

# Mobil gyakorlat – Coinflip

**1.Feladat** Hozz létre egy új mobil alkalmazást **CoinFlip** 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 használja az alábbi elemeket:

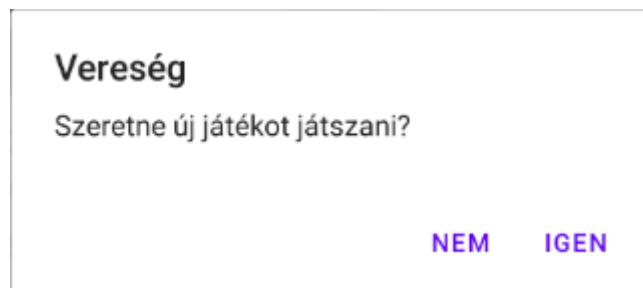
- LinearLayout
- TextView
- ImageView
- Button

b.) Minta kinézet



### 3.Feladat Az alkalmazás működése

- a.) A „Fej” illetve az „Írás” gombra kattintva rögzítse a felhasználó tippjét, majd generáljon egy véletlen értéket a dobás eredményének.
  - Állítsa be az ImageViewon található képet a dobás eredményétől függően. (Fej → heads.png, Írás → tails.png)
  - Az aktuális dobás eredménye toastban is jelenjen meg.
  - A dobások száma növekedjen a TextViewon.
  - Amennyiben a játékos eltalálta, hogy mi lesz a dobás eredménye, a győzelmek száma növekedjen, amúgy a vereségek száma növekedjen.
- b.) Játék vége
  - 5 dobás után érjen véget a játék.
  - Játék végeztével az alábbi AlertDialog jelenjen meg, fejlécében a „Győzelem” illetve a „Vereség” felirat jelenjen meg a végeredménytől függően.



- Igen gombra kattintva az alkalmazás álljon alaphelyzetbe: Dobások, Győzelem és Vereség száma legyen 0, az érmén a fej jelenjen meg.
- Nem gombra kattintva Lépjen ki a játékból

### 4.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- b.) Az alkalmazás neve „Fej vagy írás” legyen
- c.) A dobások legyenek animálva (Az érme pörögjön olyan módon, hogy az animáció futása alatt az érme mindkét oldala legyen legalább egyszer látható)
- d.) A játék végét jelző AlertDialog ne csak az ötödik dobás után jelenjen meg, hanem bármikor, ha már a játék végkimenetele eldőlt (legkorábban a 3. dobás után).

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

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál