

Mobil gyakorlat – Kockadobás

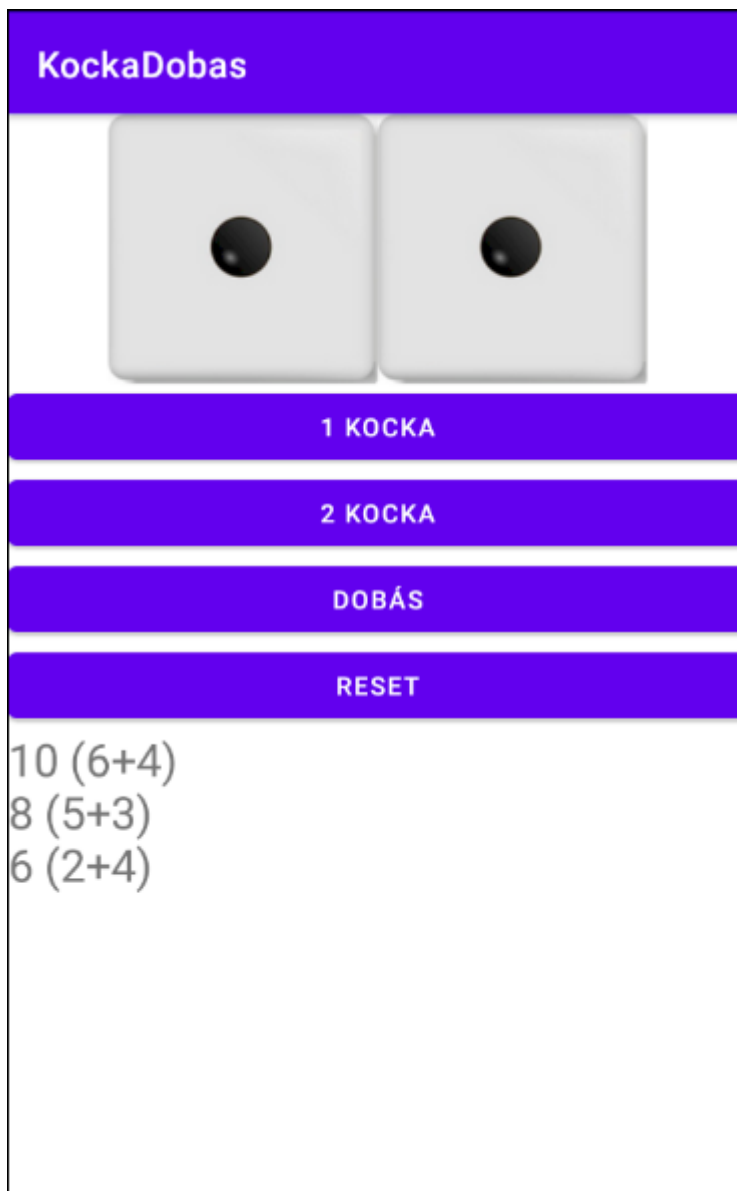
1.Feladat Hozz létre egy új mobil alkalmazást **ThinkANumber** néven. Az alkalmazásban használj *Java* vagy *Kotlin* nyelvet és legalább 16-os *API* szintet. Az alkalmazás kiinduló Activityje *Empty Activity* legyen **MainActivity** néven.

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

- „1 kocka” gombra kattintva tűnjön el a második kocka és az első kocka kerüljön középre
- „2 kocka” gombra kattintva legyen látható mindkét kocka
- Dobás gombra kattintva generáljon véletlen számot a kockákon. a dobás eredménye jelenjen meg a textviewon egy új sorban.

- Minta dobássor ahol felváltva volt egy és két kockás dobás:

```
5
5
4 (1+3)
7 (5+2)
3
6 (4+2)
```

- Az aktuális dobás eredménye toastban is jelenjen meg.
- Reset gombra kattintva jelenjen meg az alábbi felugró ablak:

Reset

Biztos, hogy törölni szeretné az eddigi
dobásokat

NEM IGEN

- Igen gombra kattintva törlődjön a textView tartalma.
- Nem gombra kattintva ne történjen semmi

4.Feladat Plusz feladatok

- Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- A dobások legyenek animálva (pl.: váltakozzon a kockák háttere 2 másodpercig, mielőtt megjelenne az eredmény)
- Készíts egy kockapóker játékot, ahol a játékos a gép ellen játszik.
 - Először a játékos dobjon egyszer.
 - Utána a játékos választhassa ki, hogy mely kockákat szeretné újra dobni, majd azokat a kockákat dobja még egyszer.
 - Amint a játékos másodjára dobott a gép is dobjon egyszer.
 - A játékos és a gép dobása alapján döntse el, hogy ki nyert, ennek az eredményét egy textviewban írja ki.
 - Javasolt új komponensek:
 - ImageButton
 - ConstraitLayout

Beadás módja: github repo, melynek neve SajatNev_KockaDobas formában legyen megadva

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál