```
package gr.uom.randomnumber;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
import java.util.Random;
public class SecondActivity extends AppCompatActivity {
   private TextView header;
   private TextView num;
   private Button randomButton;
   private Button backbtn;
   @Override
   protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_second);
        // Ένωση με την γραφική διεπαφή
        header = findViewById(R.id.header);
        num = findViewById(R.id.arithmos);
        randomButton = findViewById(R.id.randomB);
        backbtn = findViewById(R.id.backbtn);
        // Εισαγωγή δεδομένων από την πρώτη οθόνη (με Intent)
        Intent intent = getIntent();
        String arithmos = intent.getStringExtra("ARITHMOS");
        Log.d("ARITHMOS", "The number from first activity is: " + arithmos);
        // Τίτλος ομορφιάς
        header.setText("Ο αριθμός θα είναι μεταξύ 0 και " + arithmos.toString());
        // Πρώτο μήνυμα για να εκεί που δειχνει το νούμερο
        num.setText("Μάστορα,\n πάτα το Ραντόμ");
        // Ενέργεια του κουμπιού που εμφανίζει ένα τυχαίο νούμερο
        randomButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Integer count = Integer.parseInt(arithmos.toString());
                Random rand = new Random();
                Integer result = rand.nextInt(count +1);
                num.setText(result.toString());
```

```
}
});

// Ενέργεια του κουμπιού που θα μας πηγαίνει στην πρώτη οθόνη
backbtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        Intent i = new Intent(SecondActivity.this, MainActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});
```