Fazer um App com as seguintes funcionalidades:

Quando o botão for clicado, um dado deve aparecer no ImageView de forma randômica;

Para cada dado sorteado seu valor deve ser atribuído (somado) e guardado em uma variável;

Quando o valor da soma ultrapassar 50, um aviso (Toast) deve aparecer (Limite atingido), e o contador deve zerar para um recomeço;

Gráfico de caixa estreita

Descrição gerada automaticamente

Toast.makeText(this, "texto de saída", Toast.LENGTH\_LONG).show();

2 – Este novo App (deve ser feito em um novo projeto), terá as seguintes propriedades:

Quando o botão for clicado, duas imagens devem aparecer (independentes e de forma aleatória).

Gráfico, Gráfico de caixa estreita

Descrição gerada automaticamente

3- No exercício 3, um app deve ser criado com as seguintes propriedades:

3 editText (editTextNumberDecimal), vão receber notas;

Assim que as notas tenham sido digitadas, a média será feita;

Em um TextView, o resultado (segundo critérios abaixo vai aparecer):

Média maior ou igual que 7 (aluno aprovado);

Média menor que 5 (aluno reprovado);

Média menor que 7 ou maior que 4 (aluno de recuperação).

Importante: EditText usa Hint

TextView usa text