

Aktiviteter og intensjoner

IDATT2506 Applikasjonsutvikling for mobile enheter

Oppgave 1

- Lag en applikasjon som genererer et tilfeldig tall mellom 0 og 100. Du kan bruke `val value = (0..100).random()`. Skriv ut resultatet i en Toast.
- Øvre grense (altså 100 i oppgave a) kan være sendt med i Intent-objektet. Endre aktiviteten slik at det tas hensyn til dette.
- La det tilfeldige tallet være resultat fra aktiviteten.
- Sett `finish()` til slutt og kommenter ut toasten. Sett inn et intent-filter i manifest-fila slik at aktiviteten kan tas i bruk av andre aktiviteter (trenger ikke kunne brukes av andre applikasjoner).
- Lag en liten applikasjon som tester b, c, og d. La verdien som kommer ut i `onActivityResult()` bli lagt inn i det TextViewet som lages automatisk. (Sørg for at det har en id og bruk `findViewById()`).

Oppgave 2

- Sett inn følgende verdier i `strings.xml`:
 - Adder
 - Multipliser
 - Svar:
 - Øvre grense:
 - Riktig!
 - Feil. Riktig svar er
- Lag en layout som består av
 - To TextView som skal inneholde tallene som skal adderes eller multipliseres. Start med tallene 3 og 5.

- To EditText. Den ene skal inneholde brukerens svar, og kan starte med verdien 8. Den andre skal inneholde øvre grense for tallene, og kan ha startverdien 10.
 - To TextView som skal inneholde ledetekstene for svar og øvre grense.
 - To knapper for addisjon og multiplikasjon
- c. Lag onClick-metoder for knappene som sjekker om det som står i svar-feltet er lik det som tallene gir, og skriver ut en passende Toast. Eksempel: Hvis tallene er 3 og 5, svar inneholder 8 og adder-knappen trykkes, skal Toasten “Riktig” skrives ut. Mens hvis multipliser-knappen trykkes, skal “Feil. Riktig svar er 15” skrives ut. For å hente ut teksten i en TextView eller EditText som en streng, skriver du `str: String = textView.text`. For å hente ut verdien av en streng som er lagret i string.xml, skriver du `getString(R.string.navn)`.
- d. Nå skal du ta i bruk Random-aktiviteten du opprettet i oppgave 1. Lag en metode som setter nye, tilfeldige verdier i de to tallene. Kall metoden på slutten av onClick-metodene, slik at hver gang en addisjon eller multiplikasjon er utført, blir tallene endret. Kjør applikasjonen og prøv å endre øvre grense til 100. Sjekk at tallene da blir større.

Hva skal leveres?

Oppgave 1

- Skjerm bilde(r)/Video som viser Toasten med det tilfeldige tallet og det tilfeldige tallet som vises på skjermen.
- Android Prosjektet i en **.zip** fil.
 - Sørg for å slette “*build*” mappen før du oppretter **.zip** filen.

Oppgave 2

- Skjerm bilde(r)/Video som viser layouten og Toasten ved riktig eller galt svar.
- Android Prosjektet i en **.zip** fil.
 - Sørg for å slette “*build*” mappen før du oppretter **.zip** filen.