageOci2** a **ImageOci3** potrebujeme zmeniť obrázok postavy **ImageOci**.
- Podobne pre postavy **ImageUsta1** až **ImageUsta3** a **ImageUsta**.
- A pre postavy **ImageKlobuk1** až **ImageKlobuk3** a postavu **ImageKlobuk**.



Programujeme



Vyskúšajme projekt

- Dotýkajme sa postáv s obrázkom, postavy **ImageKlobuk**, **ImageOci** a **ImageUsta** menia svoj tvar.

Dokončite projekt

- Doprogramuje správanie postáv **ImageKlobuk**, **ImageOci** a **ImageUsta** pri dotknutí sa postavy **ImageNovaHra** – vtedy by si mali zmeniť obrázok na **emptyImage.png**.