

1.Feladat Hozz létre egy új mobil alkalmazást **Akasztófa** 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 kialakításához segítségül használd segítségül a mellékelt képernyőképeket. A használandó elemek:

- Relative / Linear Layout(ok)
- 3 Button (betű lapozásához és tippeléshez)
- 2 TextView (1 a betűnek 1 a kitalálendő szónak)
- 1 ImageView (Az akasztófa megjelenítésére)

b.) Az akasztófa megjelenítéséhez használd a mellékelt forrásokat.

3.Feladat Az alkalmazás működése

- a.) A programban legyen beégetve legalább 10 szó. Induláskor véletlenszerűen válasszon egyet és a szó hosszának megfelelő számú ' _ ' karaktert jelenítsen meg. Elég, ha csak ékezetmentes szavakkal működik az alkalmazás.
- b.) Tippelni betű kiválasztásával lehessen. A lapozás a betűk között legyen körkörös: 'z' után 'a' következzen illetve visszafelé pont fordítva. Alapból vörös színűek legyenek a betűk, ha már tippelte az adott betűt, akkor pedig fekete.
- c.) Jó tippelés esetén A textviewban a megfelelő ' _ ' karakter(ek) helyén jelenítse meg a megfelelő betűt. Rossz tipp esetén változzon az akasztófa.
- d.) A játékos maximum 12x tippelhet helytelenül 13. rossz tipp esetén véget ér a játék.
- e.) A játék érjen véget, ha elfogyott a próbálkozások száma, vagy ha kitalálta az adott szót. Ekkor egy felugró ablakkal (AlertDialog) kérdezze meg, hogy szeretne-e új játékot játszani. A felugró ablak címsora jelenítse meg, hogy a felhasználó nyert vagy veszített (lásd a képernyőkép a sikeres / sikertelen megfejtésről).
- f.) Az alkalmazás csak álló (portrait) nézetben fusson.

4.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
- b.) Az alkalmazás nevében az ékezet is szerepeljen
- c.) A gombok legyenek egyedi háttérűek (a mellékelt buttonBackground kép is használható, de saját egyedi háttért is készíthettek)
- d.) A már tippelt betűre ne lehessen többször tippelni. Tippeléskor írja ki, hogy jó vagy rossz volt a tipp Toast üzenetben. Azt is írja ki, ha már tippelte az adott betűt.
- e.) Az alkalmazás működjön ékezetes karakterekkel is.
- f.) Az alkalmazást lehessen elforgatni:
- Elforgatáskor egy új kinézet jelenjen meg ahol minden elem rendesen látszik.
 - Az elforgatás után minden álljon az elforgatás előtti állapotba.
 - Segítség a megvalósításhoz:
 - Az elforgatott kinézethez külön layout fájlt hozz létre, aminek a neve egyezzen meg az eredeti layout fájl nevével, de ez a layout-land mappában legyen
 - Ahhoz, hogy ne induljon újra az alkalmazás, elforgatás után el kell menteni az állapotot az onSaveInstanceState metódus segítségével (minden fontos változó értékét mentsd el benne). Forgatás után vagy az onCreateben paraméterül kapott bundle-t használd vagy az onRestoreInstanceState eljárást.

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

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál