

---

**Oppgave 1**

- a) Lag en applikasjon som genererer et tilfeldig tall mellom 0 og 100. Bruk java sin Random-klasse, og skriv ut resultatet i en Toast.
- b)  vre grense (alts  100 i oppgave a) kan v re sendt med i Intent-objektet. Endre aktiviteten slik at det tas hensyn til dette.
- c) La det tilfeldige tallet v re resultat fra aktiviteten.
- d) 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.
- e) 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. (S rg for at det har en id og bruk findViewById og setText.)

I denne oppgaven trenger du ikke   levere inn oppgave e.

---

**Oppgave 2**

N  skal du lage en regne vingsapp. Brukeren skal  ve p  addisjon og/eller multiplikasjon.

- a) Sett inn f lgende verdier i strings.xml:
  - Adder
  - Multipliser
  - Svar:
  -  vre grense:
  - Riktig!
  - Feil. Riktig svar er
- b) Lag en layout som best r 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  vre grense for tallene, og kan ha startverdien 10.
  - To TextView som skal inneholde ledetekstene for svar og  vre grense.
  - To knapper for addisjon og multiplikasjon
- c) Lag onClick-metoder for knappene som sj kker om det som st r 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   hente ut teksten i en TextView eller EditText som en streng, skriver du `String s= v.getText().toString()`. For   omforme strengen til et tall kan du bruke `Integer.parseInt(s)`. Hvis teksten ikke kan tolkes som et tall, f r du Exception og applikasjonen vil stoppe. Dette kan unng s ved   bruke try-catch. For   hente ut verdien av en streng som er lagret i string.xml, skriver du `getString(R.string.navn)`
- d) N  skal du ta i bruk Random-applikasjonen fra oppgave 1. Lag en metode som setter nye, tilfeldige verdier i de to tallene. Kall metoden p  slutten av onClick-metodene, slik at hver gang en addisjon eller multiplikasjon er utf rt, blir tallene endret. K r applikasjonen og pr v   endre  vre grense til 100. Sj kk at tallene da blir st rre.