

Οδηγίες Κατασκευής (2^ο Μέρος)

Στο 1^ο μέρος κατασκευάσατε μία εφαρμογή που στην εκκίνησή της θέτει ένα τυχαίο σημείο-στόχο, το οποίο όταν ο χρήστης το πετυχαίνει μετακινώντας το σημείο A, βγαίνει ένα σχετικό μήνυμα. Στην τρέχουσα εργασία ζητάμε να κάνετε στην εφαρμογή αυτή τουλάχιστον 2 από τις παρακάτω τρεις βελτιώσεις:

1. Να φτιάξετε ένα κουμπί που με το πάτημα θα ανανεώνει το σημείο-στόχο.
2. Να φροντίσετε ώστε, αν το A είναι πολύ κοντά στον στόχο (αν π.χ. απέχει λιγότερο από μία μονάδα) να βγαίνει μήνυμα που θα ενημερώνει ότι ο παίκτης είναι πολύ κοντά.
3. Να φροντίσετε ώστε, το A να αλλάζει χρώμα ανάλογα με το πόσο κοντά βρίσκεται στον στόχο. Όσο πιο πολύ απέχει, τόσο πιο κόκκινο να είναι, ενώ όσο πιο κοντά πλησιάζει να γίνεται πιο πράσινο.