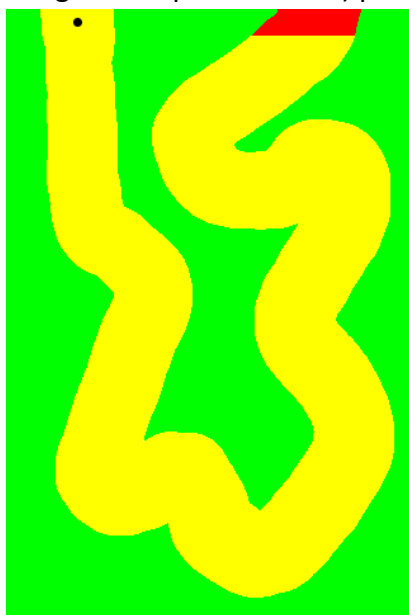
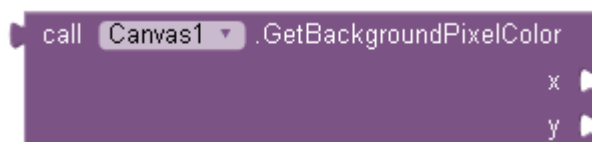


Vytvorte novú aplikáciu, v ktorej sa bude dať pomocou nakláňania mobilu riadiť autíčko (čierna guľička s priemerom 5) po žltej ceste až do červeného cieľa.



Do aplikácie pridajte grafickú plochu (**Canvas**) a nastavte mu **Width** = Fill parent... aj **Height** = Fill parent... a do jeho pozadia použite obrázok **cesta.png**.

Na začiatku (každý) hry treba nastaviť autíčko na súradnice $X = \text{šírka_canvasu} * 54 / 320$ a $Y = 6$. Autíčko je na ceste, ak má pod sebou žltú farbu (nezabudnite zaškrtnúť **OriginAtCenter**, aby súradnica loptičky bola v jej strede), je mimo cesty, ak je na zelenej a v cieľi, ak je na červenej farbe. Farba na nejakom mieste **Canvas** sa dá zistiť pomocou bloku:



Vstupy x a y sú súradnice autíčka a výsledok funkcie sa dá (mimo iného) testovať na rovnosť s nejakou farbou.

Nad grafickú plochu pridajte tlačidlo „Nová hra“, ktoré vráti autíčko na štart a vykoná ďalšie potrebné inicializácie. Vedľa tlačidla „Nová hra“ dajte komponent typu **Label**, do ktorého bude program vypisovať texty. Pri vybehnutí autíčka mimo žltej cesty tam program napíše „Bum!!!“. Pri dosiahnutí cieľa napíše „CIEĽ!!!“. Text zväčšíte a zmeňte jeho farbu podľa toho, či je správa dobrá alebo zlá (napr. zelená je dobrá a červená je zlá).

Rozšírenia. Implementujte až keď bude základ fungovať. Základ si odložte (Projects/Save as) ak by ste si ho pokazili pri ďalšom experimentovaní:

- Pridajte meranie času, aby sa počas hry ukazoval bežiaci čas (napr. vpravo hore) a na konci hry aby čas zastal.
- Pridajte zvuky - náraz alebo škripanie pneumatík pri náraze, aplauz alebo fanfára (alebo pochvalný výkrik pomocou text to speech komponentu) pri dosiahnutí cieľa.
- Pridajte evidenciu najlepších časov v databáze alebo v cloude.