

Folgende Lösungshilfen möchte ich ihnen auf dem Weg geben:

- Die gesamte Realisierung kann in der `onCreate` stattfinden. Diese ruft ggf. andere Methoden wie z.B. `zufallszahlGenerier()` auf.
- Als Counter steht ihnen die fertige Klasse `CountDownTimer(startTime, interval)`¹ zur Verfügung. Dies ist gut, da Sie hier nicht mit Threads wie in Übung 9 (war freiwillig) hantieren müssen. Die beiden Methoden `start()` und `cancel()` starten bzw. halten den Countdown an.
- Für die beiden Buttons nehmen Sie eine Methode und unterscheiden dort, welcher Button gedrückt wurde. Dies haben Sie bereits in der Übung gemacht.
- Für die Generierung der Zufallszahlen verwenden Sie die Random-Klasse (finden Sie bspw. in meinem Java-Skript in Moodle, gleiches Passwort). Damit können Sie bspw. eine Zufallszahl von 1 bis 10 mit den Anweisungen `Random a = new Random(); int summandA = a.nextInt(10)+1;` erzeugen. Oder mit `a.nextBoolean()` ein Münzwurf realisieren.
- Die Vibration ist ein Zweizeiler und befindet sich in dem oberen Tutorium-Link. Wichtig hierbei ist, dass Sie im Manifest die Rechte (`<uses-permission android:name=".../>`) vergeben, ansonsten stürzt das Programm ab. Bitte nicht verschreiben, da hier keine Kontrolle vom Editor.
- Zum Deaktivieren der Buttons nehmen Sie die `setEnabled()`-Methode.

¹ <https://developer.android.com/reference/android/os/CountDownTimer.html>