

14.S, 13T, 14.SL – Mobil gyakorlat – SQLite gyakorlás

1. Hozz létre egy új alkalmazást **PalinkaApp** névvel.

Az alkalmazás csatlakozzon egy SQLite adatbázishoz. Az adatbázisban 1 tábla szerepeljen **palinka** néven. A tábla szerkezete:

<i>id</i>	A pálinka azonosítója (egész). Ez az elsődleges kulcs, auto increment.
<i>fozo</i>	A pálinkafőző neve (szöveg).
<i>gyumolcs</i>	A gyümölcs, amiből a pálinka készült (szöveg).
<i>alkohol</i>	A pálinka alkoholtartalma (egész).

Egyik oszlopban se szerepelhessenek null értékek.

+) A fozo és gyumolcs oszlopok együttesen alkossanak egy egyedi kulcsot. Segítség hozzá:

<https://www.sqlitetutorial.net/sqlite-unique-constraint/>

2. Alakítsd ki az alkalmazást az alábbiak alapján.

- a. Az alkalmazás 3 activityt tartalmazzon:

- i. MainActivity ami egyben az indító activity is
- ii. AdatFelvetelActivity
- iii. AdatKeresesActivity

- b. MainActivity

- i. Az Activity-n legyen egy gomb, amivel át lehet menni az AdatFelvetelActivity-re. A gomb felirata „Pálinka felvétele” legyen.
- ii. Az Activity-n legyen egy másik gomb, amivel át lehet menni az AdatKeresesActivity-re. A gomb felirata „Pálinka keresése” legyen.
- iii. Az Activity-n legyen egy 3. gomb, ami egy scrollozható TextView-ba listázza az összes pálinka adatát. A gomb felirata „Pálinkák listázása” legyen. A listázás sikerességét egy Toastban jelenítsd meg. Ha azért nem sikerült a listázás, mert még nincs felvéve adat, akkor azt írd ki.

- c. AdatFelvetelActivity

- i. Az Activity tartalmazzon 3 EditTextet és 2 gombot.
- ii. Az EditTextek segéd feliratja sorra: Főző, Gyümölcs és Alkoholtartalom legyen.
- iii. Az alkoholtartalom edit textje csak számot fogadjon el. Hossza maximum 2 karakter lehessen.
- iv. A gombok felirata Felvétel és Vissza legyen.
- v. A Felvétel gombra kattintva ellenőrizd, hogy minden mező ki van-e töltve. Ha igen, akkor próbáld meg felvenni az adatokkal a pálinkát. A felvétel sikerességéről Toast üzenetet jeleníts meg.
- vi. A vissza gombra kattintva térj vissza az előző activityre.

- d. AdatKeresActivity

- i. Az Activity tartalmazzon 2 EditTextet 2 gombot és egy TextView-t.
- ii. Az EditTextek segéd feliratja sorra: Főző és Gyümölcs legyen.
- iii. A gombok felirata Keresés és Vissza legyen.
- iv. A Keresés gombra kattintva ellenőrizd, hogy minden mező ki van-e töltve. Ha igen, akkor keress rá, hogy az adott főző az adott gyümölcsből hány %-os pálinkát főz. A textviewba a keresés eredményétől függően írd ki az alábbiak közül valamit:
 - Hiba a keresés során.
 - Az megadott adatokkal nem található pálinka
 - Alkoholtartalom: X %

A megoldás során feltételezze, hogy egy főző az adott gyümölcsből mindig ugyan olyan alkoholtartalmú pálinkát készít.

- v. A vissza gombra kattintva térj vissza az előző activityre.