



Temat 1: Prosty clicker

Aplikacja do zliczania, ile razy użytkownik kliknął przycisk. Możesz wybrać temat swojego clickera, np. karmienie zwierzaka, tankowanie rakiety, rozbijania jajka z którego wykluje się stworek.

1. Do ekranu aplikacji dodaj:
 - Button (przycisk)
 - Label (etykieta)
2. Zmodyfikuj wygląd przycisku do klikania. Możesz zmienić na nim napis, lub dodać do niego obrazek, pasujący do Twojego clickera.
3. Zmodyfikuj wygląd etykiety, która będzie wyświetlała liczbę kliknięć.
4. Zaprogramuj liczenie kliknięć:
 - Utwórz zmienną **klikniecia** i ustaw na 0.
 - W bloku kliknięcia przycisku zwiększaj zmienną o 1 oraz aktualizuj tekst etykiety, aby wyświetlała wartość zmiennej **klikniecia**.

Dodatkowe elementy:

- Dodaj dźwięk kliknięcia, użyj do tego komponentu Player (gracz).
 - Dodaj zmianę grafiki przycisku, po uzyskaniu odpowiedniej liczby kliknięć np. smutne (głodne) zwierzątko może zamienić się w wesołe (najezione) po 25 kliknięciach.
-



Temat 2: Losowy cytat

Aplikacja, która po kliknięciu pokazuje losowy cytat z listy.

1. Do ekranu aplikacji dodaj:
 - Label (etykieta)
 - Button (przycisk)
2. Przygotuj listę z co najmniej 5 cytatami.
3. Po kliknięciu przycisku wybierz losowy element z listy (select random item from list).
4. Wyświetl go w etykiecie.

Dodatkowe elementy:

- Dodaj czytanie cytatu wybranym głosem, użyj do tego komponentu TextToSpeech (tekst na mowę)
 - Dodaj wyświetlanie grafik pasujących do cytatów.
-

Temat 3: Stoper

Aplikacja stoper, do mierzenia czasu.

1. Do ekranu aplikacji dodaj:
 - Label (etykieta)
 - Button (przycisk) start
 - Button (przycisk) stop
 - Clock (Zegar)
 2. Zaprogramuj wyświetlanie czasu w etykiecie.
 3. Po kliknięciu przycisku **start** zaprogramuj włączenie zegara.
 4. Po kliknięciu przycisku **stop** zaprogramuj wyłączenie zegara,
-