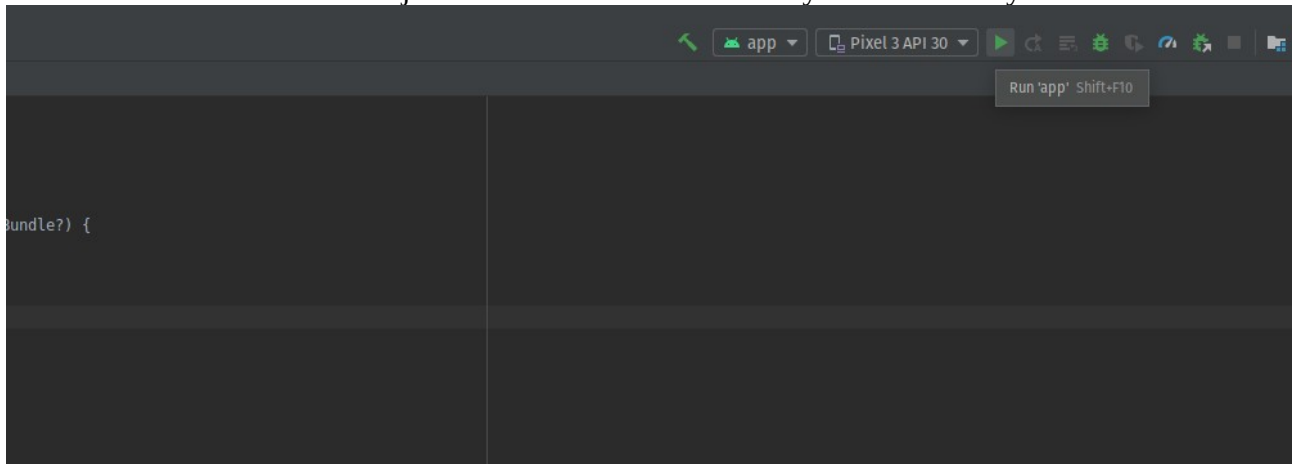
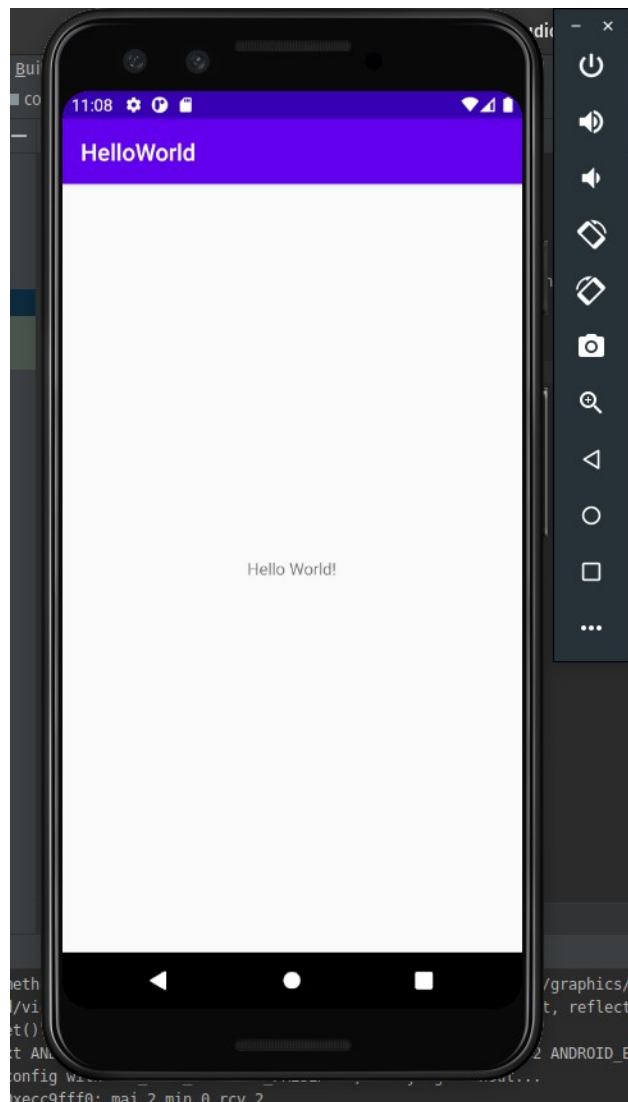


1. feladat

Az emulátoron való futtatást a jobb felső sarokban lévő zöld nyíllal kezdeményeztem

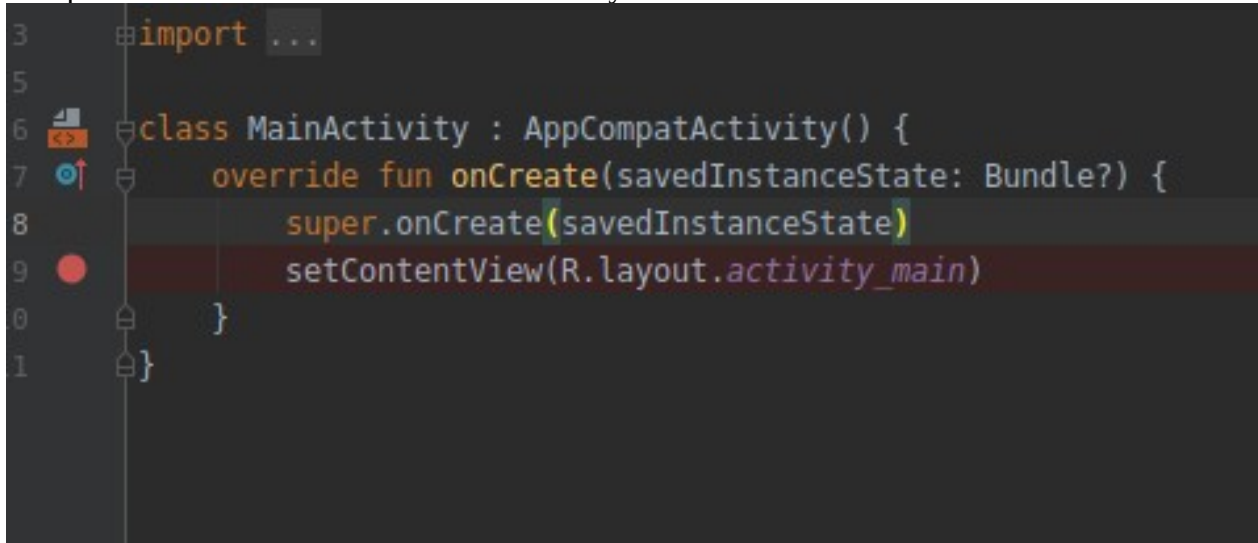


Ezután fel is ugrott egy ablakban a Pixel 3 emulátora, futtatva az alkalmazást:

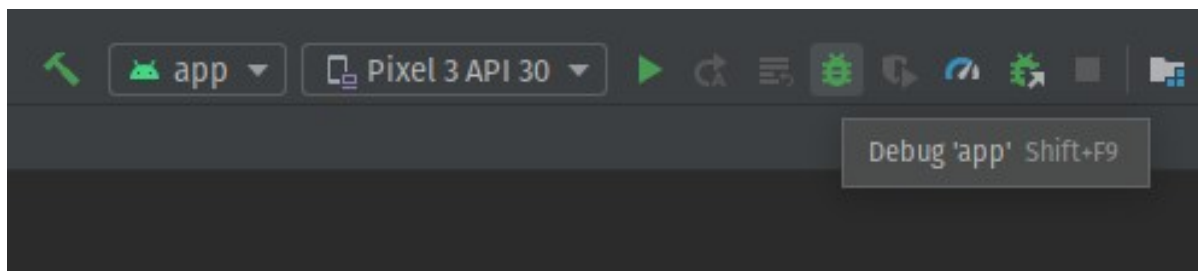


2. feladat

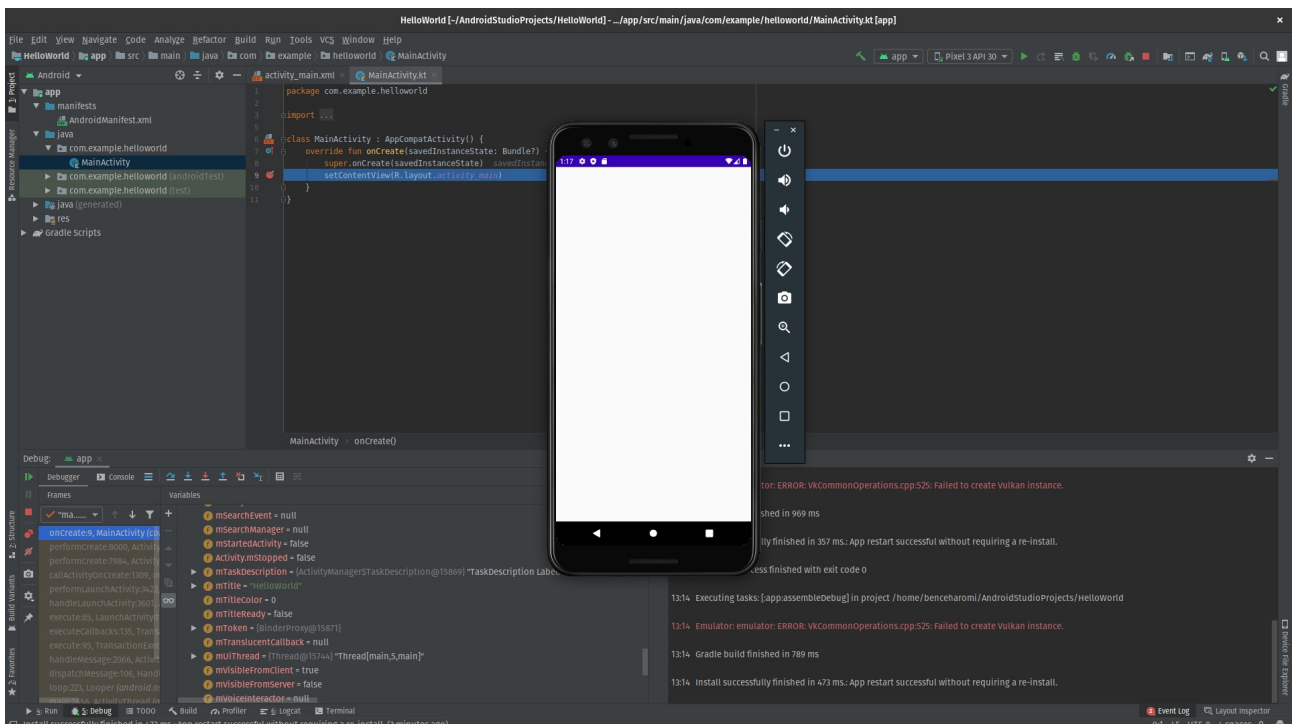
Breakpointot a kód sorszáma mellé kattintva helyeztem el:



Debug módban pedig a kis zöld „bug” ikonnal indítottam az alkalmazást:

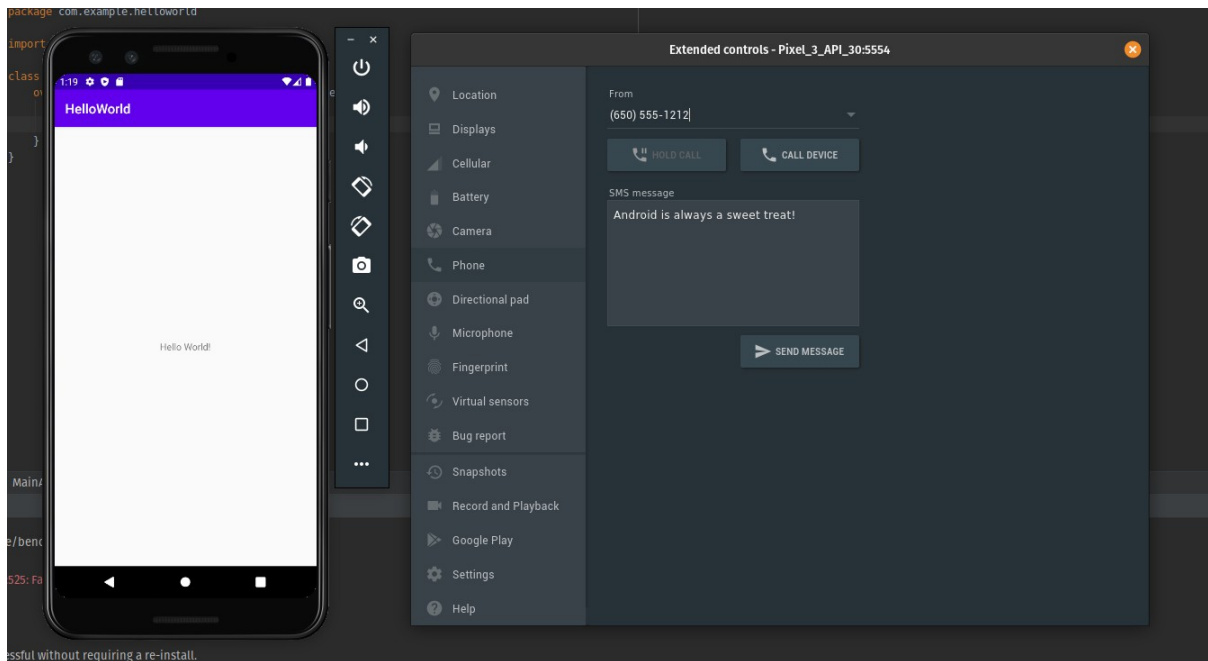


És látható is, hogy megállt a breakpointnél, nem látható a felirat a képernyőn bal alul pedig az „5:Debug” fülön láthatók a változók értékei:

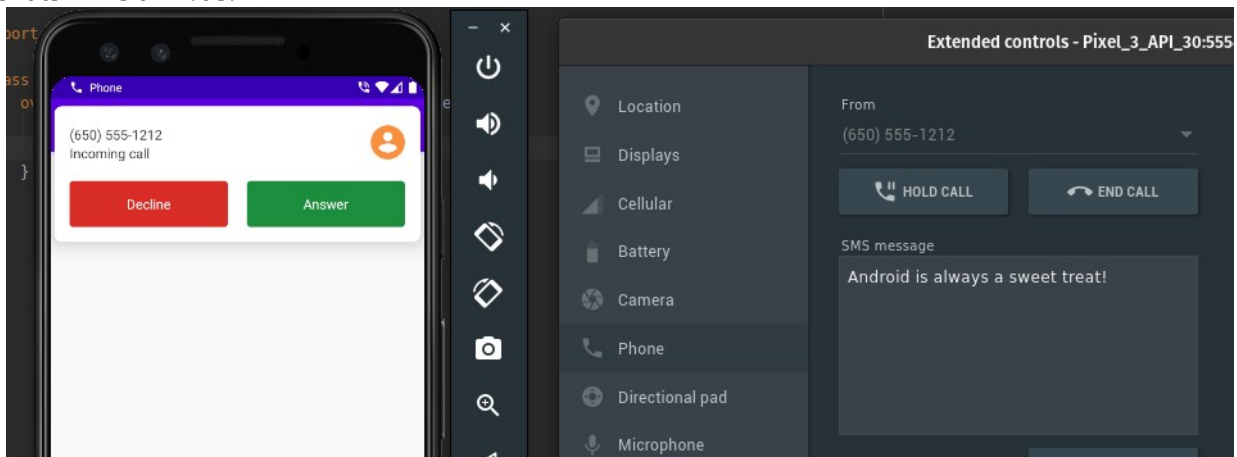


3. feladat

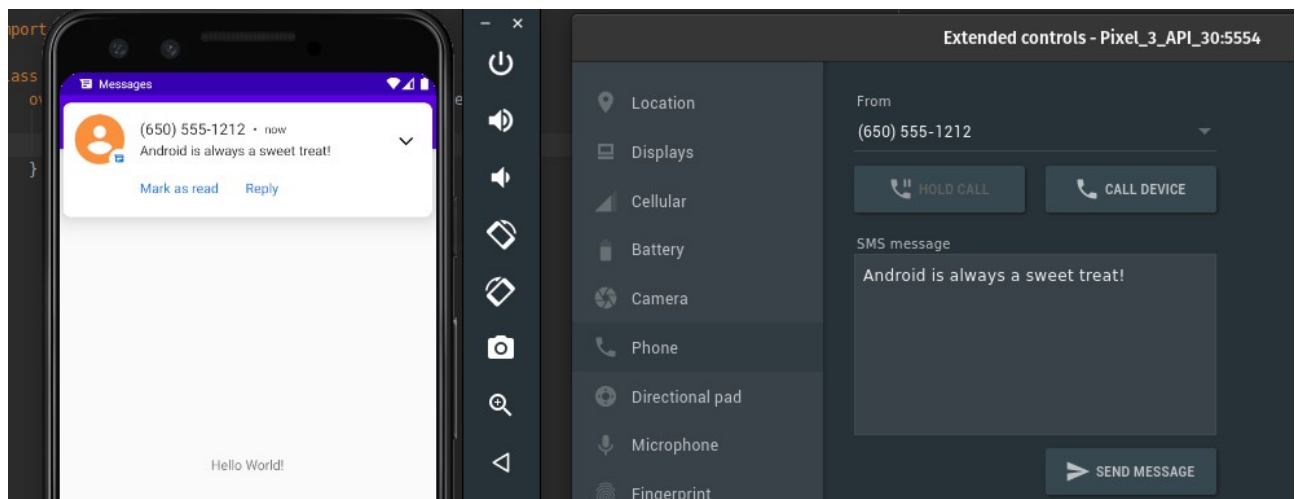
A telefon ablaka mellett lévő ikonok közül a 3 pontot megnyomva, majd a Phone menüpontot választva, itt a Call Device gombbal hívható az emulált telefon a megadott számról:



És látszik is a hívás:

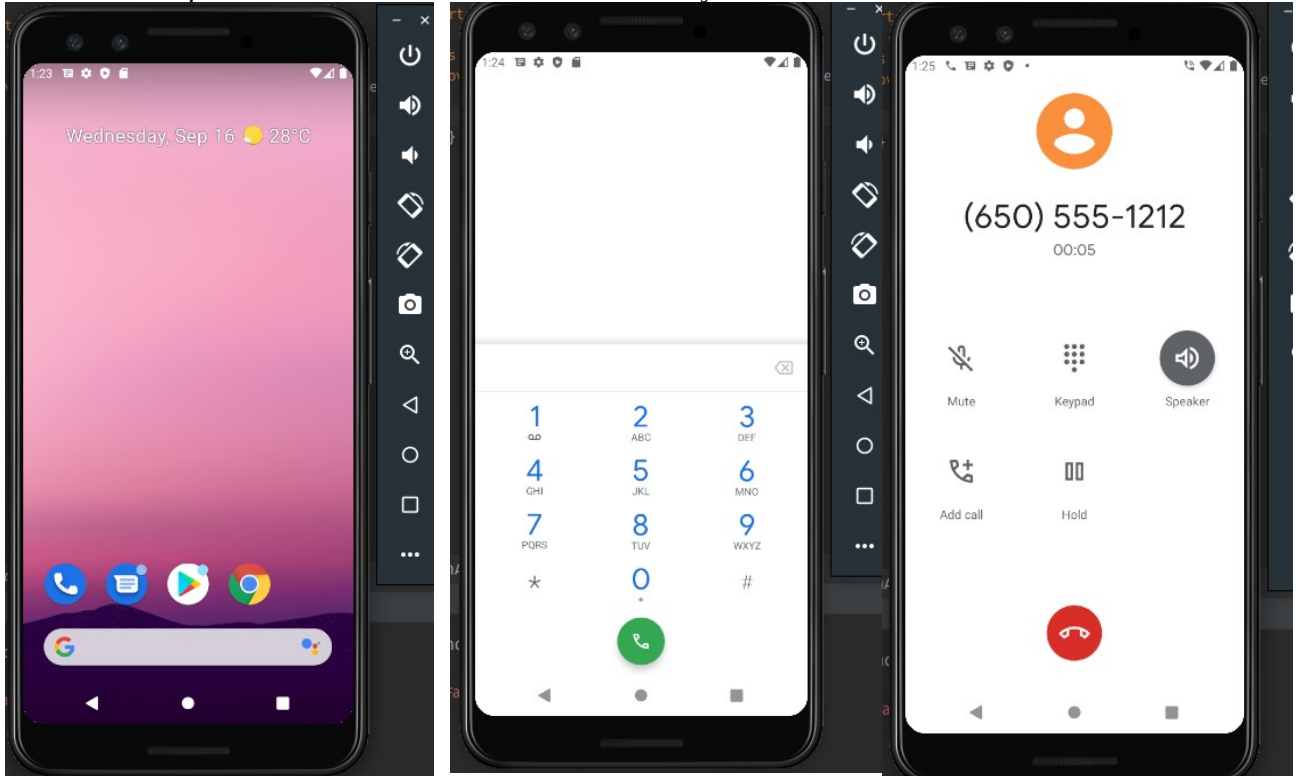


Sms-t küldeni a send message gombbal lehet, ami szintén az elvárt módon működik:



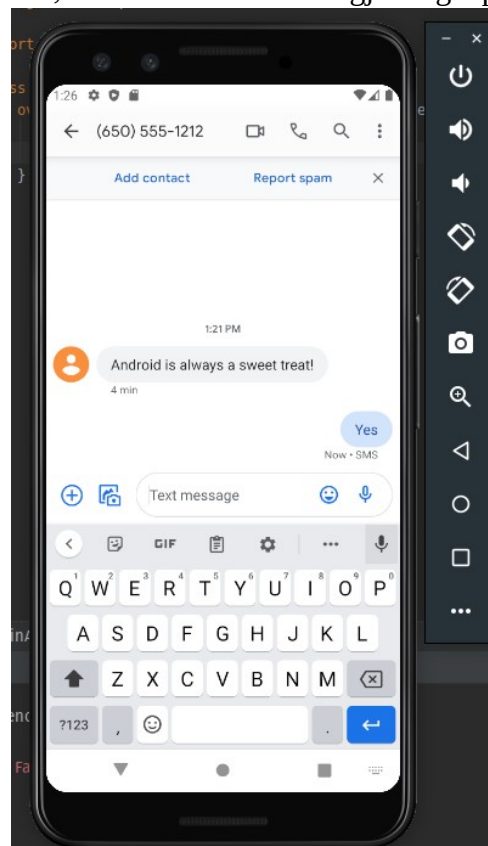
4. feladat

A menübe kilépve a telefon ikonra kattintva kezdeményezhető hívás:



Ahol tetszőleges szám hívható, ami tögtön „fevevődik” telnek a hívásban a másodpercek, azonban senki nem szól bele, mivel ez emulált hívás.

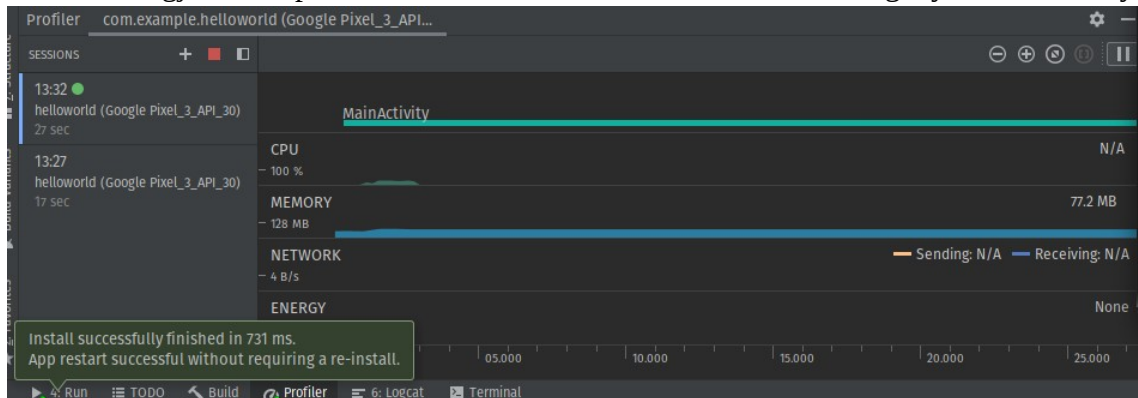
Az sms hasonlóképpen elküldhető, azonban senki nem fogja megkapni valójában.



5. feladat

Az Android profiler a Run → „profile app” menüponttal indítható

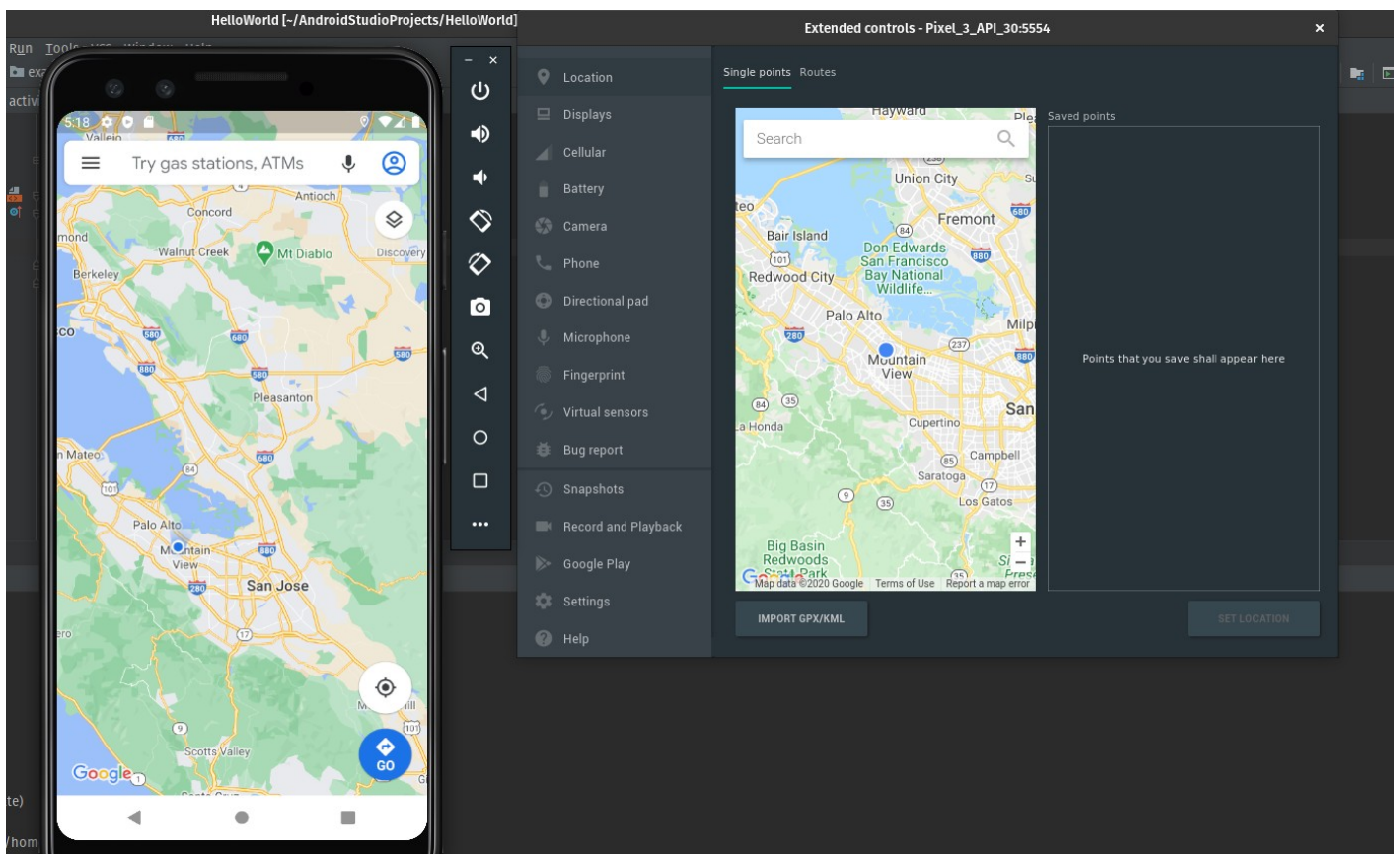
Ekkor bal alul megjelenik a profiler felülete, ahol az alkalmazás erőforrásigénye követhető nyomon:



6. feladat

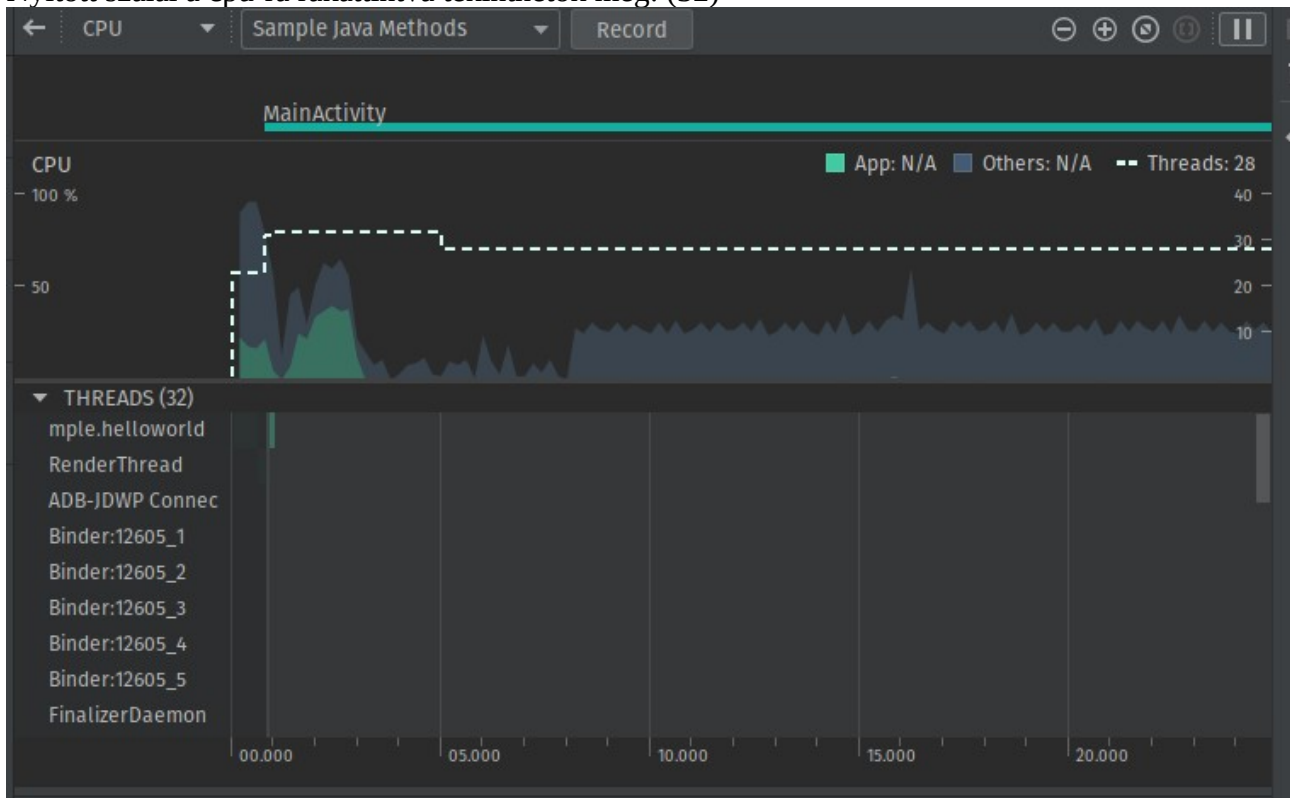
Az emulátor pozíciója a beállításokban a location menüpontban beállítható a térképen.

Megnyomva set location gombot, aktiválódik is a kiválasztott pozíció:

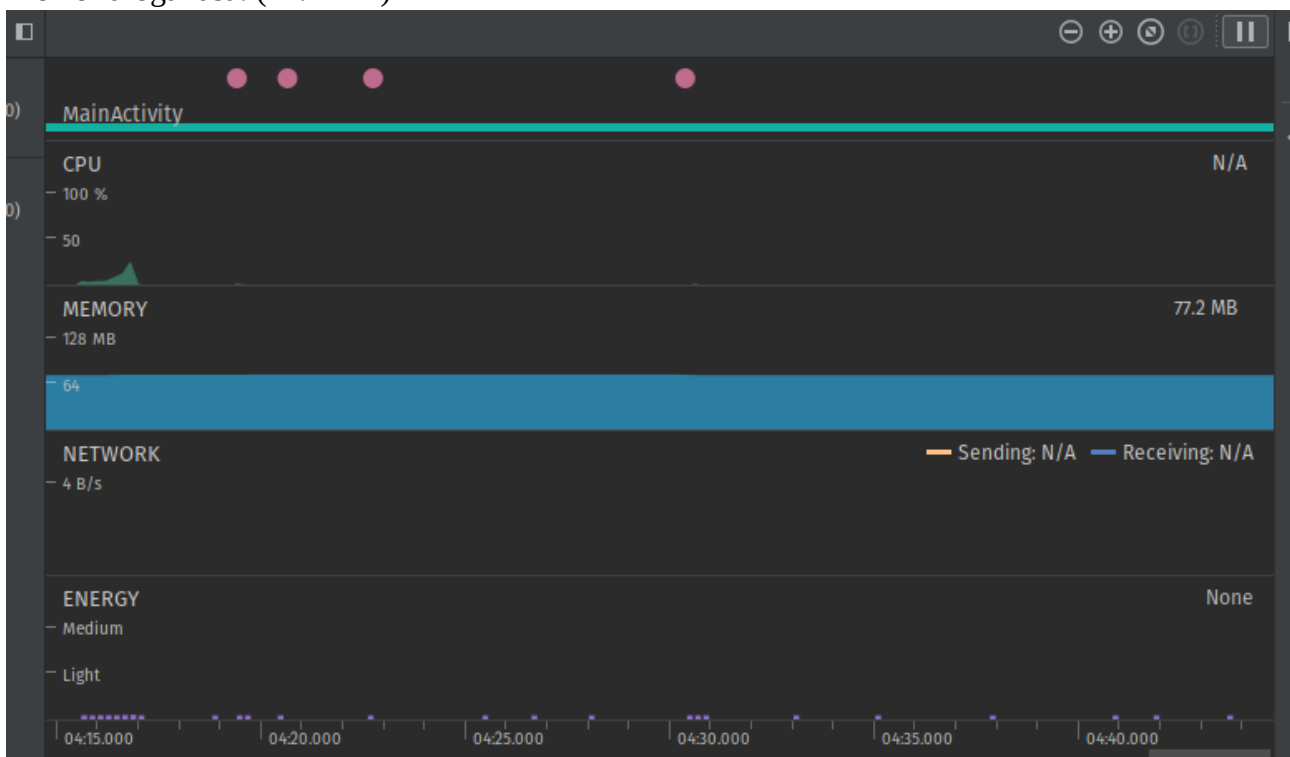


7. feladat

Nyitott szálai a cpu-ra rákattintva tekinthetők meg: (32)

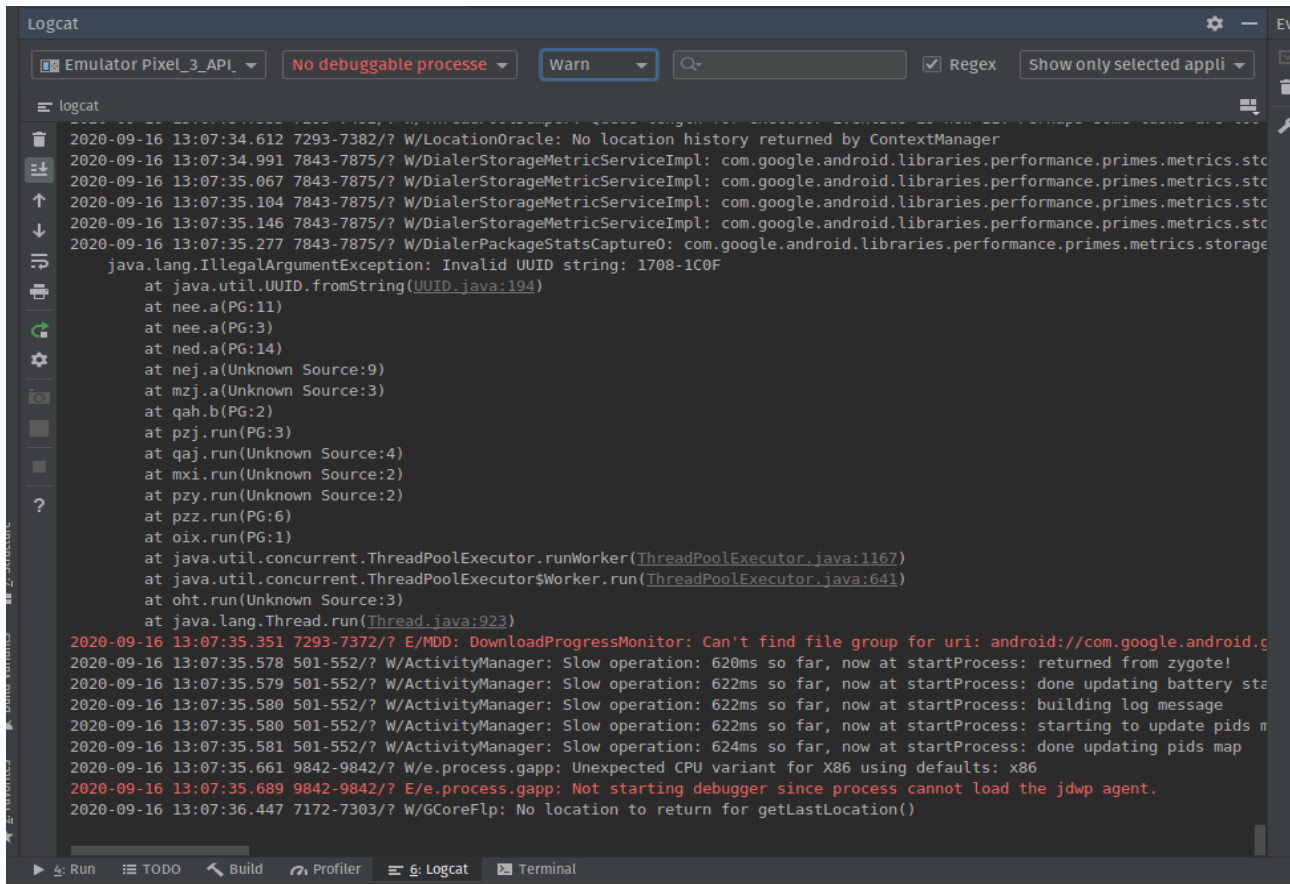


Memóriafogallása: (77.2 MB)



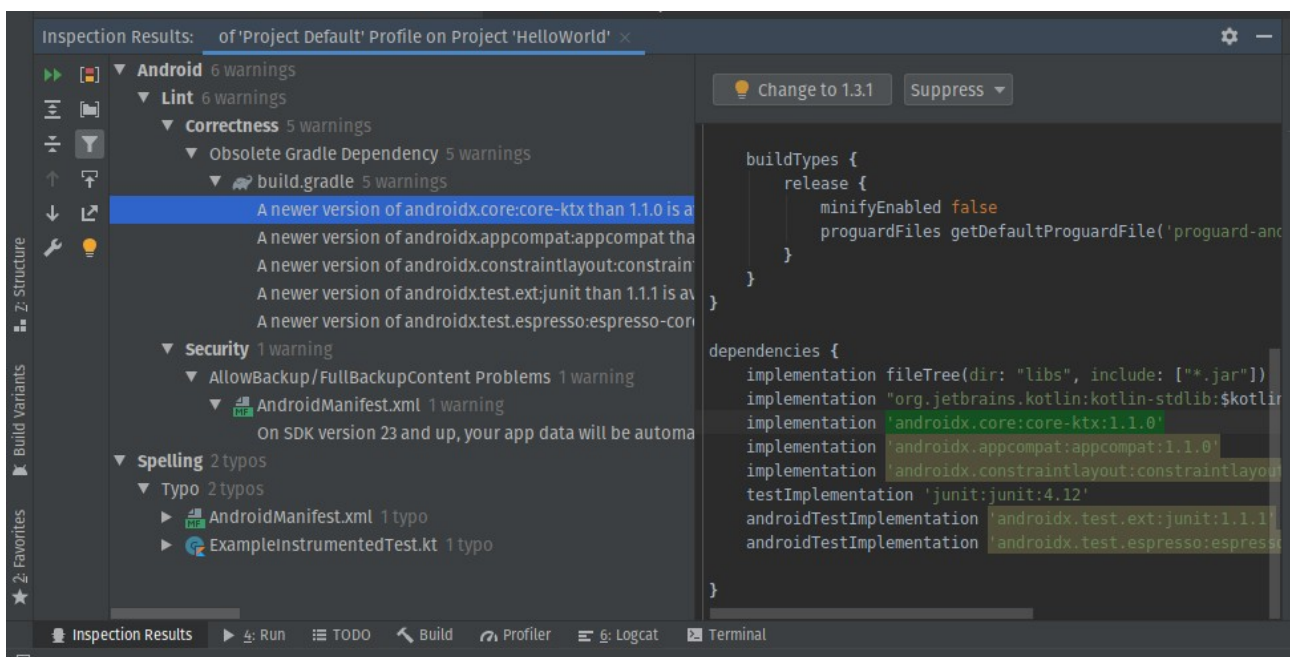
8. feladat

Szűrhetők a logok, pl warn, error szerint:



9. feladat

0 error, 6 warning és 2 typo van a projektben:



10. feladat

A classes.dex-ben található a lefordított kód

