

13T, 14S, 14SL – Mobil gyakorlat – Képek, felugró ablakok

Hozzon létre egy új alkalmazást üres activityvel KoPapirOllo néven. Az alkalmazás elkészítéséhez használja a mellékelt képeket. Az elkészült alkalmazást githubra töltsd fel, és a github repot add be.

1.Feladat Alakítsa ki az alkalmazás kinézetét:

a.) A kinézet kialakításakor használja az alábbi elemeket:

- LinearLayout
- TextView
- ImageView
- Button

b.) Minta kinézet



2.Feladat Alakítsa ki az alkalmazás működését

- a.) A kő / papír / olló gombokra kattintva:
- A játékos választása alakuljon át a kiválasztott jelre
 - A számítógép válasszon véletlenül egy jelet a 3 közül
 - A program a játékszabályok alapján döntse el, hogy ki nyerte a kört, erről értesítsen Toast üzenettel.
 - Az eredmény felirat változzon meg attól függően, hogy ki hányszor nyert.
(Döntetlen esetén ne változzon)
- b.) Játék vége és új játék
- Ha bármelyik fél 3 pontot szerzett a játék érjen véget
 - Amikor a játék véget ér 1 AlertDialog jelenjen meg, ami megkérdezi, hogy szeretne-e új játék játszani
 - Igenre kattintva álljon vissza az alkalmazás az alap állapotra
 - Nemre kattintva zárja be az alkalmazást

3.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- b.) Az alkalmazás csak álló (portrait) nézetben fusson
- c.) Az alkalmazás írja ki a döntetlen körök számát is
- d.) Alakítsa át az alkalmazás kinézetét:
- A pontszámok helyett 3 szívvel jelezze, hogy melyik félnek hány élete van még.
 - A gombok kő papír illetve olló felirat helyett a képet jelenítsék meg

Minta kinézet

