



# Урок 21

Сохраняем результат игры

## Цели урока:

- Научиться сохранять лучший результат игры
- Дополнить или написать новую игру

## Оборудование:

- Телефон (планшет) с операционной системой Android
- Arduino

## Среда разработки:

- AppInventor

# ENGLISH TIME

File - Файл

Connection - Соединение

## План урока:

- Запись в файл. Что, зачем, почему?
- Пишем игру
- Сохраняем в файл

# Пишем Пинг Понг

The image shows the MIT App Inventor web interface. On the left is the **Palette** with categories: User Interface, Layout, Media, Drawing and Animation, Sensors, Social, Storage, Connectivity, LEGO® MINDSTORMS®, Experimental, and Extension. Under **Drawing and Animation**, the **Ball** component is selected. The central **Viewer** shows a mobile app preview for 'Screen1' with a status bar at the top (9:48) and a black bar at the bottom. The app screen contains a small blue square and a black circle. Below the viewer, a section for **Non-visible components** shows a **File1** component. On the right, the **Components** panel shows a tree view: Screen1 (Canvas1, ImageSprite1, Ball1, File1). At the bottom of this panel are **Rename** and **Delete** buttons. Below the components panel is the **Media** section, which contains 'platform.png' and an **Upload File ...** button.

# Пишем Пинг Понг

```
when Screen1.Initialize
do call Ball1.PointInDirection
    x random integer from 0 to 360
    y random integer from 0 to 360
```

```
when AccelerometerSensor1.AccelerationChanged
    xAccel yAccel zAccel
do set ImageSprite1.X to ImageSprite1.X - get xAccel
```

```
when Ball1.CollidedWith
    other
do set Ball1.Heading to 0 - Ball1.Heading
```

```
when Ball1.EdgeReached
    edge
do call Ball1.Bounce
    edge get edge
```

# Файл

Файлы используются в программировании для записи и хранения данных.



# Файл в AppInventor

The image displays the AppInventor development environment. On the left is a vertical sidebar with various component categories: Layout, Media, Drawing and Animation, Sensors, Social, Storage, Connectivity, LEGO® MINDSTORMS®, Experimental, and Extension. The 'Storage' category is expanded, showing sub-components: File (highlighted), FusiontablesControl, TinyDB, and TinyWebDB. On the right is a preview window for a mobile application. At the top of the preview, there is a checkbox labeled 'Check to see Preview on Tablet size.' The preview shows a screen titled 'Screen1' with a status bar at the top displaying signal strength, Wi-Fi, battery, and the time 9:48. The screen content includes a 'Click' button, a text label 'Text for Label1', and a 'Save' button. At the bottom of the preview is an Android-style navigation bar. Below the preview, the text 'Non-visible components' is displayed, with a small icon of a document labeled 'File1' underneath.



# Запись в файл

```
when Click_Button .Click
do
  initialize global clicks to 0
  set global clicks to (get global clicks + 1)
  set Label1 .Text to (get global clicks)
```

```
when Screen1 .Initialize
do
  call File1 .ReadFrom
  fileName "DataFile"
```

```
when File1 .GotText
text
do
  set global clicks to (get text)
  set Label1 .Text to (get global clicks)
```

```
when Save_Button .Click
do
  call File1 .SaveFile
  text (get global clicks)
  fileName "DataFile"
```

## Задачи:

- Написать игру
- Сохранить лучший результат



## Вопросы:

1. Что такое Файл?
2. Что можно записать в файл?
3. Как считать данные с файла?
4. Как записать данные с файла?