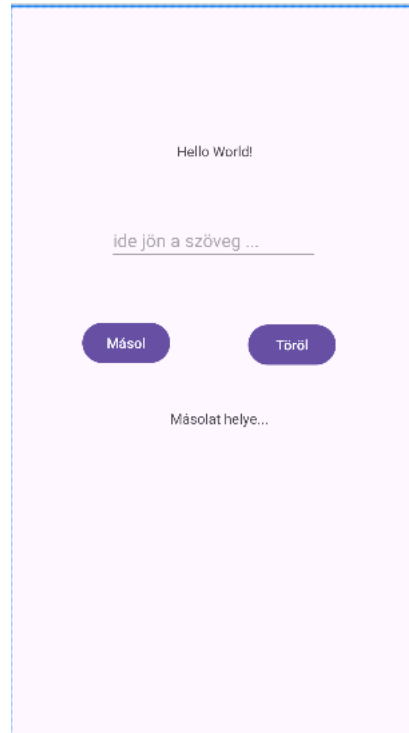


1.feladat

A feladatot Android Studio használatával valósítsd meg, java programozási nyelven!

1. A mintának felületen készítsd el a felületet, ConstraintLayout-ot használva!



2. indulás során megjelenik egy Toast üzenetben az „Alkalmazás használatra kész!”
3. „Hello World!” felirat helyett „1. feladat”
4. „Másol” gomb: üres mező esetén Toast, egyébként a gomb fölötti szövegmező tartalma lesz a gomb alatti Label tartalma
5. „Töröl” gomb: törli a szövegdoboz és a felirat tartalmát
6. Alkalmazás ikonja egy saját kép legyen
7. Az alkalmazás fixen legyen álló tájolású

2. feladat

Készítsen egy applikációt, amely a „Gondoltam egy számot” játékot reprezentálja! Adjon segítséget a játékosnak, hogy a tipphez képest kisebb vagy nagyobb számot kell-e megadni. Egy feliratban gyűjtse a játékos eddigi tippjeit is.

+ Valósítsuk meg Kotlin programozási nyelven is!