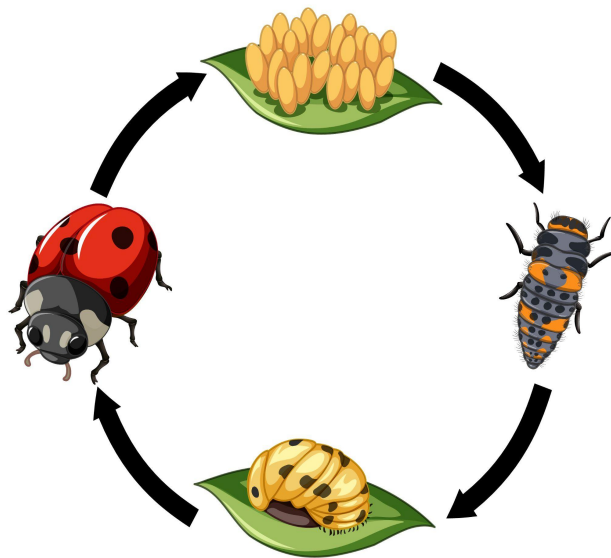


Aufgaben

In dieser Aufgabe ergänzen wir die LifeCycle Funktionen in der SpeisekartenApp.

1. Fun App - LifeCycle



Hier sollen die LifeCycle Funktionen in der Speisekarten App programmiert werden. Dazu `^+0` in der Klasse `MainActivity` drücken und die jeweiligen Funktionen auszuwählen.

Jede Funktion soll ausgeben, dass sie ausgeführt worden ist.

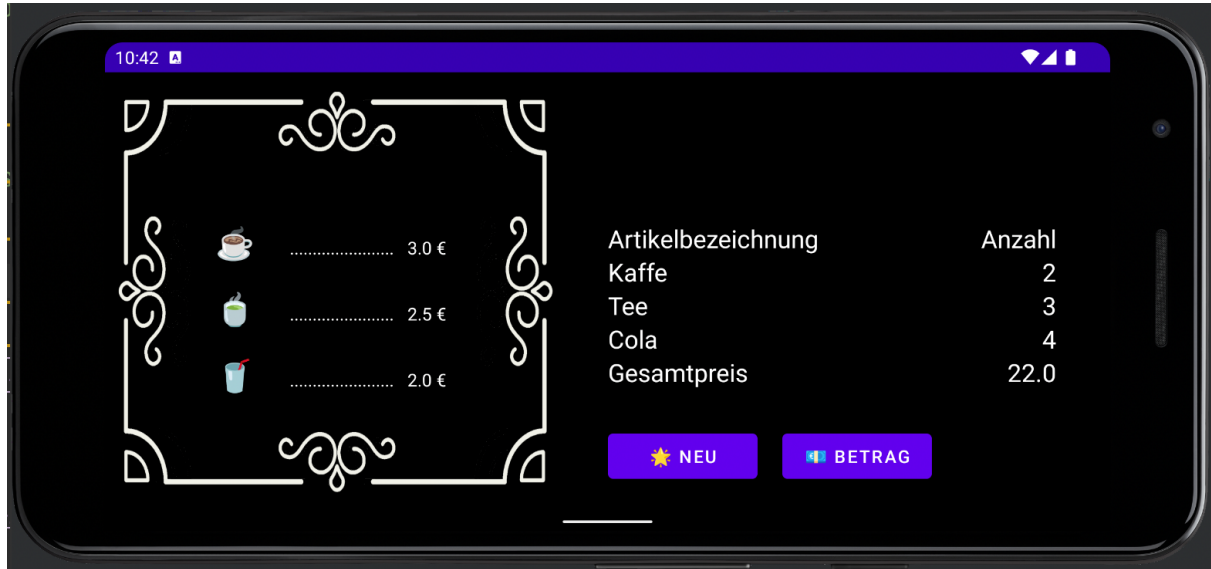
Ausgabe als `Log` oder auch `Toast`.

Viel Erfolg!



2. Advanced - LifeCycle

In dieser Aufgabe geht es darum, einen bereits erreichten Zustand nicht zu verlieren, wenn die Ausrichtung der App geändert wird.



Die App soll die Anzahl und den finalen Betrag korrekt anzeigen, wie es auch in der vorherigen Ausrichtung der Fall war.

- überschreibe die `onSaveInstanceState()` Funktion, wie in den Folien gezeigt für die Zähler und Gesamtbetrag Variablen
 - `countCoffee, countTea, countCoke, bill`
- Anzahl der Getränke wird nur angezeigt, wenn >0
- Gesamtbetrag muss korrekt berechnet werden können, nach Änderung der Ausrichtung

Viel Erfolg!



3. Advanced+ - LifeCycle

Es wird dir auffallen, dass der angezeigte Gesamtbetrag, bei Änderung der Ausrichtung verloren geht. Programmiere eine Logik, die das verhindert. Nutze dafür `dataBinding`.

Viel Erfolg! 