

ΑΣΚΗΣΗ 7: Σκύλος φύλακας

Περιγραφή

Σκοπός της άσκησης είναι να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή στην οποία όταν ο χρήστης ακουμπάει την οθόνη, ο σκύλος θα αποκτά αγριεμένη όψη, θα μετακινείται προς το σημείο που ακουμπάει το δάχτυλο και θα ακούγεται γάβγισμα. Όταν ο χρήστης απομακρύνει το δάχτυλο από την οθόνη ο σκύλος αποκτά πάλι ήρεμη όψη.

Βασικές έννοιες:

- Καμβάς (canvas).
- Επαφή με οθόνη (touchdown και touchup).
- Κίνηση σε καμβά με βάση συντεταγμένες x, y.



Designer

Κάνουμε upload τα αρχεία: Grass.jpg, SleepyDog.png, AngryDog.png, Bark.mp3

Θα χρειαστούμε:

- 1 Canvas (Drawing and Animation) – μετονομασία σε DogCanvas
- 1 ImageSprite (Drawing and Animation) - μετονομασία σε DogSprite, Interval:10, Picture: SleepyDog.png, Rotates:no
- 1 Sound (Media)- μετονομασία σε DogBarkingSound, Source: Bark.mp3, MinimumInterval: 300

Κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, ώστε το αποτέλεσμα να εμφανίζεται όπως αυτό στην οθόνη της εικόνας.

Blocks

Χρησιμοποιώντας τα blocks της παρακάτω εικόνας δημιουργούμε τις κατάλληλες εντολές προκειμένου να δουλέψει η εφαρμογή μας.

