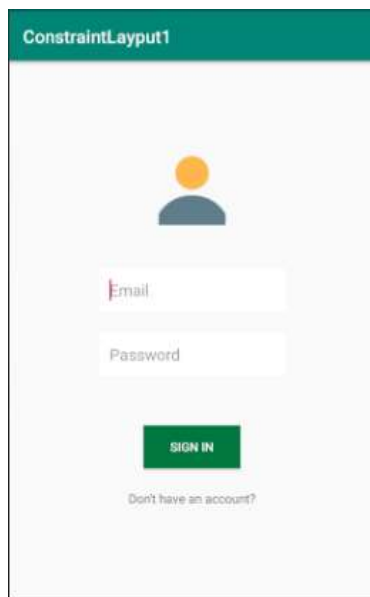


## Mobileszközök és alkalmazások

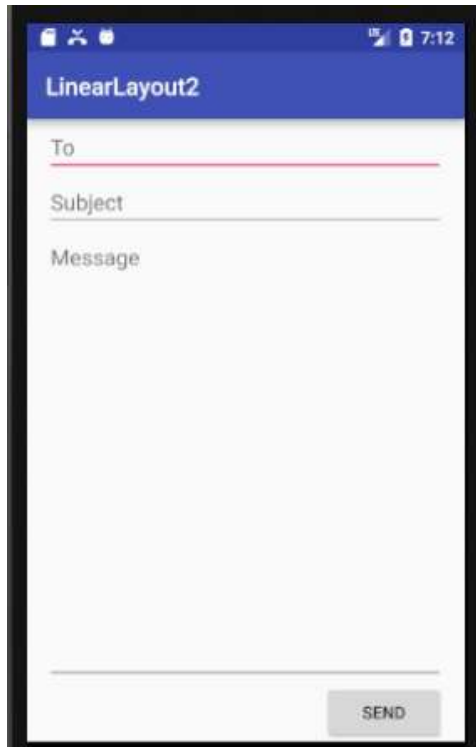
### 3. Laborgyakorlat

#### Kitűzött feladatok:

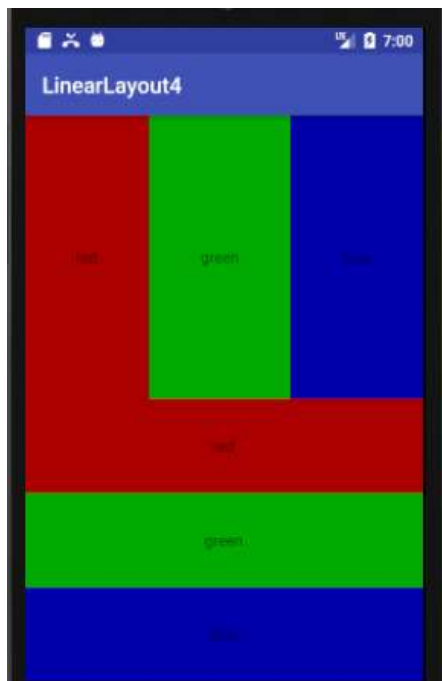
1. Készítsd el az alábbi ábrán látható felületet *ConstraintLayout*-ot használva. A gombra kattintva egy második activity-t hívunk be, ha a megadott felhasználó név és jelszó megegyezik egy előre megadott értékkel.



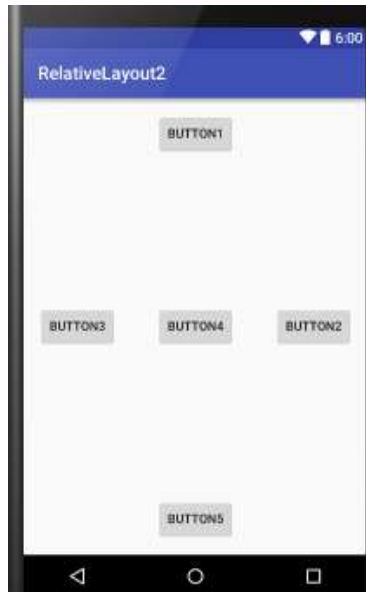
2. Három gomb esetén tanulmányozzad a *LinearLayout* nézetet (vízszintes, függőleges). Változtassad az *android:layout\_weight* és *android:layout\_gravity* tulajdonságok értékeit.
3. Készítsd el az alábbi ábrán látható felületet *LinearLayout* nézet segítségével. A megjelenített widgetek: 3 darab Text (Hint tulajdonságok: To, Subject, Message), Button.



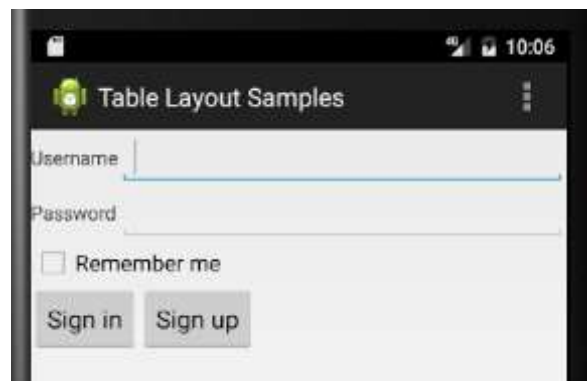
4. Készítsd el az alábbi ábrán látható felületet *LinearLayout* nézet segítségével. A megjelenített vezérlők *TextView* widgetek.



5. Készítsd el az alábbi felületet *RelativeLayout*-ot használva.

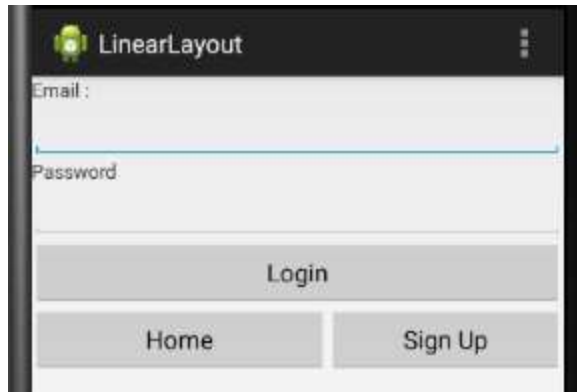


6. Készítsd el az alábbi felületet *TableLayout*-ot használva.



### Házi feladat:

1. Készítsd el az alábbi ábrán látható felületet *LinearLayout* nézet segítségével. Használt widgetek: *TextView*, *EditText*, *Button*.



2. Készítsd el az előző feladatban található login ablakot *RelativeLayout*-ot használva, úgy hogy a szöveg és a beviteli mező egy sorban legyenek.
3. Készítsd el az alábbi felületet *TableLayout*-ot és *ConstraintLayout*-ot használva.

