


Sprawozdanie z realizacji zadania z Aplikacji mobilnych	
Imię i nazwisko: Damian Mielczarek	Data wykonania (wysyłki) zadania: 18.03.2022
Nr albumu: 145388	
Temat zajęć: Aplikacja w środowisku MIT AppInventor wykorzystująca wybrane sensory smartfona	

A) Opis aplikacji:

Aplikacja jest wstępnym projektem „irytującej” gry polegającą na dojechaniu piłeczką golfową do dołka. Jednak podczas gry należy uważać na płotki i unikać ich jak ognia, ponieważ po zetknięciu się z nimi wraca się do punktu początkowego co po pewnym czasie bardzo irytuje. Poruszanie piłką odbywa się za pomocą orientationSensor- co oznacza, że należy obracać telefonem aby piłeczka zaczęła poruszać się w odpowiednią stronę. Dostępne są 3 ekrany- gdy uda się dotrzeć do dołka na pierwszym ekranie, przenosimy się na kolejny poziom (ekran 2), po tym następuje (wstępnie) informacja o końcu gry (ekran 3), oraz po 10 sekundach aplikacja jest zamykana.

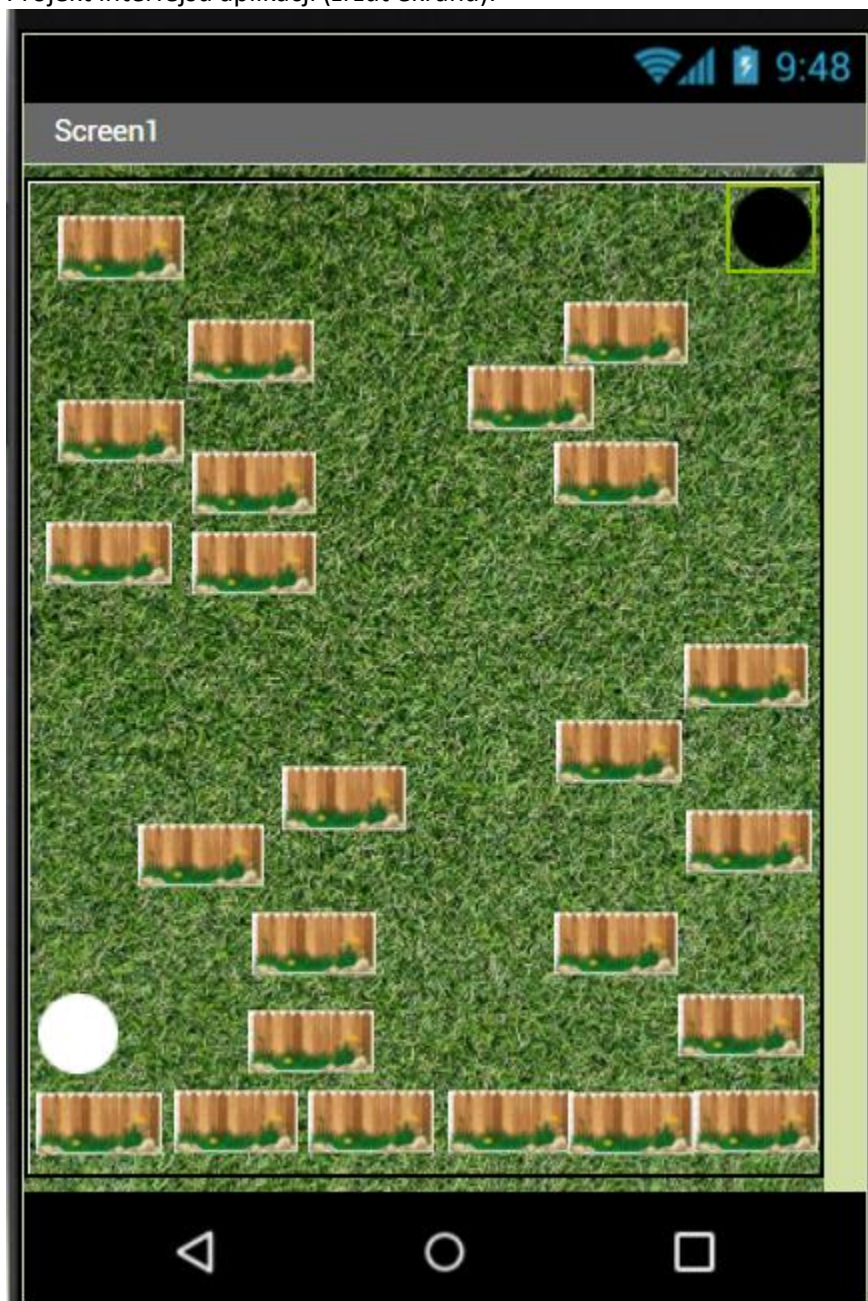
B) Lista zrealizowanych funkcjonalności:

- poruszanie się piłeczki golfowej (użycie sensora orientacji)
- przełączanie się pomiędzy ekranami po wygranym poziomie
- wykrywanie kolizji pomiędzy płotkiem a piłeczką

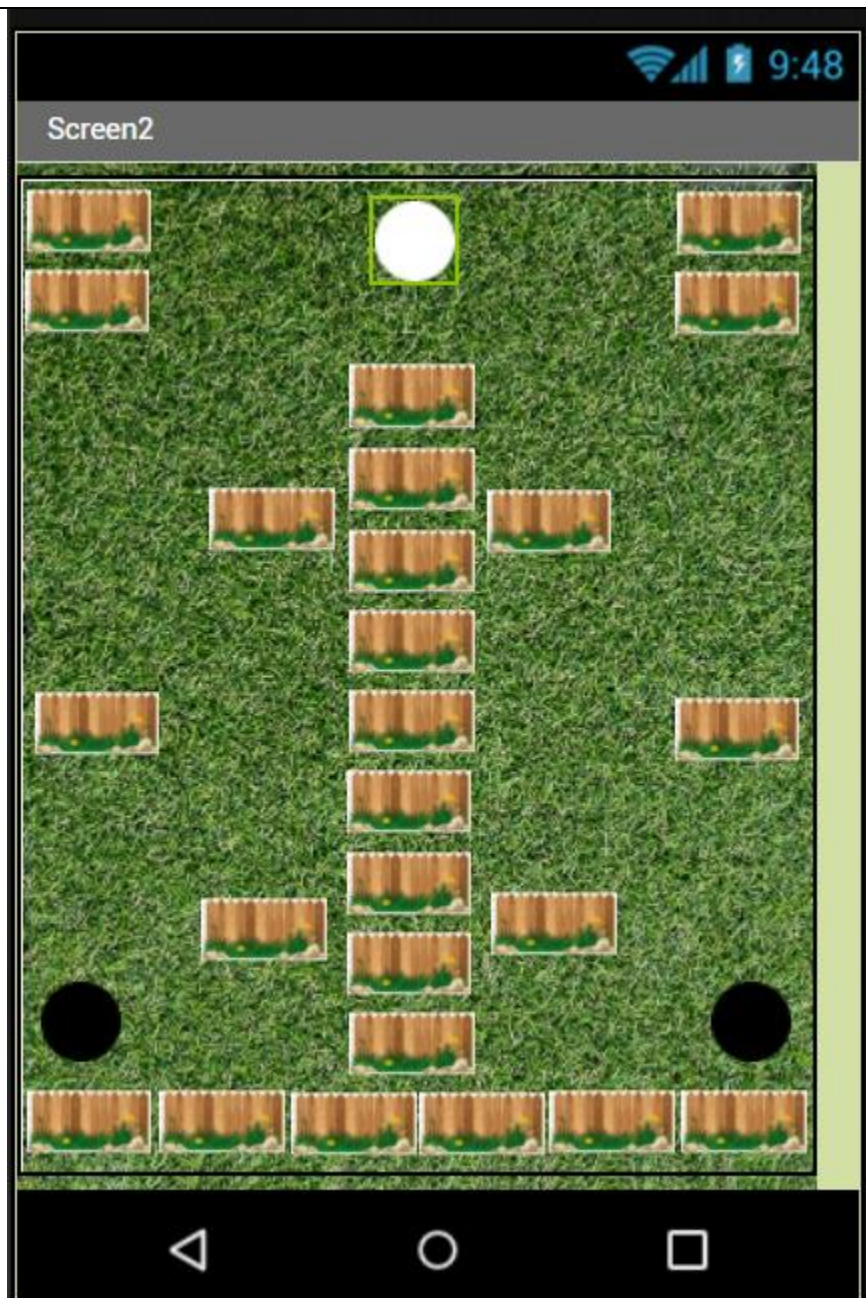
C) Lista użytych sensorów smartfona:

- sensor orientacji
- sensor czasu

D) Projekt interfejsu aplikacji (zrzut ekranu):



Zdjęcie 1. Poziom pierwszy gry.

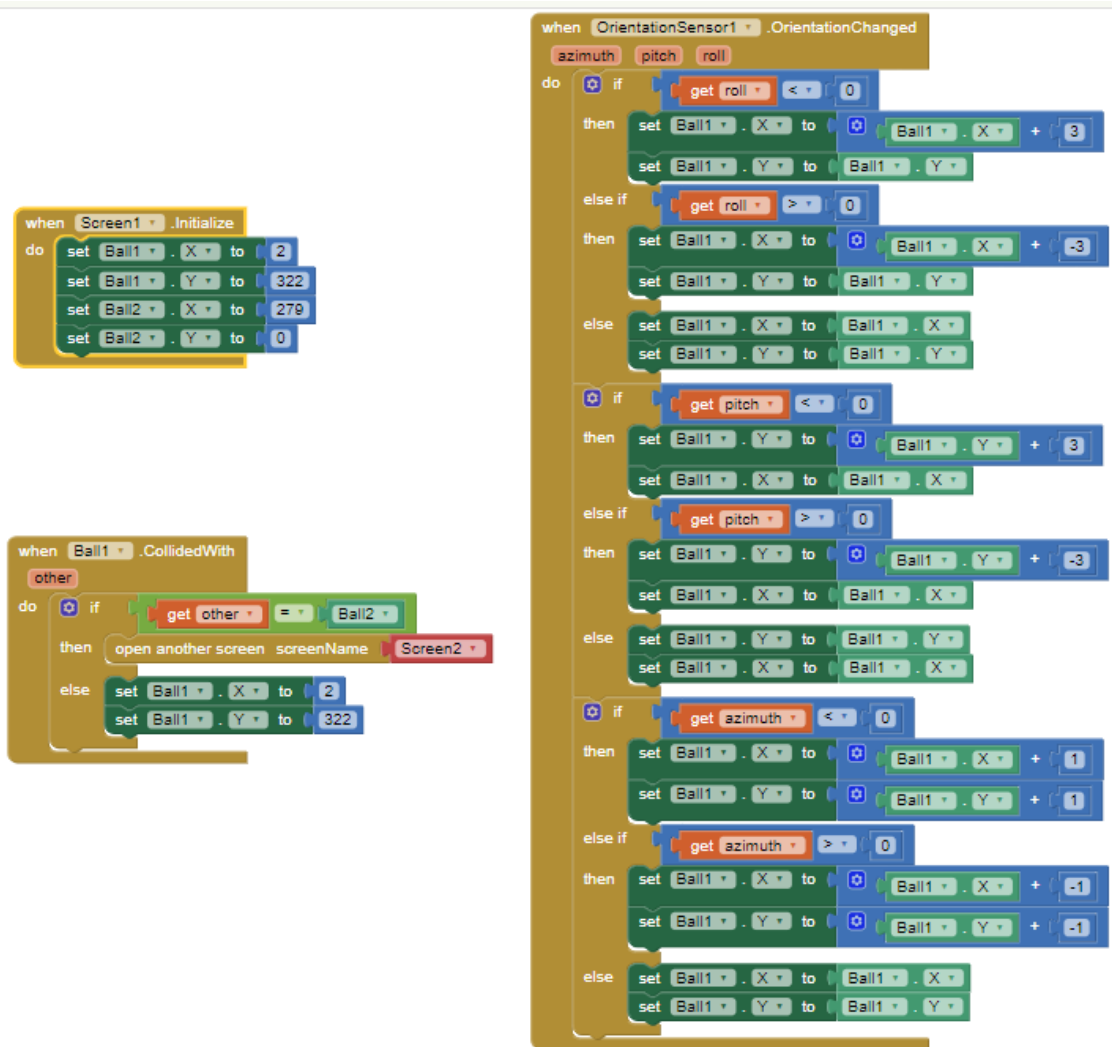


Zdjęcie 2. Poziom drugi gry.

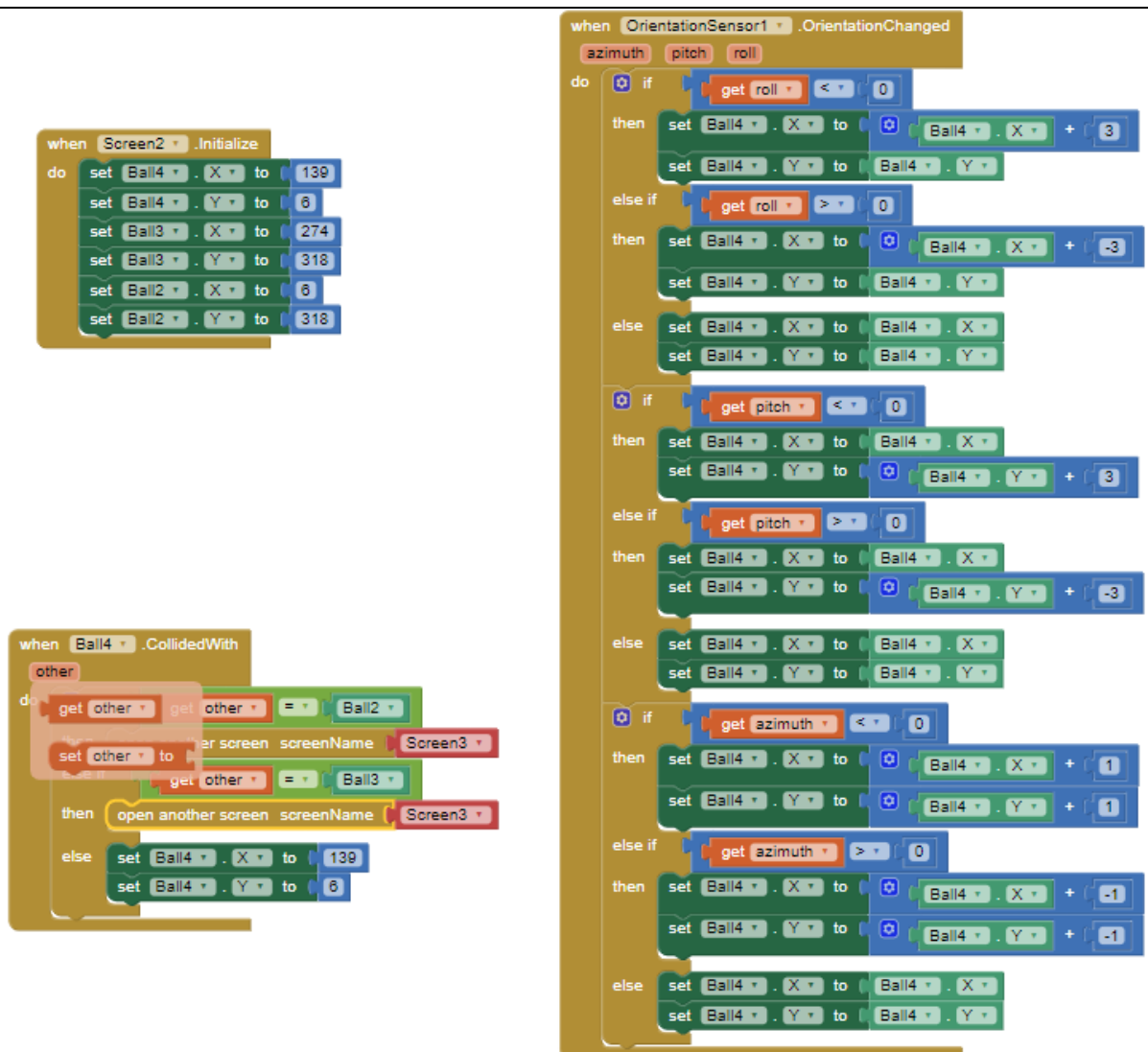


Zdjęcie 3. Ekran zakończenia gry- ekran 3.

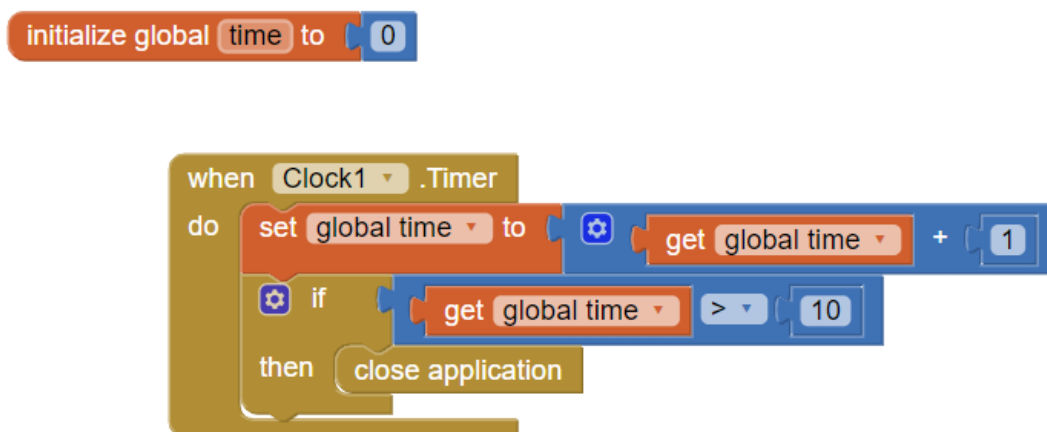
E) Kod aplikacji (zrzut ekranu ułożonych bloków):



Kod 1. Kod obsługujący poziom pierwszy.

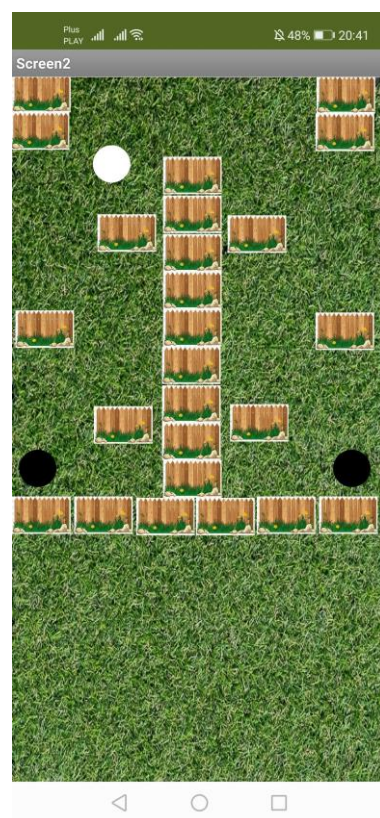
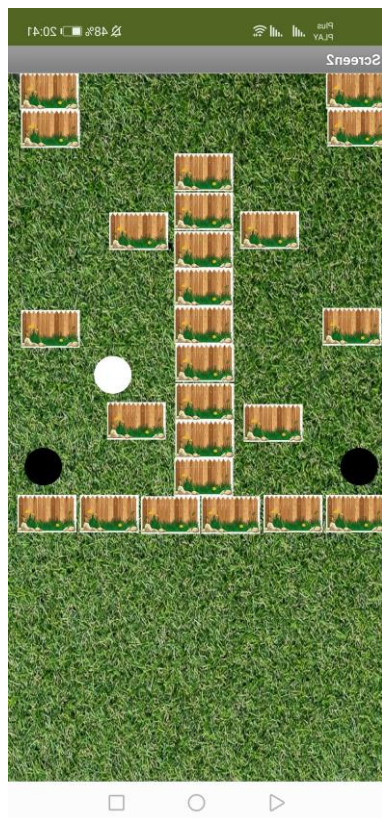


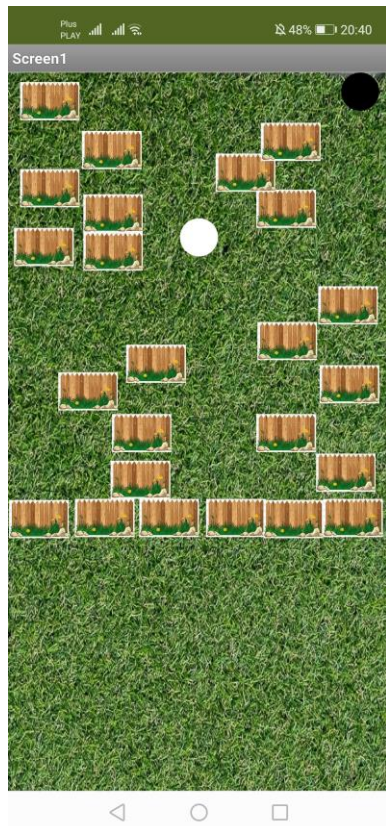
Kod 2. Kod obsługujący poziom drugi.



Kod 3. Kod obsługujący ekran wyjściowy (ekran 3).

F) Przykładowe zrzuty ekranu działającej aplikacji:





Przykładowe zrzuty ekranów działającej aplikacji.

Uwagi:

Głównym problemem w tworzeniu aplikacji było znalezienie odpowiedniego rozwiązania dla ułożenia elementów. Aplikacja nie oferuje tworzenia ekranów większych niż 505x320, natomiast współczesne telefony posiadają już większe rozdzielczości. Jednak i tak było to bardzo ciekawe doświadczenie.