

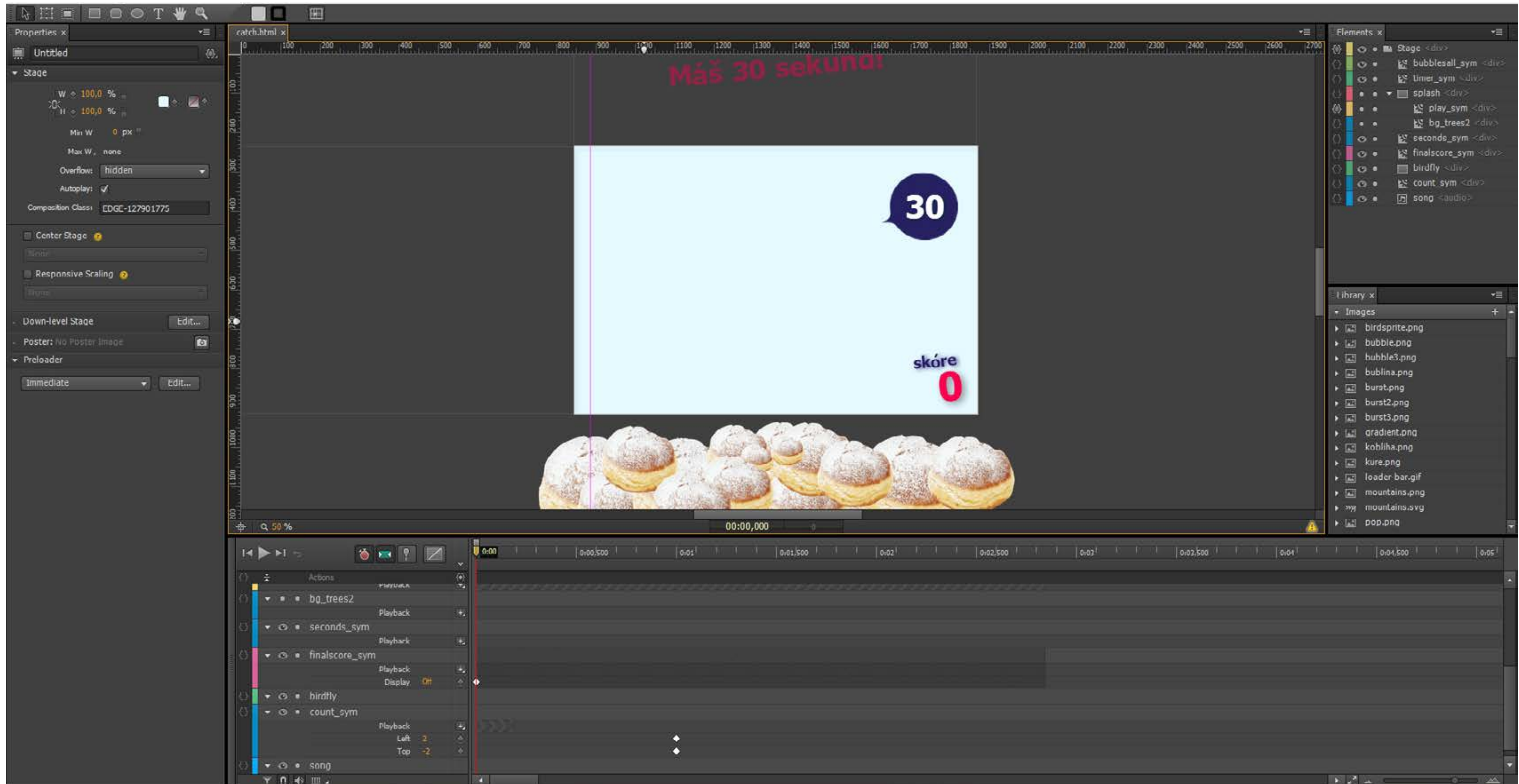
CHYTIT?



