
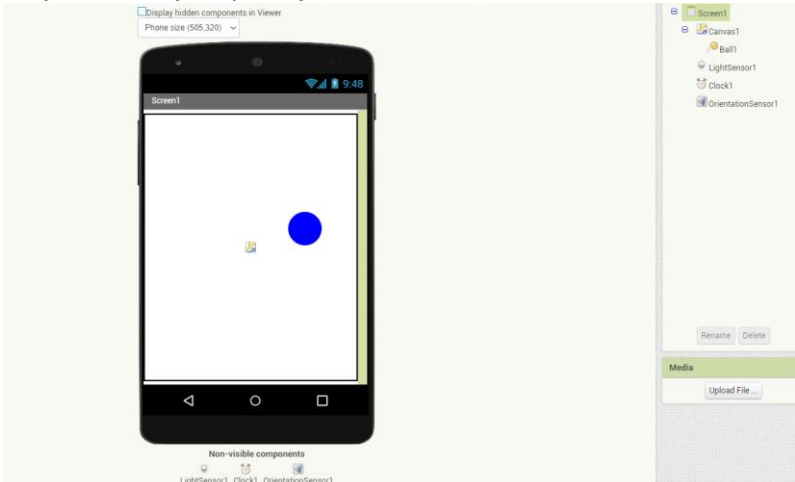
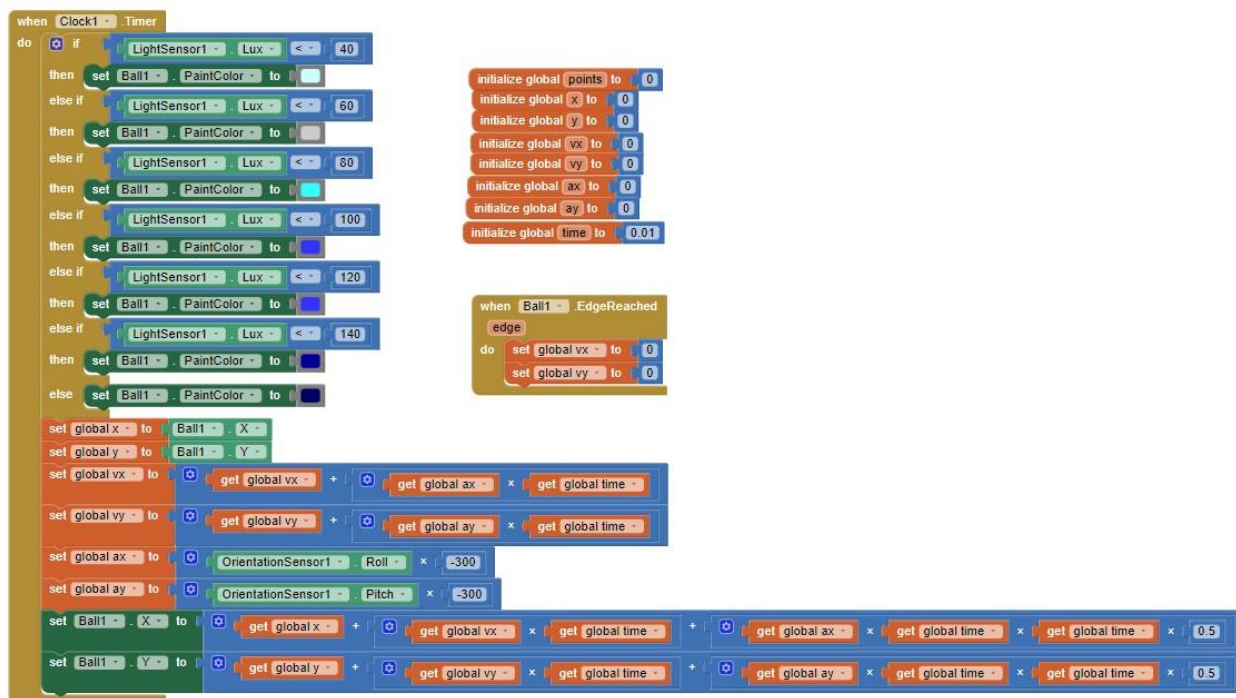


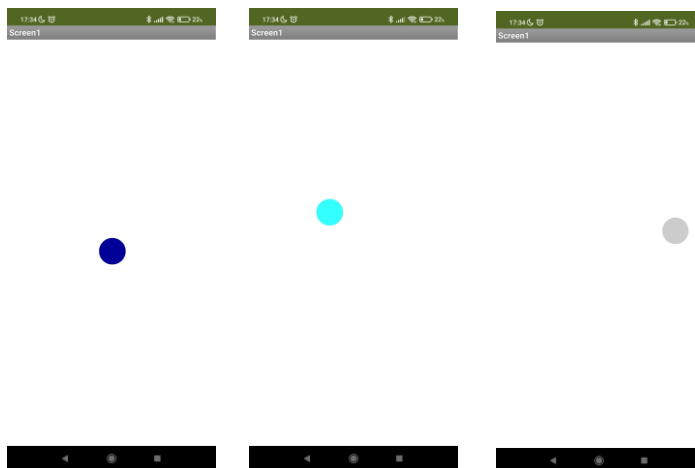
<b>Sprawozdanie z realizacji zadania z Aplikacji mobilnych</b>	
Imię i nazwisko:  <b>Andrzej Kapczyński</b>	Data wykonania (wysyłki) zadania:  <b>17.03.2022</b>
Nr albumu: <b>145358</b>	
Temat zajęć:  <b>Aplikacja w środowisku MIT AppInventor wykorzystująca wybrane sensory smartfona</b>	

A) Opis aplikacji: Aplikacja umożliwia sterowanie piłką po ekranie za pomocą sensorów ruchu. Piłka zmienia kolor zależnie od oświetlenia w jakim znajduje się użytkownik.	
B) Lista zrealizowanych funkcjonalności: <ul style="list-style-type: none"> <li>- obliczanie pozycji piłki za pomocą odczytu z czujnika ruchu</li> <li>- dostosowywanie koloru piłki do panującego wokół nas oświetlenia</li> <li>- odczyt czasu z zegara umożliwiający stworzenie funkcji prędkości oraz przyspieszenia</li> </ul>	
C) Lista użytych sensorów smartfona: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensor ruchu</li> <li>- Sensor światła</li> <li>- Zegar</li> </ul>	
D) Projekt interfejsu aplikacji (zrzut ekranu):	

E) Kod aplikacji (zrzut ekranu ułożonych bloków):



F) Przykładowe zrzuty ekranu działającej aplikacji:



*Zmiana koloru piłki zależna od światła padającego na sensor, położenie zależne od ustawienia telefonu*