

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

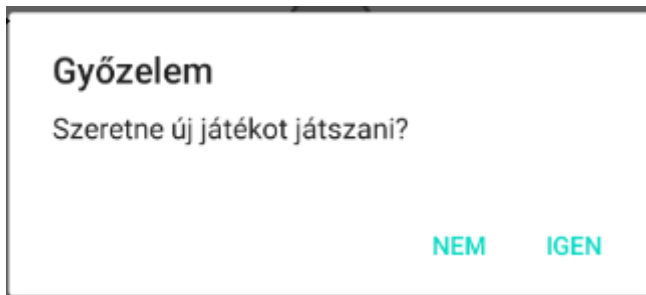
**2.Feladat** Alakítsd ki az alkalmazás kinézetét:

- a.) A kinézet kialakításakor használd az alábbi elemeket:
- LinearLayout
  - TextView
  - ImageView
  - Button
- b.) Minta kinézet



### 3.Feladat Alakítsd 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 játékot játszani
  - Az állástól függően az AlertDialog felirata legyen „Győzelem” vagy „Vereség”
  - Igenre kattintva álljon vissza az alkalmazás az alap állapotra
  - Nemre kattintva zárja be az alkalmazást
  - Minta Dialog:



### 4.Feladat Plusz feladatok

- Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- Az alkalmazás csak álló (portrait) nézetben fusson
- Az alkalmazás neve „Kő Papír Olló” legyen
- Az alkalmazás írja ki a döntetlen körök számát is
- 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



Beadás módja: github repo, melynek neve SajatNev\_KoPapirOllo formában legyen megadva

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál