

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



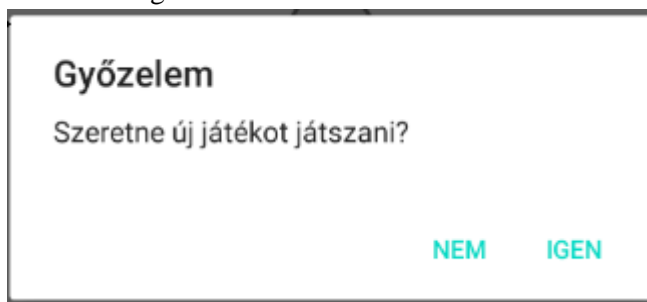
3.Feladat Alakítsd ki az alkalmazás működését

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