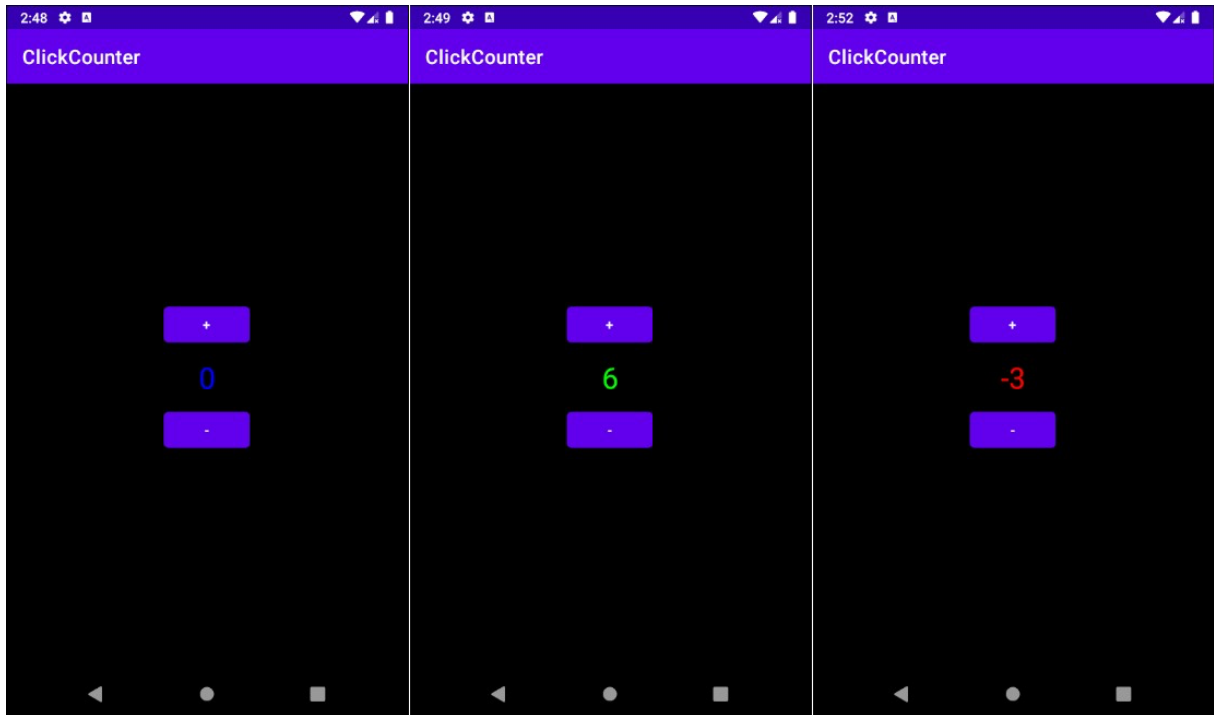


Mobil gyakorlat - ClickCounter

1.Feladat Hozz létre egy új mobil alkalmazást **ClickCounter** néven. Az alkalmazásban használj *Java* vagy *Kotlin* nyelvet és legalább 16-os *API* szintet. Az alkalmazás kiinduló Activityje *Empty Activity* legyen **MainActivity** néven.

2.Feladat Alakítsd ki az alkalmazás kinézetét, hogy az alábbi mintákhoz hasonló legyen



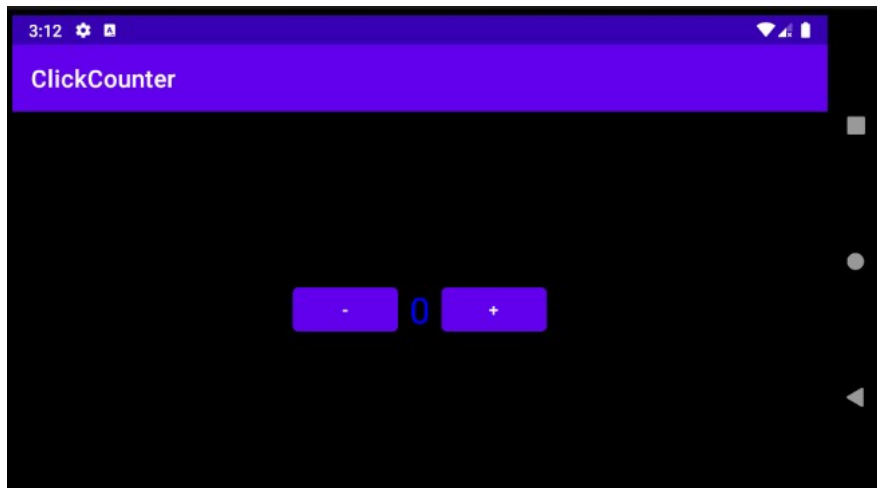
- a.) A kinézet az alábbi elemeket használd
 - RelativeLayout
 - TextView
 - Button
- b.) Az elemek elhelyezésekor az alábbiakra ügyelj:
 - A számláló a képernyő közepén helyezkedjen el.
 - A '+' gomb a számláló felé kerüljön
 - A '-' gomb a számláló alá kerüljön
- c.) Elemek tulajdonságai.
 - A gombok és a számláló méretét úgy add meg, hogy a tartalom méretét vegyék fel.
 - A számláló betű méretét növel:
 - Értéke 30
 - Mértékegység választásánál ügyelj rá, hogy ha a telefon konfigurációjában átállítják a szöveg méretét, akkor a betűméret itt is változzon.
 - Színek:
 - Számláló betűszíne kezdetben kék legyen
 - Az alkalmazás háttérszíne fekete legyen.
 - Az egyik színt hexadecimális kóddal, a másikat előre definiált szín változóval add meg.

3.Feladat Funkcionalitás megvalósítása

- a.) A számláló értékének változtatása:
 - A '+' gombra kattintva a számláló értéke növekedjen 1-gyel
 - A '-' gombra kattintva a számláló értéke csökkenjen 1-gyel
 - A számlálóra kattintva az érték álljon vissza 0-ra
- b.) A számláló betűszíne
 - Pozitív érték esetén a számláló színe legyen zöld
 - Negatív érték esetén a számláló színe legyen piros
 - 0 esetén a számláló színe legyen kék

4.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az elkészült alkalmazást megfelelő módon töltsd fel githubra
 - Ügyelj rá, hogy csak a szükséges fájlok kerüljenek fel githubra (.gitignore-t megfelelően konfiguráld, vagy használd az Android Studio által létrehozott gitignore fájlt)
- b.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
 - A sima és kerek ikont is módosítsd
- c.) A számlálót hosszan kelljen megnyomni, hogy az érték visszaálljon 0-ra (longClick esemény)
- d.) Amennyiben a számláló prímszámot vesz fel értékül, úgy legyen a betűszín fehér
 - A prímszámok, olyan számok, amelyeknek összesen 2 osztójuk van: 1 és a szám önmaga -> a legkisebb prímszám 2, mivel 1-nek csak önmaga az osztója.
 - Abban az esetben, ha a szám négyzetgyökéig nem található osztó, akkor elmondható a számról, hogy prímszám.
- e.) A kódban a színeket legalább 3 különböző módon add meg:
 - Color.rgb() függvény használatával
 - Előre definiált szín felhasználásával
 - Color.xml-ben felvett szín-változó használatával
 - Hexadecimális számmal
- f.) Az alkalmazás elfordításakor egy másik layout file töltődjön be, ahol a gombok 1 sorban találhatóak, lásd az alábbi mintán.:



- g.) Elforgatáskor az Activity megsemmisül, és új példány jön létre belőle, Ekkor minden érték az alapértelmezett állapotra áll vissza. Ügyelj rá, hogy az alkalmazás elforgatása után minden megfelelően álljon vissza.
- Az értékek elmentéséhez használd az `onSaveInstanceState()` függvény egy paraméteres változatát.
 - Elforgatás után az értékek visszaállításához használd `onRestoreInstanceState()` függvényt `onCreate()` vagy az `onCreate()` függvény bemenő paraméterét
- h.) A számláló és a gombok között legyen 10 dp széles margó
- Ügyelj rá, hogy elforgatott állapotban is megfelelő helyen legyen margó

Beadás módja: github repo.

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál