

## **Aplikacja mobilna INF.04**

1. Stwórz aplikację na system Android, która losuje obrazy bez powtórzeń, wyświetla sumę wylosowanych wartości oraz informuje o niewylosowanych numerach.

### **Cel aplikacji**

Aplikacja powinna umożliwiać losowe wyświetlanie sześciu obrazów z zestawu dwunastu. **Każdy obraz może być wylosowany tylko raz.**

Dodatkowo aplikacja oblicza sumę wylosowanych wartości i wyświetla numery, które nie zostały wylosowane.

---

### **Wymagania funkcjonalne**

#### **1. Interfejs użytkownika:**

- **GridLayout z sześcioma miejscami na obrazy.**
- Przycisk „Losuj”.
- Dwa pola tekstowe (TextView):
  - Jedno do wyświetlania sumy wylosowanych wartości.
  - Drugie do wyświetlania numerów niewylosowanych obrazów.

#### **2. Funkcjonalność aplikacji:**

- Po naciśnięciu przycisku „Losuj” aplikacja:
  - Losuje **sześć różnych obrazów** z dostępnej puli dwunastu obrazów.
  - Wyświetla wylosowane obrazy w widżetach ImageView.
  - Oblicza sumę numerów wylosowanych obrazów
  - Wyświetla listę numerów, które nie zostały wylosowane.

## Opis układu graficznego aplikacji (layout)

Poniższy layout został zaprojektowany w pliku XML i definiuje interfejs użytkownika aplikacji. Opis elementów:

### Główna struktura

- **Typ układu:** Linearny
  - **Ustawienia ogólne:**
    - Szerokość i wysokość układ zajmuje całą dostępną przestrzeń ekranu.
    - Orientacja elementy są ułożone jeden pod drugim w kolumnie.
    - Dodano wewnętrzne odstępy o wartości 16dp.
- 

### GridLayout (siatka obrazków)

- **Cel:** Wyświetlanie sześciu obrazków w dwóch wierszach i trzech kolumnach.
- **Ustawienia:**
  - Tło siatki ustawione na jasnoszary kolor (#EFEFEF).
  - Wewnętrzne odstępy ustawione na 8dp.

Każdy z sześciu widżetów ImageView (obrazków) ma zdefiniowane:

- Położenie w siatce
  - Domyślny obrazek ustawiony na p0 (obrazek startowy).
  - Styl (style) ustawiony na @style/images, który można zdefiniować w pliku styles.xml.
- 

### Przycisk „Losuj obrazy” (Button)

**Cel:** Losowanie obrazków i aktualizacja siatki.

- **Ustawienia:**
  - Szerokość i wysokość przycisk zajmuje tylko tyle miejsca, ile potrzebuje jego tekst.
  - Wyrównanie do środka.
  - Tekst przycisku: „Losuj obrazy”.

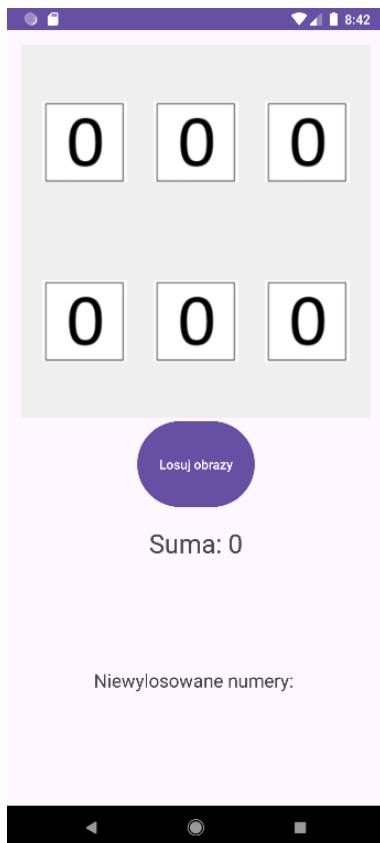
## Pole tekstowe „Suma” (TextView)

- **Cel:** Wyświetlanie sumy numerów wylosowanych obrazków.
  - **Ustawienia:**
    - Tekst początkowy: „Suma: 0”.
    - Rozmiar tekstu: 28sp dla lepszej czytelności.
    - Wyrównanie do środka oraz górny margines wynoszący 16dp.
- 

## Pole tekstowe „Niewylosowane numery” (TextView)

- **Cel:** Wyświetlanie listy numerów obrazków, które nie zostały wylosowane.
- **Ustawienia:**
  - Tekst początkowy: „Niewylosowane numery: ”.
  - Rozmiar tekstu: 20sp.
  - Wyrównanie do środka z górnym marginesem 10dp.

Widok startowy



Widok po kliknięciu przycisku

