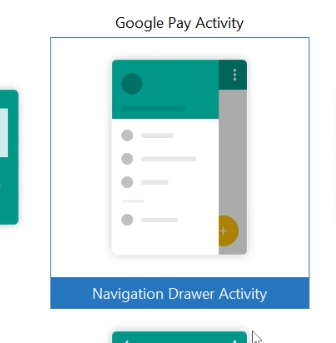
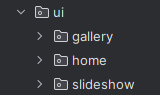
Temos 2 formas de fazer 1 – criando um layout 2 – escrevendo os códigos do 0

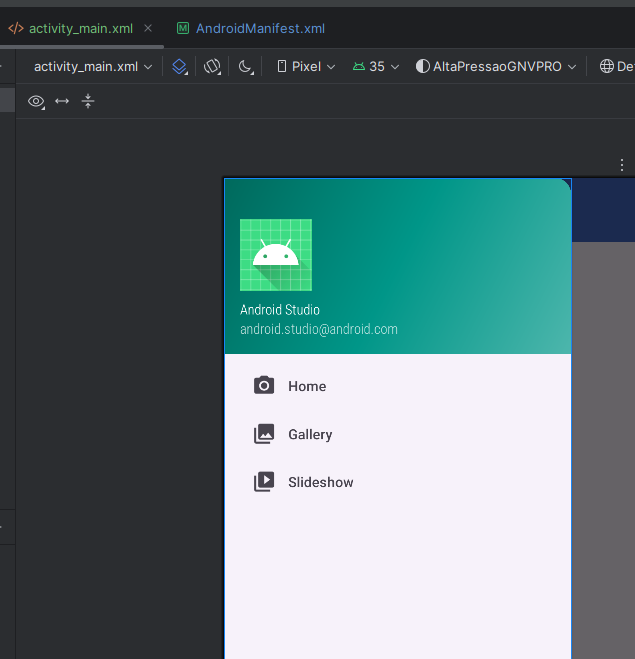
Vamos primeiro criar um layout



E migrar todos os nossos dados para lá.

Quando a gente criar, ele vai criar vários arquivos no nosso projeto.





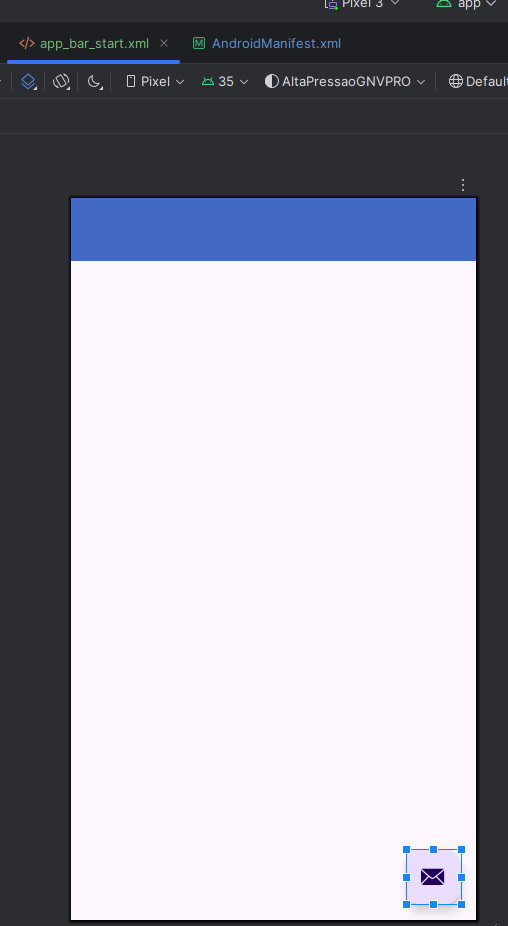
Aqui é onde esta nosso layout, mas ele esta com includes, ou seja, não vamos alterar nada aqui, apenas nos arquivos originais.

# appBar\_start

Por exemplo, temos o appBar\_start

Aqui vamos ter o toolbar

Vamos ter o botão flutuante.



Ele tem esse botão, que podemos remover...

