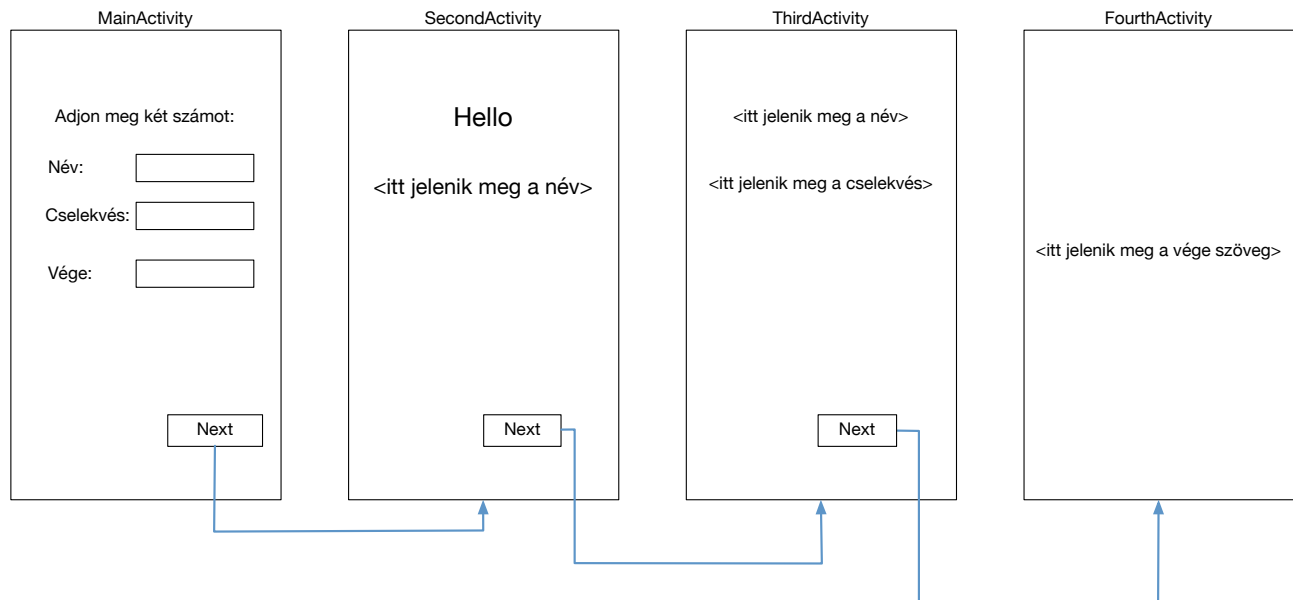


Jegy: 2

Készítsen egy alkalmazást a következők szerint:

- Az applikáció neve bármi lehet.
- Valósítsa meg a következő folyamatábrát:



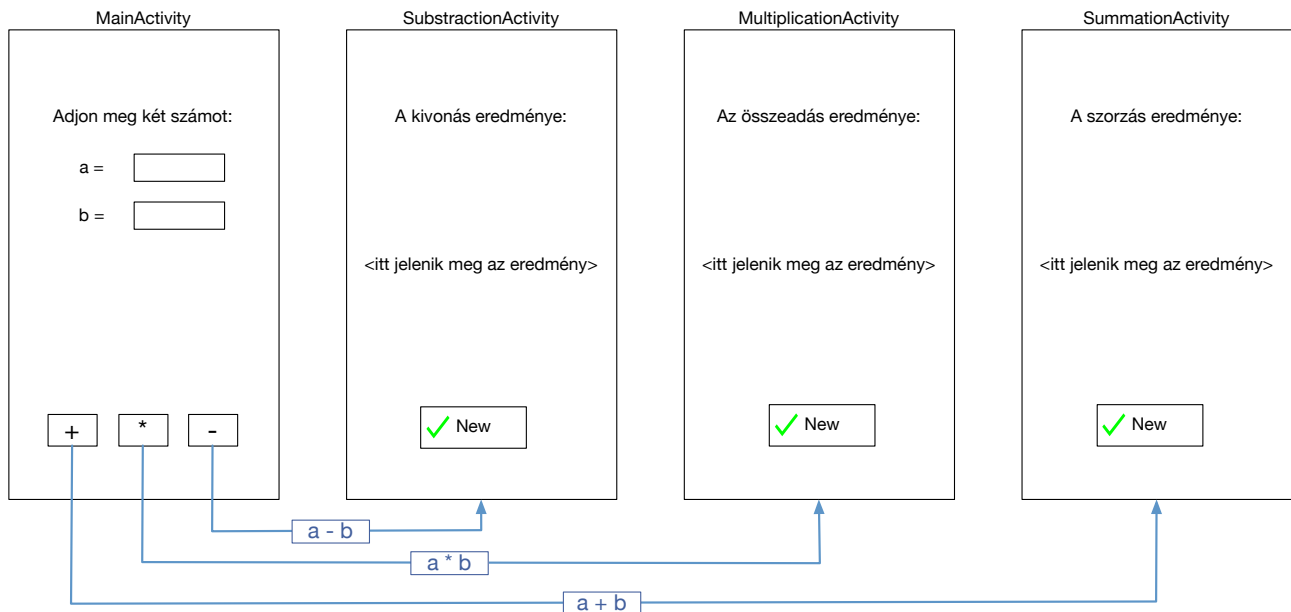
A MainActivity-ben 3 szöveget kell tudni megadni, majd a Next gomb megnyomására átlépni a SecondActivity-re és itt megjeleníteni a nevet. Ha a SecondActivity-ben a Next gombot megnyomják akkor átkerülünk a ThirdActivity-be, ahol a nevet és alatta a cselekvést kell megjeleníteni. Amennyiben a Next gombot megnyomja a felhasználó, akkor a FourthActivity jelenik meg és itt pedig a Vége mezőnél megadott szöveget írja ki az Activity.

