

1. Impressão de uma mensagem inicial:

- O programa começa com uma mensagem básica de "Hello World!" que é exibida no console. Essa mensagem serve apenas para confirmar que o programa está funcionando corretamente.

2. Verificação de senha:

- O programa verifica se a senha fornecida é igual a um valor predefinido (neste caso, "123").
- Se a senha for correta, ele exibe a mensagem "Acesso concedido".
- Caso contrário, ele informa que a senha está incorreta.

3. Comparação de dois números:

- O programa compara dois números definidos anteriormente e verifica se um é maior que o outro.
- Se o número maior for identificado, ele imprime uma mensagem informando qual dos dois é maior.

4. Uso da estrutura de controle `when`:

- O programa utiliza uma estrutura condicional chamada `when` para verificar o valor de uma variável.
- Dependendo do valor dessa variável, ele imprime mensagens diferentes. Se o valor não corresponder a nenhum dos casos específicos, ele entra em uma opção "padrão" e imprime uma mensagem alternativa.

Resumo:

- O programa começa imprimindo uma mensagem simples.
- Verifica se a senha está correta e exibe uma mensagem de acordo com o resultado.
- Compara dois números e imprime qual é maior.
- Verifica o valor de uma variável e, dependendo do valor, imprime uma mensagem específica.

Esse código é uma forma simples de aprender a usar estruturas condicionais em Kotlin. Ele ilustra como fazer verificações e responder de acordo com as condições definidas.