Roteiro de Atividade Prática

Nome: Turma: .

**Título da atividade: Explorando a Arquitetura de uma Aplicação Móvel e Estrutura de Pastas**

**Objetivos**

Compreender a arquitetura básica de uma aplicação móvel e explorar a estrutura de pastas e arquivos em um projeto Android.

**Lista de materiais**

* Computador com internet
* Caderno para anotações
* 1 caneta

**Procedimento experimental**

Nesta atividade, você irá explorar a arquitetura básica de uma aplicação móvel e se familiarizar com a estrutura de pastas e arquivos de um projeto Android. Esse conhecimento é fundamental para entender como os diferentes componentes de um aplicativo são organizados e interagem entre si.

1. Abra o projeto Android que você configurou anteriormente no Android Studio.
2. Revise a arquitetura básica de uma aplicação móvel, que geralmente inclui:
3. Camada de Apresentação: interface do usuário (UI) e interação do usuário;
4. Camada de Lógica de Negócio: processamento de dados e regras de negócio;
5. Camada de Dados: acesso e gerenciamento de dados (local e remoto).
6. Identifique onde cada uma dessas camadas pode ser encontrada no projeto.
7. Explore a estrutura de pastas do projeto no Android Studio. Observe as principais pastas, como src, res, assets, e manifest.
8. Analise o conteúdo da pasta src/main/java e identifique onde os arquivos de código-fonte, como atividades e classes de lógica de negócio, estão localizados.
9. Examine a pasta res e identifique subpastas como layout, drawable, values e suas funções no gerenciamento de recursos visuais e de layout do aplicativo.
10. Navegue entre diferentes arquivos no projeto, como MainActivity.java ou MainActivity.kt, arquivos XML de layout, e o arquivo AndroidManifest.xml.
11. Faça anotações sobre a função de cada um desses arquivos e como eles se relacionam com a arquitetura geral da aplicação.
12. O que é a camada de apresentação em uma aplicação móvel e onde ela está localizada no projeto?
13. Qual é a função da pasta res/layout e como ela se relaciona com a interface do usuário?
14. Onde está localizado o código de lógica de negócio no projeto?

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |