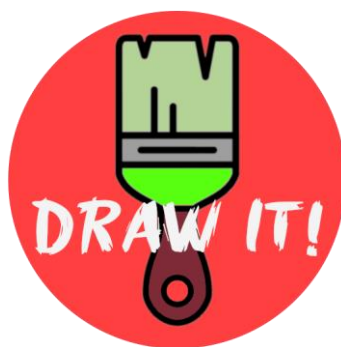


SPŠE Ječná

Praha 2, Ječná 30



Draw IT!



Lukáš Blovský

Informační technologie - Programování a aplikace počítačů
2024

Obsah

1	Cíl práce	3
2	Software	3
3	Manuál.....	3
4	Závěr	3

1 Cíl práce

Nápad: Byl jsem požádán ředitelkou mateřské školy, abych jí vytvořil aplikaci pro děti na interaktivní tabuli.

Zadání: Hra spočívá v tom, že máme zadanou mřížku se startovním bodem. K mřížce dítě dostane řetězec šipek, podle kterých se vydá prstem od už uvedeného startovního bodu. Program by měl být schopný vyhodnotit, zda dítě obrázek správně nakreslilo nebo ne. Dále také program bude obsahovat layout pro vytváření zadání pro děti. (viz. Obr. 1)

Cíl práce: Vytvoření aplikace pro děti na interaktivní tabuli.

2 Software

Použitý programovací jazyk: Java 21

Použité vývojové prostředí: IntelliJ IDEA Ultimate

Potřebné věci nainstalované na počítači: Java 21+

Potřebné externí knihovny: žádné

3 Manuál

Nové zadání:

1. Zadáme jméno našeho projektu
2. K tomu aby jsme mohli začít kreslit stačí kliknout na jakýkoliv okýnko v mřížce. Tam se nastaví Starting point.
3. Poté můžeme začít kreslit.
4. Až chceme skončit klikneme znova.
5. Uložíme

Hra:

1. Vybereme si zadání.
2. Myš se nám sama přesune na startovní okýnko.
3. Klikneme a můžeme začít kreslit podle šipek.
4. Až dojdeme na konec, klikneme znova a necháme si zkontrolovat.

4 Závěr

Zhodnocení: Díky tomu že tato aplikace je jedna z prvních svého druhu, tak nemám s čím porovnávat.

Do budoucna:

1. Aplikace by se dala určitě vylepšit o lepší grafiku.
2. Aplikaci přepsat i na mobilní aplikaci.

3. Vylepšení o to, že když dítě dodělá úlohu, může si jí vybarvit
4. Zimplementování AI k výrobě nových zadání

Využití AI pro pomoc s aplikací: Ano, využil jsem ChatGpt a GitHub COPILOT pro pomoc s naprogramováním této aplikace. Využil jsem jí, protože nemám velké znalosti s java Swing.