

3. gyakorlat

Hozzon létre egy új projektet!

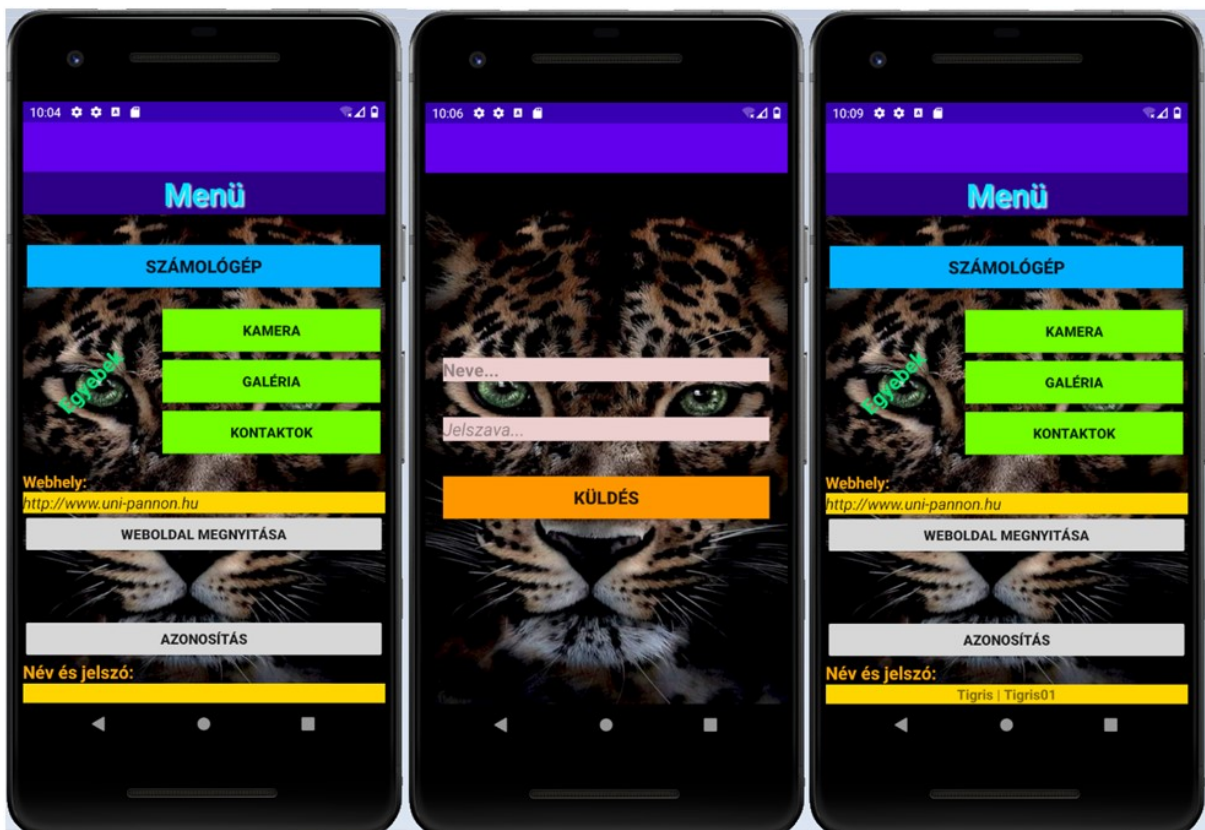
1. Nevezze át a komponenst és a hozzá tartozó felületleírást (AzonositasActivity, activity_azonositas.xml)! Helyezzen el 2 beviteli mezőt és egy nyomógombot a képernyő közepén, egymás alatt. (2. ábra)
2. Adjon egy új Activity-t az alkalmazáshoz MenuActivity néven, ami egy menüt fog tartalmazni (1. ábra – LinearLayout) és állítsa be, hogy az alkalmazás indulásakor ez az Activity jelenjen meg a képernyőn! Alakítsa ki a mintán látható elrendezést!

Logolja, hogy az Activity milyen életciklusban van!

A Menü-ben található gombok **funkciói**:

- ✚ **Kamera:** elindítja az emulátor Kamera alkalmazását;
- ✚ **Galéria:** megnyitja a galériát;
- ✚ **Kontaktok:** megnyitja a névjegyzéket;
- ✚ **Weboldal megnyitása:** megnyitja a beviteli mezőben megadott oldalt a böngészőben;
- ✚ **Számológép:** megnyit egy számológépet, de ha nincs ilyen alkalmazás, akkor egy Toast üzenet jelenik meg;
- ✚ **Azonosítás:** megnyílik az azonositasActivity (1-2. ábra), ahol a Küldés gomb visszaléptet a MenuActivity-re, és egy TextView-ban kiírja az azonosítás során megadott adatokat. (2-3. ábra)

A MenuActivity-n biztosítsa, hogy elforgatás esetén is maradjon meg a Név és Jelszó értéke.



1. ábra

2. ábra

3. ábra