

Aktivnosti i namere

Zadatak 02

1. Kreirati projekat koristeći Android Studio i dati mu proizvoljan naziv.
2. Prilikom kreiranja projekta konfigurisati ga tako da odgovara fizičkom ili virtuelnom uređaju na kome će se vršiti implementacija.
3. Kreirati *SplashScreenActivity*, *MainActivity* i *SecondActivity* aktivnost.
4. U datoteku *AndroidManifest.xml* dodati elemente *activity* za svaku navedenu aktivnost, gde *SplashScreenActivity* treba da bude ulazna tačka u aplikaciju.
5. *MainActivity* nasleđuje klasu *AppCompatActivity* i redefiniše metode: *onCreate*, *onStart*, *onRestart*, *onResume*, *onPause*, *onStop*, *onDestroy*. Prilikom poziva ovih metoda logovati ispis da je pozvana ta metoda.
6. Omogućiti da aktivnost *SplashScreenActivity* nakon 5 sekundi startuje *MainActivity*.
7. U aktivnosti *SplashScreenActivity* definisati funkciju *btnStartSecondActivity* koja startuje aktivnost *SecondActivity* pomoću eksplicitne namere.
8. U raspored (layout) deklarisan u datoteci *activitysplashscreen.xml* (ili ako ste je imenovali drugačije) dodati dugme i povezati ga sa funkcijom *btnStartSecondActivity*.
9. Uraditi na isti način (klikom na dugme) prelaz sa *MainActivity* na *SecondActivity*.