

3. gyakorlat

I.

Készítsen egy alkalmazást az alábbiak szerint:

- ☞ az alkalmazás kezdetben 1 Activity-t tartalmazzon,
- ☞ a felület kialakítása során Linear- és TableLayout-ot használjon,
- ☞ logolja, hogy az Activity milyen életciklusban van,
- ☞ és Számológép funkciót valósít meg.



Színkódok:

Sötétkék: #2d0487

Világoskék: #00e5ff

II.

Adjon egy újabb Activity-t a projekthez, amely egy Menü-t fog tartalmazni.

- ☞ Állítsa be, hogy az alkalmazás indulásakor ez az Activity jelenjen meg a képernyőn!
- ☞ A 2 Activity közötti váltás a „Számológép” gombra kattintáskor történjen!

