

Bon Appetit

Kreirati aplikaciju za gladnice sa jednom formom na kojoj treba da se nalazi tekst: Šta želite za užinu? Pored toga treba da se nalazi način kako da korisnik unese šta želi i dugme. Klikom na dugme treba da iskoči poruka u kojoj se navodi šta je korisnik naručio.

- (za ocenu 2) – poruka ne iskače ali su sve tražene komponente postavljene
 - (za ocenu 3) – poruka iskače i sve komponente su na broju, kako je traženo,
 - (za ocenu 4) – sve kao za 3 PLUS dugme za kreiranje nove forme – otvara se još jedna **ista** forma
 - (za ocenu 5) – dodatno postaviti dugme za dijetu: kada se klikne treba da **polje u koje se unosi tekst pobegne sa ekrana** (koristiti tajmer)
-

Školska lektira

Kreirati aplikaciju za procenu koristi od čitanja lektira. Zbog toga je potrebno korisniku postaviti izbor šta mu se više sviđa: knjiga ili lopta. U tom cilju treba kreirati aplikaciju koja na početku ima samo jednu formu sa naslovom i dve slike: knjiga i lopta. Šta god da korisnik odabere (klikne), treba da iskoči poruka šta je odabrano.

- (za ocenu 2) – poruka ne iskače ali su sve tražene komponente postavljene
 - (za ocenu 3) – poruka iskače i sve komponente su na broju, kako je traženo,
 - (za ocenu 4) – sve kao za 3 PLUS dugme za kreiranje nove forme – otvara se još jedna **ista** forma
 - (za ocenu 5) – dodatno postaviti dugme za pamet: kada se klikne treba da **slika lopte polako pobegne sa ekrana** (koristiti tajmer)
-

Pesnik

Kreirati aplikaciju za unos imena i prezimena jednog pesnika. Na početnoj formi postaviti dva polja za unos – jedno za ime i drugo za prezime (i odgovarajuće oznake pored njih). Za ispis nam je još potrebno i dugme. Kada korisnik unese ime i prezima pesnika treba da na iskoči poruka u kojoj piše koji je pesnik u pitanju, a pored toga na formi treba da se pojavi i slika knjige.

- (za ocenu 2) – poruka ne iskače ali su sve tražene komponente postavljene
- (za ocenu 3) – poruka iskače i sve komponente su na broju, slika se još ne pojavljuje (ili je vidljiva)
- (za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka
- (za ocenu 5) – dodati da, kada se klikne na sliku, ona nestane ili pobegne sa ekrana

Ludi pekar

Jedan pekar je odlučio da pusti mušterije da same sastavljaju svoje sendviče. Pošto u pekari ima samo kifle i lepinje (ostalo se prodalo), pretvara se da ima i salame pa traži da mušterije odaberu sastojke. Kad oni odaberu kiflu ili lepinju iskače poruka: “dodato”, ali kada kliknu na salamu iskače poruka “neuspešno, pokušajte ponovo”. Kada se korisnici iznerviraju, napuštaju pekaru.

Kreirati aplikaciju koja na početku ima samo jednu formu na kojoj se nalazi naslov, crveno dugme za izlaz i tri slike: kifla, lepinja i salama.

(za ocenu 2) – poruke ne iskaču ali su sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – ili bar jedna poruka iskače ili radi da se klikom na dugme izađe sa forme

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – dodati da, kada se klikne na sliku salame, ona pobegne sa ekrana (koristiti tajmer)

Vegi snack

Za potrebe današnje fensi omladine potrebno je kreirati zdrave grickalice za veliki odmor. U ponudi su, naravno, samo mrkvice, krastavci i jabuke.

Kreirati aplikaciju u kojoj se na početnoj formi nalazi naslov i tri slike: mrkvice, krastavci i jabuka. Sem toga treba da se nalazi i dugme ekstra ponudu i dugme za odustajanje. Klikom na dugme za odustajanje treba da se izađe iz aplikacije. Klikom na dugme za ekstra ponudu treba da se prikaže nova forma na kojoj treba da se nalazi slika zelene salate i poruka “Prijatno”

(za ocenu 2) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene i radi dugme za izlazak sa forme.