<com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton  
 android:id="@+id/fab"  
 android:layout\_width="wrap\_content"  
 android:layout\_height="wrap\_content"  
 android:layout\_gravity="bottom|end"  
 android:layout\_marginEnd="@dimen/fab\_margin"  
 android:layout\_marginBottom="16dp"  
 app:srcCompat="@android:drawable/ic\_dialog\_email" />

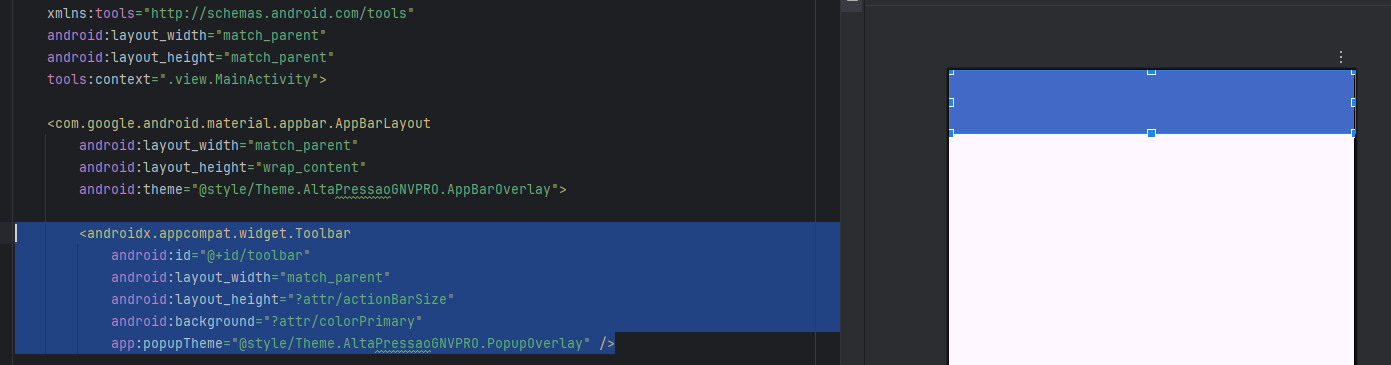
Codigo dele

binding.appBarStart.fab.setOnClickListener **{** view **->** Snackbar.make(view, "Replace with your own action", Snackbar.*LENGTH\_LONG*)  
 .setAction("Action", null)  
 .setAnchorView(R.id.*fab*).show()  
**}**

Ele quando clicado exibe uma mensagem...

Aqui por exemplo vamos ter o appBar

<androidx.appcompat.widget.Toolbar  
 android:id="@+id/toolbar"  
 android:layout\_width="match\_parent"  
 android:layout\_height="?attr/actionBarSize"  
 android:background="?attr/colorPrimary"  
 app:popupTheme="@style/Theme.AltaPressaoGNVPRO.PopupOverlay" />



# Contente\_main / Start

Aqui é onde vamos ter o fragmento principal

Aqui é onde vamos colocar para exibir...

Aqui é onde vamos renderizar todos os componentes da aplicação



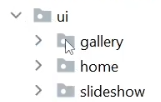
# Fragmentos criados por padrão



Temos por exemplo esses fragmentos que são criado por padrão..

# Onde localizar os fragmentos

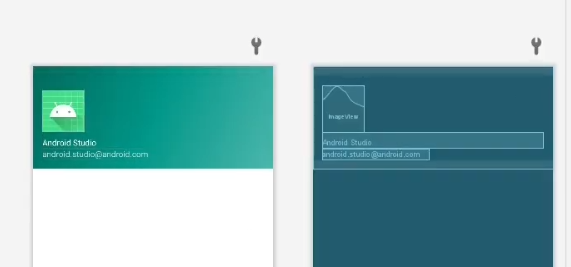
Podemos ir em Java e vai ter a pasta chamada UI e la vai ter os fragmentos.



Esses fragmentos vai ser carregados na contentMain

Podemos excluir ou editar eles, eu vou seguir o caminho de editar para evitar perda de tempo.

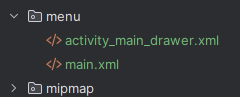
# navHeaderMain



Nada mais nada menos que as informação do topo, aqui por exemplo podemos carregar os dados do usuário.

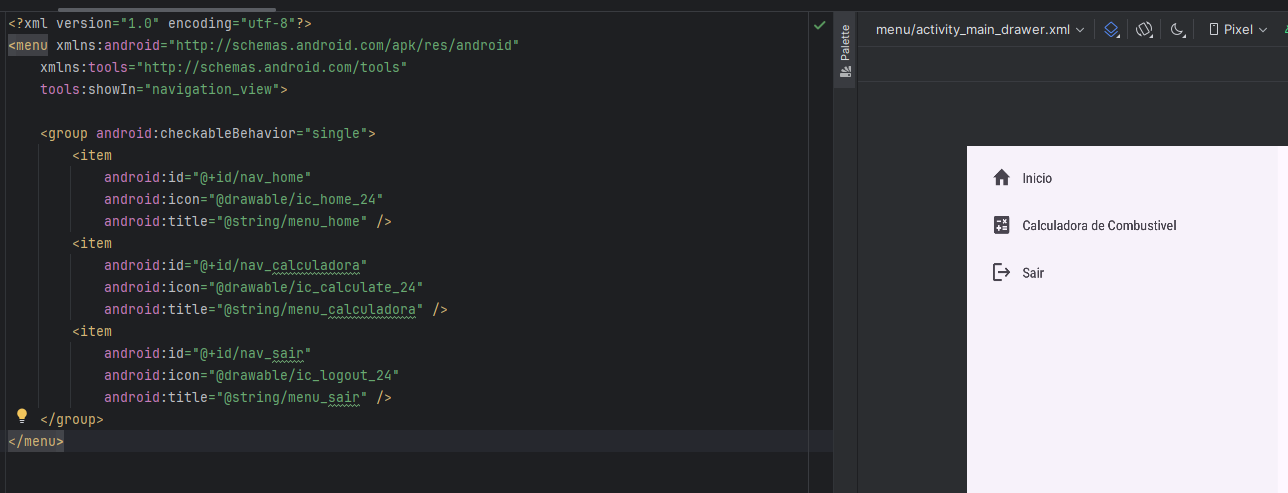
# Menu

Também temos a parte do menu



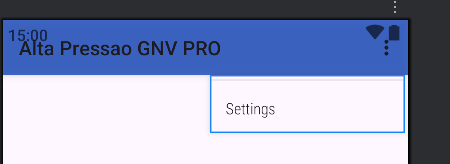
Aqui vamos ter os itens que esta dentro do menu

Vamos ter também os ícones, os IDs...



No main

Temos o menu também

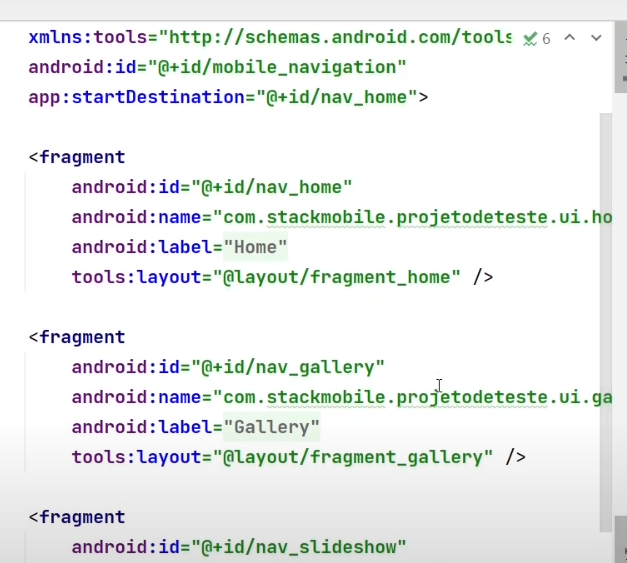


Aqueles 3 pontinhos.

# Navigation



Aqui vamos definir a navegação para os nossos fragmentos.



# MainActivity

É onde vai esta configurado todo nossos itens.