

Autíčka v Greenfoot

Základní projekt v [Greenfootu](#) pro začátečníky s Javou. Doplňte do této stránky své komentáře, jak rozumíte pojmům a klidně i dopisujte, co vám funguje a co ne...

Pojmy

Nejprve příklad, pak doplňujte sami!

Co je to Java?

Je to program ve kterém se dají dělat jiné programy.

nesouhlasím, je to jazyk ve kterém píšu na počítači programy
přesněji je to objektový programovací jazyk, ve kterém popisují chování programu pomocí objektů a jejich metod a atributů.

je to jeden z mnoha programovacích jazyků

Co je to objekt a nějaký příklad (v tomto projektu)

Co je to instance a příklad

Je to objekt, který vytváříme za běhu programu.

Co je to třída a příklad

Co je to atribut a příklad

Je to vlastnost objektu. U člověka např. rok narození.

Co je to metoda a příklad

Je to dovednost objektu, nějaká činnost. Např. u člověka pozdrav.

Co je to konstruktor a příklad

Speciální metoda, která se spouští při vytvoření instancí a jmenuje se stejně jako třída.

Zadání

1. V herním plánu budeme jezdit autíčkem.
2. Autíčko má jednu rychlost vzad a jednu vpřed (řazení). Může jet rychlostí 0–10 px za act (0 stojí).
3. Autíčko může narazit do překážky, pak se zastaví.
4. Ovládání auta je kurzorovými šipkami:

1. nahoru/dolů zvýší/sníží rychlost (pokud je to možné, tj. nepřesáhne se max./min. rychlost)
2. vlevo/vpravo nastavuje natočení volantu (neotáčí přímo autíčkem, otáčet se bude v actu při jízdě, tj. po zmáčknutí klávesy do strany jezdí autíčko v kruhu i po jejím uvolnění)
3. o = srovnat volant na střed
4. p = zastavit
5. r = vystřídat jízdu vpřed a couvání

Analýza

Nejprve rozebereme problém a vyrobíme UML diagram tříd, ve kterém si určíme třídy, atributy a metody. Zcela jistě si určíme hlavní třídu Car, což bude naše autíčko. Je vhodné si vytvořit i nějakou Obstacle, abychom mohli simulovat narážení.

From:

<http://wiki.gml.cz/> - **GMLWiki**

Permanent link:

<http://wiki.gml.cz/objprg:projekty:auticka>

Last update: **10. 12. 2014, 20.54**

