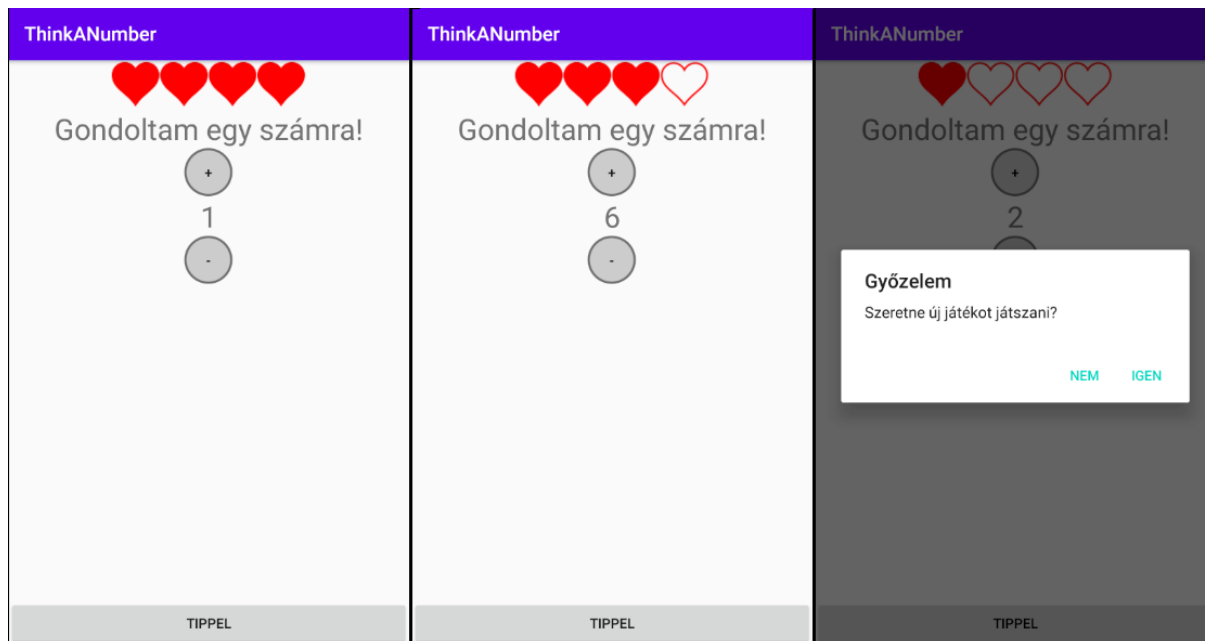


Mobil gyakorlat – Képek, felugró ablakok

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, hogy az alábbi mintákhoz hasonló legyen



- a.) A kinézet az alábbi elemeket használd
- RelativeLayout és 2 LinearLayout
 - 2 TextView
 - 3 Button
 - 4 ImageView
- b.) A képek háttére kezdetben teli szív legyen

3.Feladat Funkcionalitás megvalósítása

- a.) A számláló értékének változtatása:
- A '+' gombra kattintva a számláló értéke növekedjen 1-gyel
 - A '-' gombra kattintva a számláló értéke csökkenjen 1-gyel
 - A számláló értéke ne lehessen kisebb, mint 1, és ne lehessen nagyobb, mint 10.
 - Ha túllépne a felhasználó rövid 'Toast' üzenet figyelmeztesse, hogy nem teheti meg.
- b.) Tippelés
- Rossz tipp esetén
 - 'Toast' üzenet figyelmeztessen, hogy a gondolt szám nagyobb, vagy kisebb
 - Vonjon le egy életet.
 - Ha elfogyott az összes élet, akkor a 3. mintán látható felugró ablak jelenjen meg, „Győzelem” helyett „Vereség” felirattal
 - Jó tipp esetén a 3. mintán látható felugró ablak jelenjen meg
- c.) Játék vége / új játék felugró ablak:
- A felugró ablak a mintán látható módon jelenjen meg.
 - „Igen”-re kattintva a játék álljon alaphelyzetbe.
 - „Nem”-re kattintva zárja be az alkalmazást.

4.Feladat Plusz feladatok

- a.) Az alkalmazásnak legyen egyedi ikonja
 - A sima és kerek ikont is módosítsd
- b.) Az alkalmazást ne lehessen elforgatni, csak állított nézetben működjön.
- c.) A felső címsorban a projekt neve helyett „Számkitalálós játék” felirat jelenjen meg.
- d.) A '+' és '-' gomboknak legyen egyedi háttere
- e.) Alakíts ki 2 különböző nehézséget:
 - Könnyű: 1-10 – 3 élet
 - Nehéz: 1-40 – 5 élet
 - A hátralévő életek felett 2 gomb helyezkedjen el, amelyek külön-külön a sor felét töltik ki, és alkalmasak a nehézség kiválasztására
 - Nehézség váltása előtt felugró ablak kérdezze meg, hogy „Biztosan új játékot kezd a kiválasztott nehézséggel?”
 - A felugró ablak címe „Nehézség váltása” legyen
 - „Igen”-re kattintva induljon új játék a kiválasztott nehézséggel
 - „Nem”-re kattintva ne történjen semmi
 - Hozz létre 1 új ImageViewot, az új nehézségnek.
 - A nem kellő ImageViewok láthatóságát változtasd meg, hogy ne foglaljon helyet a layoutban
 - Minta:



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

Beadási határidő: lásd a feladat kiírásnál