



## Međuispit 1/Primjer

## Napredna izrada aplikacija za mobilne uređaje

Ime i prezime:		JMBAG:			
Datum:		Bodovi:			

### UPUTA:

- Kreirajte **jedan** direktorij s nazivom *Prezime, Ime – MI1*. (npr. Ivan Ivić kreira direktorij Ivić, Ivan – MI1).
- Za svaki zadatak, u direktoriju kreirajte novi direktorij s rednim brojem zadatka (npr. Zadatak 1).
- Za rješavanje zadataka koristite **Android Studio**. Za svaki zadatak kreirajte novi projekt u pripadajućem direktoriju.
- Nakon što ste gotovi s rješavanjem zadataka, **obrišite** /build i /app/build direktorije u projektike, **arhivirajte** kompletno rješenje te arhivu predajte asistentu/čuvaru.

### Zadatak 1. (I1: 15 bodova)

Napišite aplikaciju koja sadrži Button i EditText kontrole. Kontrole neka prikazuju proizvoljan tekst.

- (5 bodova) Koristeći stilove, širinu gumba postavite na 250dp, a EditText kontroli postavite veličinu teksta na 18sp.
- (5 bodova) Dok je uređaj u *portrait* načinu, gumb neka ima zelenu boju (pozadinu), a u *landscape* načinu neka ima plavu.
- (5 bodova) Za hrvatske jezične postavke neka u EditTextu kontroli bude teksta na hrvatskom jeziku. Inače neka bude na engleskom jeziku.

### Zadatak 2. (I2: 15 bodova)

Koristeći Model-View-Presenter obrazac, napišite aplikaciju koji sadrži kontrole Button, TextView i EditText.

Klikom na gumb, aplikacija na kontrolu za ispis teksta ispisuje:

1. „broj je paran“, ako je broj unesen u EditText kontrolu paran
2. „broj je neparan“, ako je broj unesen u EditText kontrolu neparan

U slučaju da tekst iz EditText kontrole nije moguće pretvoriti u broj, neka se prikaže Toast s porukom „Broj nije ispravan“.

### Zadatak 3. (I3: 15 bodova)

Napišite aplikaciju koja sadrži kontrole Button i ImageView. Button neka se nalazi u gornjem lijevom rubu aktivnosti, a ImageView u donjem lijevom. ImageView neka bude dimenzija 50x50, a sliku odaberite sami.

Klikom na gumb, potrebno je pokrenuti animaciju u trajanju od 10 sekundi. Za vrijeme trajanja animacije, ImageView se dijagonalno pomiče prema gornjem desnom rubu.

Nakon što animacija počne, gumb je potrebno sakriti, a dok animacija završi, gumb je potrebno ponovno prikazati.