

Mobil gyakorlat – Akasztófa szorgalmi

1.Feladat Hozz létre egy új mobil alkalmazást **Akasztófa** néven. Az alkalmazásban használj *Java* vagy *Kotlin* nyelvet és legalább 16-os *API* szintet. Az alkalmazás kiinduló *Activity*-je *Empty Activity* legyen **MainActivity** néven.

2.Feladat Alakítsd ki az alkalmazás kinézetét

a.) A kinézet kialakításához segítségül használd segítségül a mellékelt képernyőképeket. A használandó elemek:

- Relative / Linear Layout(ok)
- 3 Button (betű lapozásához és tippeléshez)
- 2 TextView (1 a betűnek 1 a kitalálendő szónak)
- 1 ImageView (Az akasztófa megjelenítésére)

b.) Az akasztófa megjelenítéséhez használd a mellékelt forrásokat.

3.Feladat Az alkalmazás működése

- a.) A programban legyen beégetve legalább 10 szó. Induláskor véletlenszerűen válasszon egyet és a szó hosszának megfelelő számú ' _ ' karaktert jelenítsen meg. Elég, ha csak ékezetmentes szavakkal működik az alkalmazás.
- b.) Tippelni betű kiválasztásával lehessen. A lapozás a betűk között legyen körkörös: 'z' után 'a' következzen illetve visszafelé pont fordítva. Alapból vörös színűek legyenek a betűk, ha már tippelte az adott betűt, akkor pedig fekete.
- c.) Jó tippelés esetén A textviewban a megfelelő ' _ ' karakter(ek) helyén jelenítse meg a megfelelő betűt. Rossz tipp esetén változzon az akasztófa.
- d.) A játékos maximum 12x tippelhet helytelenül 13. rossz tipp esetén véget ér a játék.
- e.) A játék érjen véget, ha elfogyott a próbálkozások száma, vagy ha kitalálta az adott szót. Ekkor egy felugró ablakkal (AlertDialog) kérdezze meg, hogy szeretne-e új játékot játszani. A felugró ablak címsora jelenítse meg, hogy a felhasználó nyert vagy veszített (lásd a képernyőkép a sikeres / sikertelen megfejtésről).
- f.) Az alkalmazás csak álló (portrait) nézetben fusson.

4.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- b.) Az alkalmazás nevében az ékezet is szerepeljen
- c.) A gombok legyenek egyedi háttérűek (a mellékelt `buttonBackground` kép is használható, de saját egyedi háttért is készíthettek)
- d.) A már tippelt betűre ne lehessen többször tippelni. Tippeléskor írja ki, hogy jó vagy rossz volt a tipp Toast üzenetben. Azt is írja ki, ha már tippelte az adott betűt.
- e.) Az alkalmazás működjön ékezetes karakterekkel is.
- f.) Az alkalmazást lehessen elforgatni:
- Elforgatáskor egy új kinézet jelenjen meg ahol minden elem rendesen látszik.
 - Az elforgatás után minden álljon az elforgatás előtti állapotba.
 - Segítség a megvalósításhoz:
 - Az elforgatott kinézethez külön layout fájlt hozz létre, aminek a neve egyezzen meg az eredeti layout fájl nevével, de ez a layout-land mappában legyen
 - Ahhoz, hogy ne induljon újra az alkalmazás, elforgatás után el kell menteni az állapotot az `onSaveInstanceState` metódus segítségével (minden fontos változó értékét mentsd el benne). Forgatás után vagy az `onCreate`-ben paraméterül kapott bundle-t használd vagy az `onRestoreInstanceState` eljárás.

Beadás módja: github repo, melynek neve `SajatNev_Akasztofa` formában legyen megadva

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál