**Laborator 4**

1. Creați o aplicație în Android Studio cu o activitate Empty, în java, cu API 23.

2. Creați o clasă pentru un obiect din realitate care conține inițialele numelui tău. Exemplu Alin Zamfiroiu – clasa Magazin (mAgaZin). Această clasă trebuie să conțină minim cinci atribute de tipuri diferite, dintre care minim unul să fie string, unul de tipul boolean, unul de tip întreg și un atribut sa aiba valori posibile într-o mulțime finită (enum).

3. Adăugați o nouă activitate în cadrul proiectului pentru preluarea de date pentru crearea de obiecte de tipul clase create anterior. Activitatea trebuie să conțină view-uri de tipul: TextView, EditText, Button, CheckBox, RadioButton, Spinner, RattingBar, Switch. Această activitate de introducere date este deschisă din prima activitate printr-un buton de adăugare.

4. Datele introduse de utilizator sunt folosite pentru crearea unei instanțe a clasei. Această instanță este returnată către prima activitate, din cadrul căreia a fost deschisă activitatea de introducere date. Obiectul este transmis prin bundle (poate fi folosit si Parcelable sau trimiteți fiecare atribut in parte). În activitatea principală este afișat obiectul prin intermediul unor view-uri de tip TextView.

5. Adăugați o nouă activitate în care să faceți tot adăugarea de obiecte, dar această activitate să o creați în mod procedural. Adică nu folosiți pentru layout un fișier XML.