Segítség: A második gyakorlaton készített alkalmazásban elvileg minden funkciót megvalósítottunk.

Jegy: 3

Készítsen egy alkalmazást a következők szerint:

- Az applikáció neve legyen: Three Application
- A package név (a com.example helyett) a következő szerint legyen kialakítva:
ai.azönneveegybeírva.threeapplication
- Valósítsa meg a következő folyamatábrát:



Tehát minden gombra egy műveletet hajtson végre a beírt a és b számok között és az eredményt az új Activity jelenítse meg.

Feltételezzük, hogy a és b pozitív egész számok lehetnek, tehát nem kell negatív számokkal se foglalkozni.

A New gombra kattintva pedig minden más Activity-ből jusson vissza a MainActivity-re. (Segítség: nem kell Intent hozzá, elég csak az aktuális Activity-t bezárni és a BackStack-ról kikerülni a korábbi Activity.)

A New gombba tegyenek be egy Vector Drawable ikont.

Segítség:

- Amennyiben számot szeretnének átadni az Intent objektumban, akkor arra az e-learning tananyag 4. leckéjében - Komponensek közötti kommunikáció találunk példát.
- Számot String-gé a következő módon lehet alakítani:

`String.valueOf(<szám>)`

- Stringet számmá pedig:

```
int a = Integer.parseInt(editTextA.getText().toString());
```

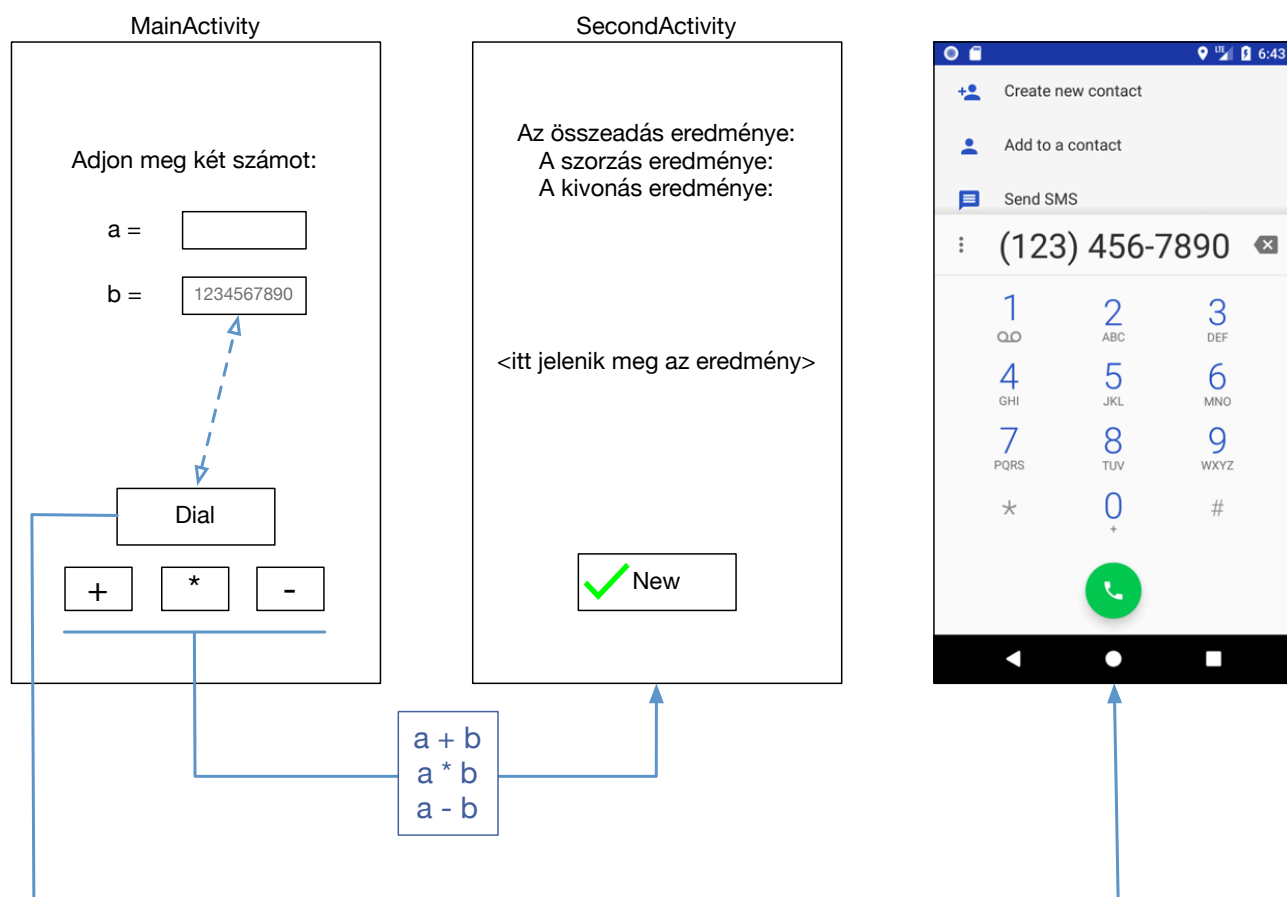
Jegy: 4

Készítsen egy alkalmazást a következők szerint:

- Az applikáció neve legyen: Four Application
- A package név (a com.example helyett) a következő szerint legyen kialakítva:

ai.azönneveegybeirva.fourapplication

- Valósítsa meg a következő folyamatábrát:



Tehát ha a MainActivity-ben az alsó művelet gombokra kattintanak, akkor a gomboknak megfelelő művelet lesz az a és b melletti EditText-be beírt számokon elvégezve. Az eredményt a egyetlen Activity a SecondActivity jeleníti meg. Figyelem: a SecondActivity a műveletnek megfelelő bevezető szöveget kell, hogy kiírja (tehát csak az egyiket a felsorolt három közül).

Feltételezzük, hogy a és b pozitív egész számok lehetnek, tehát nem kell negatív számokkal se foglalkozni.

A New gombra kattintva pedig lépjen vissza a MainActivity-re.

A New gombba tegyenek be egy Vector Drawable ikont.

A Dial gomb egy másik fajta Intent segítségével hívja fel a b-ben megadott számot. (Az e-learning tananyag 4. leckéjében - Komponensek közötti kommunikáció találnak segítséget hozzá.)

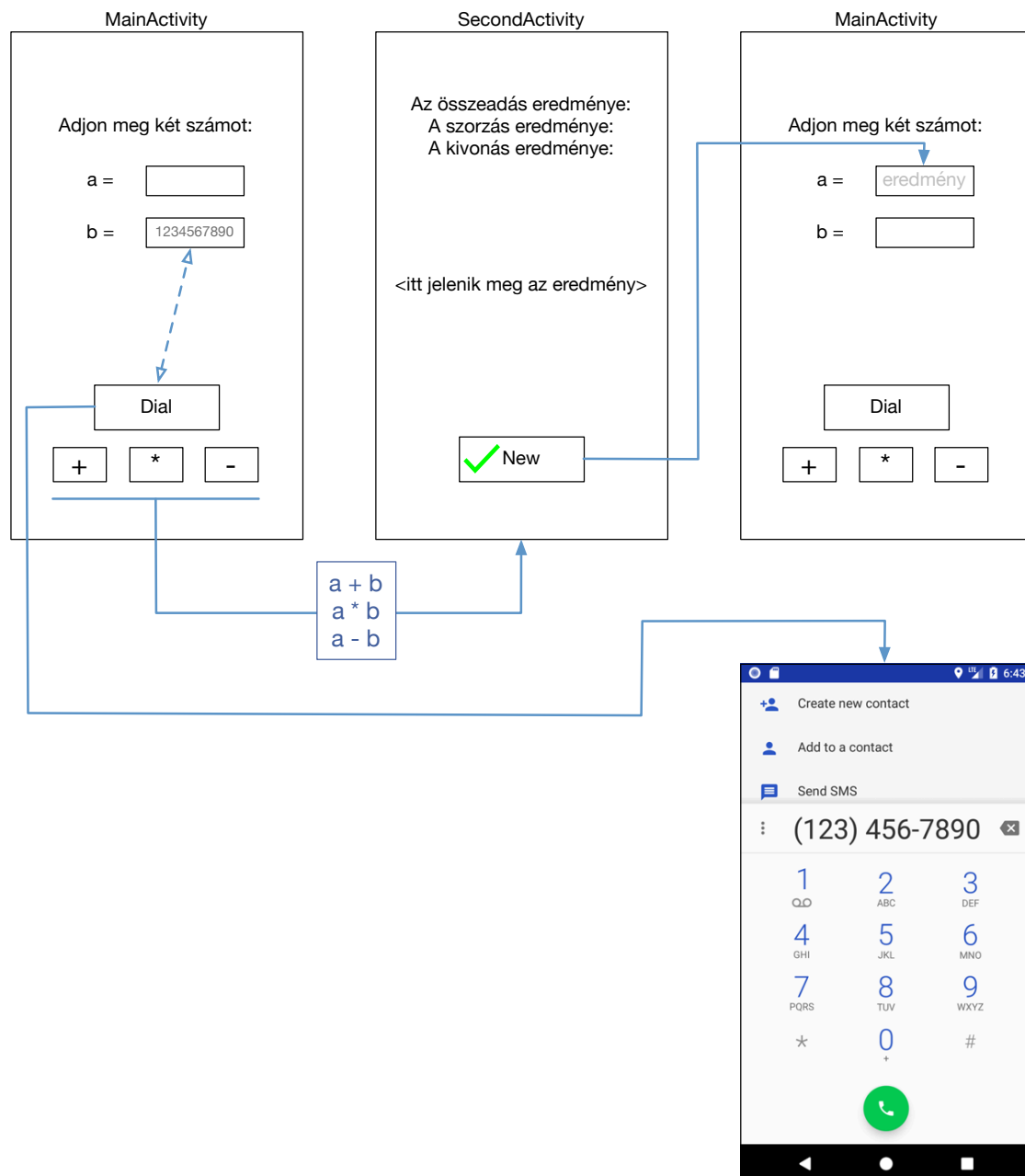
Jegy: 5

Készítsen egy alkalmazást a következők szerint:

- Az applikáció neve legyen: Five Application
- A package név (a com.example helyett) a következő szerint legyen kialakítva:

ai.azönneveegybeírva.fiveapplication

- Valósítsa meg a következő folyamatábrát:



Tehát ha a MainActivity-ben az alsó művelet gombokra kattintanak, akkor a gomboknak megfelelő művelet lesz az a és b melletti EditText-be beírt számokon elvégezve. Az eredményt a egyetlen Activity a SecondActivity jeleníti meg. Figyelem: a SecondActivity a műveletnek megfelelő bevezető szöveget kell, hogy kiírja (tehát csak az egyiket a felsorolt három közül).

A New gombra kattintva pedig lépjen vissza a MainActivity-re. Visszalépéskor a két EditText tartalmát töröljék (Segítség: erre hasznos lehet az onStart() !!!)

A New gombra kattintva az eredményt vissza kell adni a SecondActivity-ből a Main Activity-be. (Segítség: erre csináltunk példát az első gyakorlaton, aki nem volt ott, akkor az e-learning tananyag 4. leckéjében - Komponensek közötti kommunikáció talál iránymutatást hozzá.)

Feltételezzük, hogy a és b pozitív egész számok lehetnek, tehát nem kell negatív számokkal se foglalkozni.

A New gombba tegyenek be egy Vector Drawable ikont.

A Dial gomb egy másik fajta Intent segítségével hívja fel a b-ben megadott számot. (Az e-learning tananyag 4. leckéjében - Komponensek közötti kommunikáció talál segítséget hozzá.)