

AUSLESEN DER HANDYSENSORWERTE

Nachdem ihr nun die grafische Oberfläche erstellt habt, folgen nun die ersten Schritte der Programmierung. Beginnt damit, die Handysensorwerte auslesen zu lassen.

Aufgabe 2

Lasst die App die Handysensorwerte auslesen und lasst die Daten auf dem Screen anzeigen.

Grafische Oberfläche

Überprüft, ob eure GUI die folgenden Elemente bereits enthält. Wenn nicht, implementiert sie.

- Je ein Label zur Benennung aller Sensorwerte, die ihr benutzen wollt
- Je ein Label zur Anzeige der Sensorwerte des Handys
- Alle Sensoren selbst (diese findet ihr unter der grafischen Oberfläche, sobald sie implementiert sind)

Programmierung

Lasst die Handysensorwerte auslesen.

1. Erstellt globale Variablen für jeden Sensor. Achtet dabei darauf, dass die Variablen eine Kennung haben, zu welchem Sensor sie gehören (es gibt immer zwei Variablen pro Sensor – Shuttle/Handy und Planet/Rover!). Initialisiert die Variablen auf 0.
2. Die Werte sollen sich regelmäßig erneuern. Benutzt dafür die Blöcke namens „when Sensor.ValueChanged“.
3. Setzt den Wert der jeweiligen Sensorvariablen auf den Wert, den der Sensor zurückgibt. Verwendet dafür die Variablenblöcke, die die „when Sensor.ValueChanged“-Blöcke beinhalten.
4. Lasst den Wert der (nun gefüllten) Variablen in das jeweilige Label schreiben.
5. Überprüft euer Programm mit dem Companion oder dem Emulator.

