

# Aktiviteter og intensjoner

*INFT2501 Applikasjonsutvikling for mobile enheter*

## Oppgave 1

- Lag en applikasjon som genererer et tilfeldig tall mellom 0 og 100. Du kan bruke `val value = (0..100).random()`. Skriv ut resultatet i en Toast.
- Øvre grense (altså 100 i oppgave a) kan være sendt med i Intent-objektet. Endre aktiviteten slik at det tas hensyn til dette.
- La det tilfeldige tallet være resultat fra aktiviteten.
- Sett `finish()` til slutt og kommenter ut toasten. Sett inn et intent-filter i manifest-fila slik at aktiviteten kan tas i bruk av andre aktiviteter.
- Lag en liten applikasjon som tester b, c, og d. La verdien som kommer ut i `onActivityResult()` bli lagt inn i det TextViewet som lages automatisk. (Sørg for at det har en id og bruk `findViewById()`).

## Oppgave 2

- Sett inn følgende verdier i `strings.xml`:
  - Adder
  - Multipliser
  - Svar:
  - Øvre grense:
  - Riktig!
  - Feil. Riktig svar er
- Lag en layout som består av
  - To TextView som skal inneholde tallene som skal adderes eller multipliseres. Start med tallene 3 og 5.

- To EditText. Den ene skal inneholde brukerens svar, og kan starte med verdien 8. Den andre skal inneholde øvre grense for tallene, og kan ha startverdien 10.
  - To TextView som skal inneholde ledetekstene for svar og øvre grense.
  - To knapper for addisjon og multiplikasjon
- c. Lag onClick-metoder for knappene som sjekker om det som står i svar-feltet er lik det som tallene gir, og skriver ut en passende Toast. Eksempel: Hvis tallene er 3 og 5, svar inneholder 8 og adder-knappen trykkes, skal Toasten “Riktig” skrives ut. Mens hvis multipliser-knappen trykkes, skal “Feil. Riktig svar er 15” skrives ut. For å hente ut teksten i en TextView eller EditText som en streng, skriver du `str: String = textView.text`. For å hente ut verdien av en streng som er lagret i string.xml, skriver du `getString(R.string.navn)`.
- d. Nå skal du ta i bruk Random-applikasjonen fra oppgave 1. Lag en metode som setter nye, tilfeldige verdier i de to tallene. Kall metoden på slutten av onClick-metodene, slik at hver gang en addisjon eller multiplikasjon er utført, blir tallene endret. Kjør applikasjonen og prøv å endre øvre grense til 100. Sjekk at tallene da blir større.

## Hva skal leveres?

### Oppgave 1

- Kotlinfilene for oppgavene
- Skjerm bilde som viser Toasten med det tilfeldige tallet og det tilfeldige tallet som vises på skjermen.

### Oppgave 2

- Kotlinfilene
- Skjerm bilde som viser layouten og Toasten ved riktig eller galt svar.