Sprawozdanie z realizacji zadania z Aplikacji mobilnych	THE CHAIN ASSOCIATION OF THE STATE OF THE ST
Imię i nazwisko:	Data wykonania
	(wysyłki) zadania:
Damian Mielczarek	
	18.03.2022
Nr albumu: 145388	
Temat zajęć:	
Aplikacja w środowisku MIT Applnventor 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):



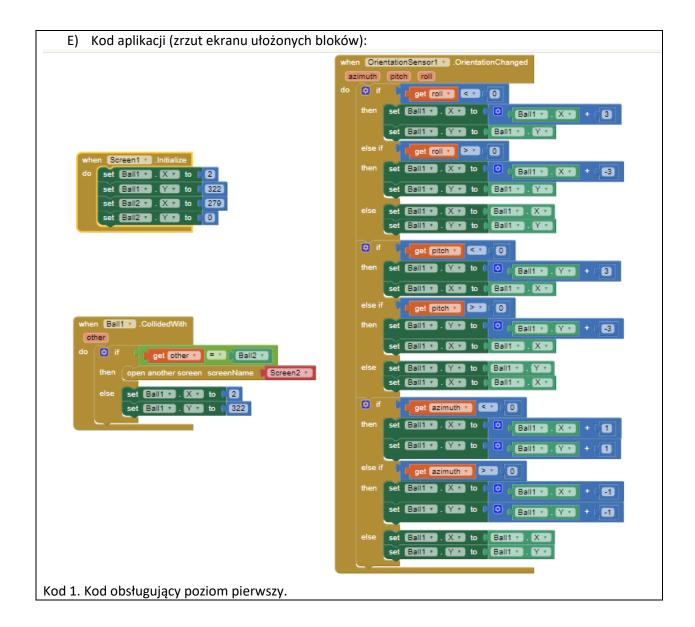
Zdjęcie 1. Poziom pierwszy gry.



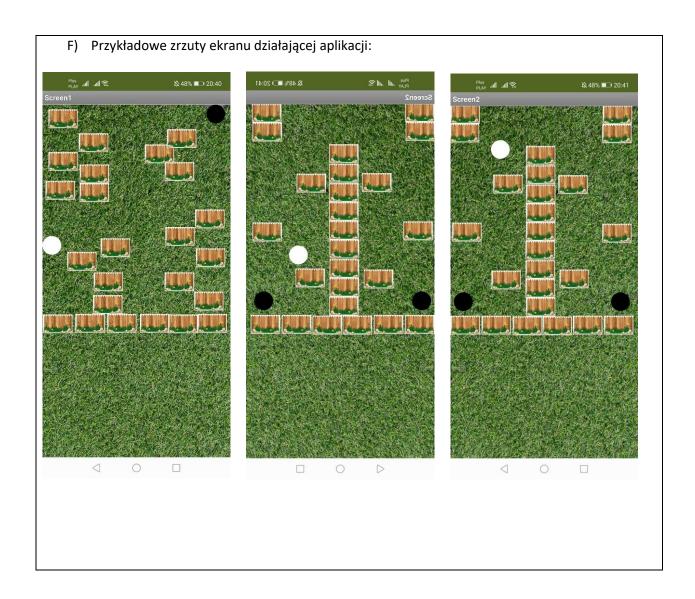
Zdjęcie 2. Poziom drugi gry.

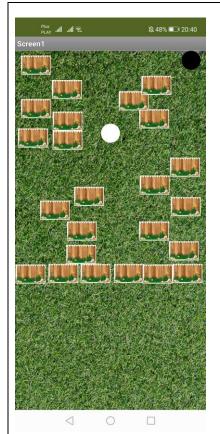
Screen3

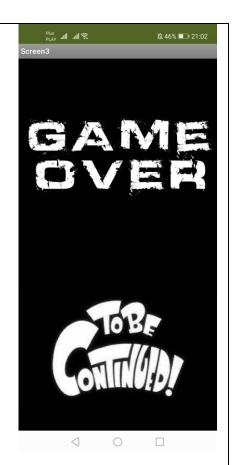
Zdjęcie 3. Ekran zakończenia gry- ekran 3.



```
when OrientationSensor1 . OrientationChanged
                                                       azimuth pitch roll
                                                      do 👩 if get roll 7 < 7 🕡 0
                                                          then set Ball4 v . X v to Ball4 v . X v + 3
       vhen Screen2 .Initialize
                                                               set Ball4 v . Y v to Ball4 v . Y v
          set Ball4 * . X * to (139)
          set Ball4 🕶 . Y 🕶 to 📙 🔞
                                                          else if get roll > 0
          set Ball3 . X to (
                                                          then set Ball4 v . X v to 0 Ball4 v . X v + 1 -3
          set Ball3 v . Y v to 318
                                                               set Ball4 * . Y * to | Ball4 * . Y *
          set Ball2 v . X v to 6
          set (Ball2 🕶 . 📉 to 🖟 318)
                                                              set Ball4 v . X v to (Ball4 v . X v
                                                               set Ball4 v . Y v to ( Ball4 v . Y v
                                                                get pitch v < v ( 0
                                                          then set Ball4 . X . to Ball4 . X .
                                                               set Ball4 v . Y v to ( Ball4 v . Y v + 3
                                                          else if get pitch > 0
                                                          then set Ball4 v . X v to Ball4 v . X v
                                                               set Ball4 v . Y v to O Ball4 v . Y v + 3
    when Ball4 . CollidedWith
                                                          else set Ball4 * . X * to (Ball4 * . X *
                                                               set Ball4 v . Y v to Ball4 v . Y v
                     other • = • Ball2 •
      get other *
                                                          get azimuth v
                    er screen screenName | Screen3 v
                                                          then set Ball4 . X . to ( Ball4 . X . + 11
              gel other * = * Ball3 *
                                                               set Ball4 T . Y T to Ball4 T . Y T + 1
        then open another screen screenName Screen3 v
                                                          else if get azimuth v > 0
           set Ball4 * . X * to 139
                                                          then set Ball4 v . X v to Ball4 v . X v + 1
            set Ball4 . Y to 6
                                                               set Ball4 7 . Y 7 to
                                                                                  Ball4 v . Y v + -1
                                                              set Ball4 * . X * to ( Ball4 * . X *
                                                               set Ball4 * . Y * to | Ball4 * . Y
Kod 2. Kod obsługujący poziom drugi.
       initialize global (time) to
                     when Clock1 .Timer
                           set global time ▼ to
                                                              get global time 🔻
                                                                                            1
                            🗯 if
                                           get global time 🔻
                                                                  > ▼
                            then | close application
Kod 3. Kod obsługujący ekran wyjściowy (ekran 3).
```







Przykładowe zrzuty ekranoów 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.