MŮŽEŠ TO ASPOŇ ZKUSIT.

**Jana Sedláčková
1. ročník MgA.
Digitální design**

ADOBE EDGE ANIMATE



ADOBE EDGE ANIMATE

The screenshot displays the Adobe Edge Animate workspace. At the top, a stage area shows a red timer reading "Máš 30 sekunda!". Below the stage, a code editor contains the following JavaScript code:

```
function(sym, c)
1  sym.$("splash").fadeOut(500, 0); //Fade out the splash screen
2  sym.getSymbol("play_sym").getSymbol("blurry_sym").stop(); // Stops the sparkle animation on the play
3  sym.getSymbol("seconds_sym").play(0);
4
5  (function makeDiv(){ // Create a function to create the symbol "birdfly"
6      var divsize = ((Math.random()*100) + 50).toFixed(); // Some math set up to randomize the positio
7      var newdiv = sym.createChildSymbol("bird_sym", "birdfly"); // Declare a variable to create the s
8      if (newdiv != null) {
9          var newdivEle = newdiv.getSymbolElement(); // Declare a variable to get the the newly created i
10         if(newdivEle != null) {
11             newdivEle.css({
12                 'width':divsize+'px',
13                 'height':divsize+'px',
14             });
15         }
16     }
17
18     // Some math to randomly position the new bird elements inside birdfly. #Stage_birdfly refers to
19     var posx = (Math.random() * ($("#Stage_birdfly").width() - divsize)).toFixed();
20     var posy = (Math.random() * ($("#Stage_birdfly").height() - divsize)).toFixed();
21     if(newdivEle !=null) {
22         newdivEle.css({ // Set the CSS positioning for the new bird elements
23             'position':'absolute',
24             'left':posx+'px',
25             'top':posy+'px',
26             'display':'none'
27         }).appendTo("#Stage_birdfly").fadeIn(1200, function(){ // Creates a bird!
28             makeDiv();
29         });
30     }
31
32     newdivEle.delay(12000).fadeOut(100, function(){ // Fades out the bird after 12 seconds of fli
33     newdiv.deleteSymbol(); // Deletes the bird element from the DOM after it fades out
34     });
35 }
```

The interface includes several panels: Properties (left), Elements (right), Library (bottom right), and a timeline (bottom). The Properties panel shows stage dimensions and overflow settings. The Elements panel lists symbols like "bubblesall_sym", "timer_sym", "splash", "play_sym", "bg_trees2", "seconds_sym", "finalscore_sym", "birdfly", "count_sym", and "song". The Library panel shows assets like "birdsprite.png", "bubble.png", "bubble3.png", "bubline.png", "burst.png", "burst2.png", "burst3.png", "gradient.png", "kobliha.png", "kure.png", "loader-har.gif", "mountains.png", "mountains.svg", and "pop.png". The timeline at the bottom shows a playhead at 0:04.500 and a duration of 0:05.

APPLICATION THEME

CHYTIT?

MŮŽEŠ TO ASPOŇ ZKUSIT.



GOOGLE PLAY CONSOLE

**SORRY
JAKO**



Chyba při nahrávání

koncept

Soubory APK, které budou přidány

PŘIDAT Z KNIHOVNY

Tyto soubory APK budou v Obchodu Google Play k dispozici po publikování tohoto vydání.

Došlo k selhání nahrávání

Nahráli jste laditelný soubor APK. Z bezpečnostních důvodů je před publikováním na Google Play potřeba ladění zakázat.

[Další informace o laditelných souborech APK.](#)

NAHRÁT JINÝ SOUBOR APK

Název vydání

Název určený pouze k identifikaci vydání ve službě Play Console (například interní kódový název nebo verze sestavení).

Zadejte název vydání

Navrhovaný název vychází z názvu verze prvního balíčku APK přidaného do tohoto vydání.

0/50

VIDEO LINK

<https://vimeo.com/267596808>