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – dodati da, kada se klikne na sliku salate, ona pobegne sa ekrana (koristiti tajmer)

Zimovanje

Kreirati aplikaciju u kojoj se nalazi jedna forma. Na formi treba da se nalazi natpis: „Gde na zimu“, slika u kojoj se nalazi neki zimski predeo, slika kućice na selu i slika TV-a (ostajemo kući). Kada se klikne na sliku zimskog predela treba da iskoči poruka „Idemo na skijanje“. Kada se klikne na kućicu treba da iskače poruka „Idemo kod bake na selo“. Kada se klikne na sliku TV-a treba da iskače poruka „Ostajemo kući“. Sem toga, treba obezbediti i polje u kojem korisnik može da izrazi dodatne želje i dugme pored toga. Klikom na dugme treba da iskoči poruka sa ispisanom dodatnom željom.

(za ocenu 2) – poruke ne iskaču ali su sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – ili bar jedna poruka iskače ili radi da se klikom na dugme izađe sa forme

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – dodati dugme, kada se klikne na njega treba da se koreira još jedna ista forma

Liga legendi

Kreirati aplikaciju u kojoj se nalazi jedna forma. Na formi treba da se nalazi natpis: „Moji heroji“, slike u kojoj se nalaze slike heroja (tri ili više heroja) i poruka da se odabere heroj sa pitanjem „Koji ti se heroj sviđa?“ Klikom na sliku treba da se otvori nova forma sa slikom datog heroja i imenom heroja u naslovu.

Na dnu treba da se nalazi dugme na kojem piše „Izveštaj“. Pritiskom na dugme treba da iskoči poruka „Izveštaj još nije spreman“.

Na vrhu forme, u naslovnoj liniji treba da se nalazi tekst „Liga legendi“

(za ocenu 2) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene i bar jedna poruka iskače ili ima funkcionalno dugme za izlazak sa forme.

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – dodati dugme kojim se postiže da bar jedna slika pobegne sa ekrana (koristiti tajmer)

Moja mala seka

Kreirati aplikaciju u kojoj se nalazi jedna forma. Na formi treba da se nalazi natpis: „Moja seka želi da se igra sa ...“, slika u kojoj se nalazi sekina omiljena igračka, slika dece i slika TV-a: da li seka želi da se igra sa igračkama, sa drugarima ili želi da gleda crtaće.

Ako seka želi da se igra sa igračkama treba da iskoči poruka „bata nema vremena“

Ako seka želi da se igra sa drugarima treba da iskoči poruka „idemo na igralište“

Ako seka želi da gleda crtaće, treba da se otvori nova forma na kojoj se nalazi slika nekog crtaća.

Na vrhu forme, u naslovnoj liniji treba da se nalazi tekst „šta želi moja mala seka ...“

(za ocenu 2) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – prva forma prisutna i sve tražene komponente postavljene i bar jedna poruka iskače ili ima funkcionalno dugme za izlazak sa forme.

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – dodati dugme kojim se postiže da slike nestanu, a da se pojavi poruka „pao je mrak, vreme je za spavanje“

Fudbaleri

Kreirati aplikaciju u kojoj se nalazi jedna forma. Na formi treba da se nalazi natpis: „fudbaleri svih vremena“, tekstualno polje u koje korisnik treba da unese ime fudbalera i još jedno polje za unos kluba za koji igra. Pored treba staviti sliku fudbalske lopte i jedno dugme na kojem stoju „OK“.

Pre svakog od elemenata za unos treba i poruka da bi korisnik znao šta se od njega traži.

Pritiskom na dugme treba da se pojavi poruka u kojoj se navodi ime fudbalera i u kojem klubu igra.

Na vrhu forme, u naslovnoj liniji treba da se nalazi tekst „Idemo na Svetsko prvenstvo“

(za ocenu 2) – poruke ne iskaču ali su sve tražene komponente postavljene

(za ocenu 3) – ili bar jedna poruka iskače ili radi da se klikom na dugme izađe sa forme

(za ocenu 4) – sve po zahtevu zadatka

(za ocenu 5) – klikom na sliku lopte ona treba da se polako pomera na desno, dok ne ode sa ekrana