

# 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

### Co je to třída a příklad

### Co je to atribut a příklad

### Co je to metoda a příklad

### Co je to konstruktor a příklad

## 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.

From:

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

Permanent link:

<http://wiki.gml.cz/objprg:projekty:auticka?rev=1415112357>

Last update: **04. 11. 2014, 15.45**

