

Приложение «СЧИТАЕМ ВОРОН»

- Добавьте в кнопк. Подправьте несколько атрибутов, например, так.
 - `android:text="Считаем ворон"`
 - `android:id="@+id/button_counter"`



- Открываем файл MainActivity.java и пишем следующий код сразу после объявления класса и до метода onCreate():
 - `private Button mCrowsCounterButton;`
- Google разработал целое руководство по наименованию переменных. Например, закрытая переменная на уровне класса должна начинаться с символа m (member), а далее идёт понятное название с заглавной буквы. Давайте попробуем придерживаться этого стиля.
- После строки `setContentView(R.layout.activity_main);` пишем:
 - `mCrowsCounterButton=findViewById(R.id.button_counter);`



- Переходим к самому важному - обработчику щелчка кнопки. Нам понадобится дополнительная переменная-счётчик `mCount`, которая будет содержать число подсчитанных ворон (её необходимо разместить выше метода `onCreate()` рядом с переменной `mCrowsCounterButton`).
 - `private int mCount=0;`
- Мы создали переменную и сразу её инициализировали.
- Теперь пишем обработчик щелчка кнопки, активно используя всплывающие подсказки для быстрого набора. Код добавляется в методе `onCreate()` после других строк, написанных ранее в этом методе.

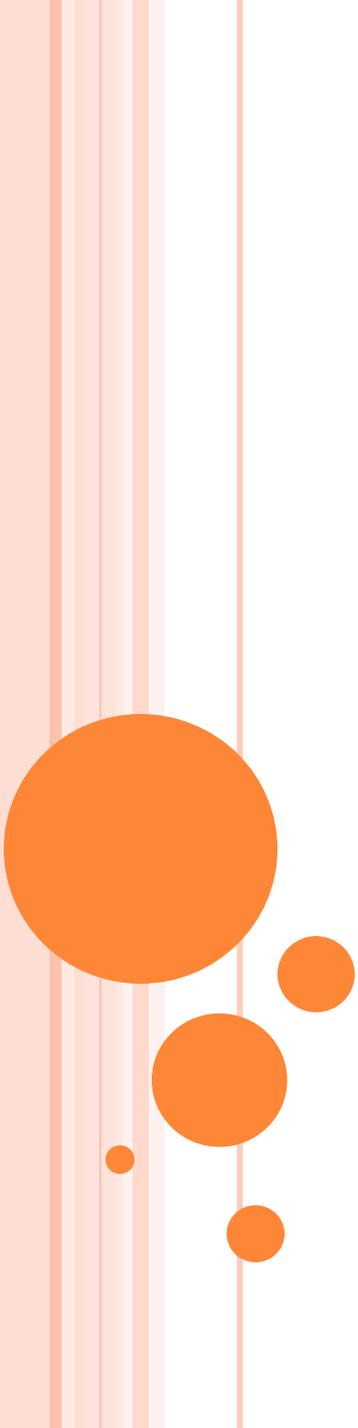


- Добавьте надпись и присвойте ей имя. Объявите переменную в коде для данной надписи и «привяжите» ее к дизайну.
- Можно присвоить имя helloTV.



```
□ mCrowsCounterButton.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
□     @Override
□     public void onClick(View v) {
□         helloTV.setText("Я насчитал " + ++mCount + " ворон");
□     }
□ });
```





**ДОБАВЬТЕ ВТОРУЮ КНОПКУ И НАДПИСЬ
ДЛЯ ПОДСЧЕТА КОТОВ.**

Добавьте надпись для общего подсчета (вороны + коты)