

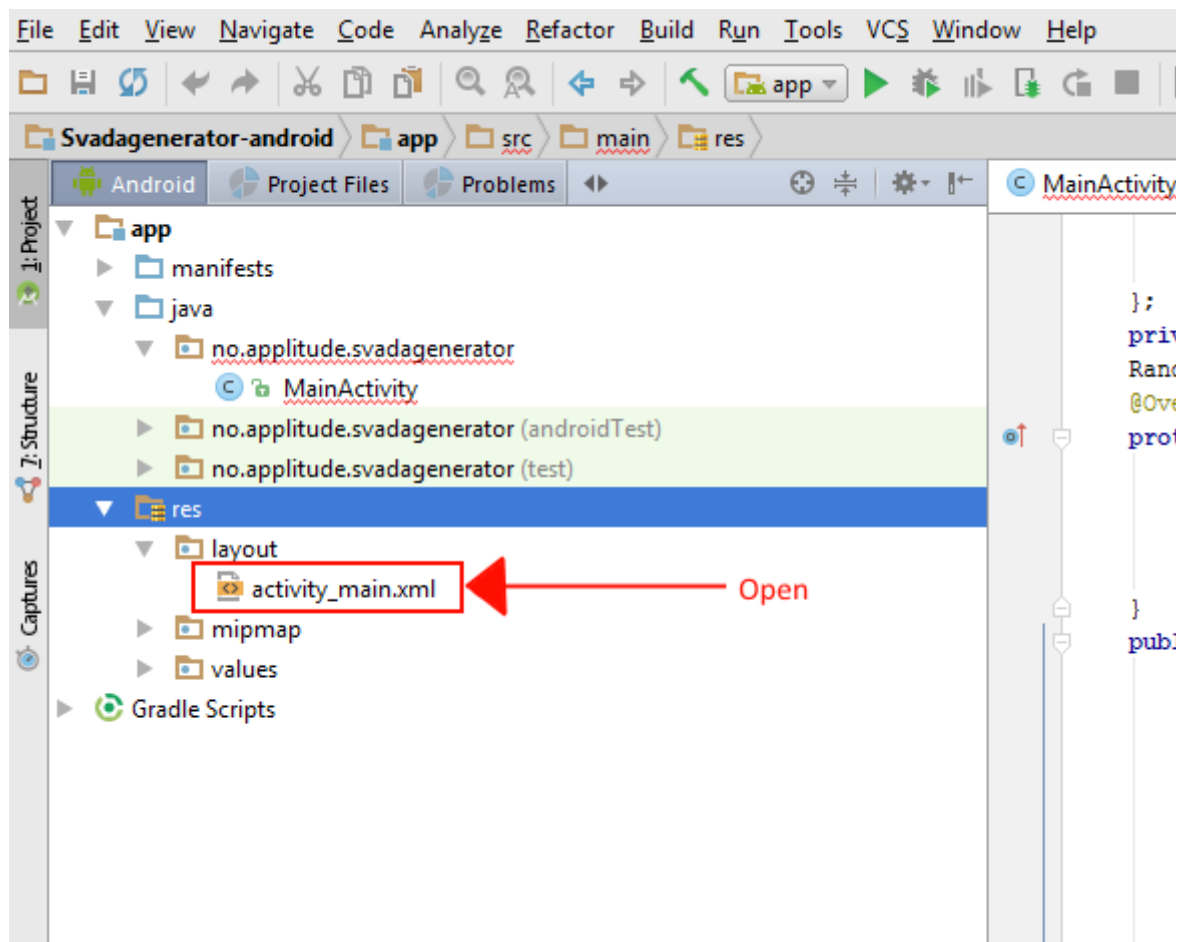
1. Bytt tekstfarge og tekststørrelse

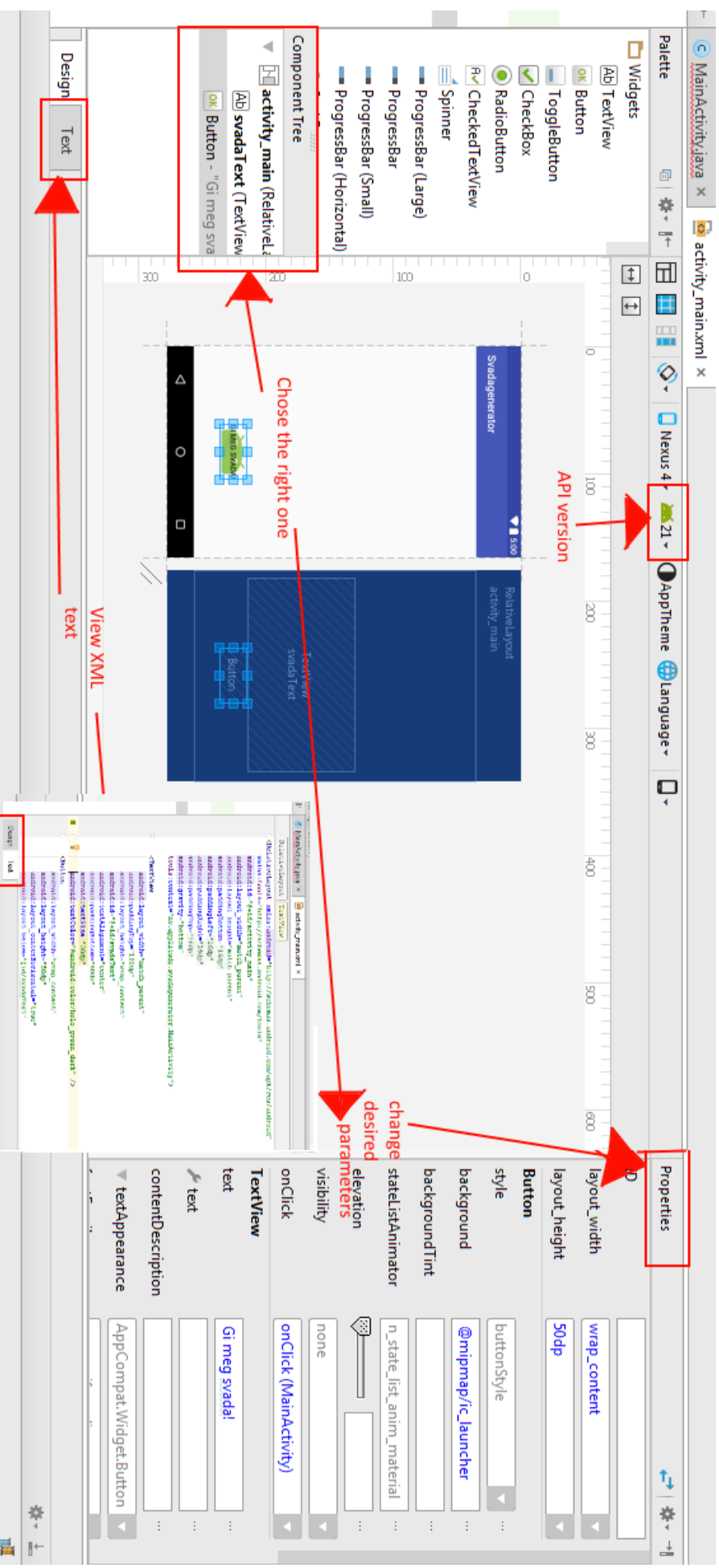
- Gå inn på res folderen.
- Gå inn på layout.
- Trykk på tilhørende .xml fil (activity_main.xml).
- Under Component Tree klikk riktig text view.
- Til høyre er det properties.
 1. Endre tekst farge.
 - * finn "textColor" under og press [...].
 - * Deretter kommer det et vindu "Resources" press Color.
 - * Velg en farge som er fin.
 2. Endre tekst størrelse.
 - * Finn "textSize".
 - * Press feltet og endre tallet inni.

2. Erstatt teksten til knappen med et bilde (som vi har lagt inn i assets/resources fra før)

- Inne på res folderen klikk på "Button"
 - På properties finn "background" og klikk på [...]
 - Her kan du endre Hva du vil ha til bakgrunn.
 - * Bildet skal være satt inn i mipmap fra før av.
- (sjekk dokumentasjon for mer info)

<https://developer.android.com/studio/write/image-asset-studio.html>





3. Gjør at en setning genereres når appen åpnes, ikke først når man har trykket på knappen

* Legg til det som er på onClick() metoden inn i "onCreate()" metoden, eller lag en metode som du kan kalle på både i onClick og onCreate for å slippe duplikat kode.

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    svadaText = (TextView) findViewById(R.id.svadaText);  
    random = new Random();  
    activity_main = (RelativeLayout) findViewById(R.id.activity_main);  
}  
+  
public void onClick(View v){  
    String txt = "";  
    for(int i=0; i<svadaArray.length; i++) {  
        if(i > 0){  
            txt += " ";  
        }  
        int length = svadaArray[i].length;  
        txt += svadaArray[i][random.nextInt(length)];  
    }  
    txt += ".";  
    svadaText.setText(txt);  
  
    int color = Color.argb(255,  
        random.nextInt(256),  
        random.nextInt(256),  
        random.nextInt(256));  
    activity_main.setBackgroundColor(color);  
}
```

Or you can make a new method where you can call the code in onCreate()

Eller dette:

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    svadaText = (TextView) findViewById(R.id.svadaText);  
    random = new Random();  
    activity_main = (RelativeLayout) findViewById(R.id.activity_main);  
    generator();  
}  
  
public void generator(){  
    String txt = "";  
    for(int i=0; i<svadaArray.length; i++) {  
        if(i > 0){  
            txt += " ";  
        }  
        int length = svadaArray[i].length;  
        txt += svadaArray[i][random.nextInt(length)];  
    }  
    txt += ".";  
    svadaText.setText(txt);  
}  
  
public void onClick(View v){  
    generator();  
}
```

New method



method call

4. Bytt til en ny bakgrunnsfarge når man trykker på knappen (discostemning yo)

```
import java.util.Random;
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    svadaText = (TextView) findViewById(R.id.svadaText);
    random = new Random();
    activity_main = (RelativeLayout) findViewById(R.id.activity_main);
}

public void onClick(View v){
    String txt = "";
    for(int i=0; i<svadaArray.length; i++) {
        if(i > 0){
            txt += " ";
        }
        int length = svadaArray[i].length;
        txt += svadaArray[i][random.nextInt(length)];
    }
    txt += ".";
    svadaText.setText(txt);

    int color = Color.argb(255,
        random.nextInt(256),
        random.nextInt(256),
        random.nextInt(256));
    activity_main.setBackgroundColor(color);
}
```



Notice that we are setting a new background color inside the onClick() metod