

Курс: Разработка мобильных приложений дополненной реальности

Урок 2. Дизайн мобильных приложений. Использование алгоритмов

Домашнее задание. Создание рандомайзера игрового кубика, рисование иконки и формирование дизайна приложения.

Задание 1. Напишите программу, которая будет имитировать подбрасывание игрового кубика. Для этого вам понадобится 6 изображений с разными сторонами кубика. Загрузите их в библиотеку медиафайлов [AppInventor](#).



Рисунок 1

Домашнее задание 2

Добавьте в будущее приложение элементы **Image** и **AccelerometerSensor**.

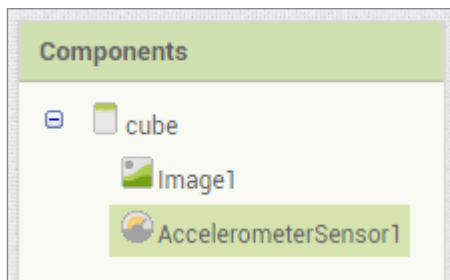


Рисунок 2

После этого перейдите в режим **Blocks**. Настройте приложение так, чтобы при тряске телефона, на экране случайным образом отображалась одна из сторон кубика. Для этого используйте следующие блоки.



Рисунок 3

Задание 2. Продумайте и сформируйте дизайн приложения, создайте его иконку в любом графическом редакторе (например, <https://www.gimp.org/> или <https://piconion.com/>).