

Aqui está o **Passo 1 detalhado** para configurar o projeto do aplicativo **Tech Burguer** no Android Studio, com os códigos necessários.

1. Configurar o Projeto no Android Studio

Passo 1.1: Criar um novo projeto no Android Studio

1. Abra o **Android Studio**.
2. No menu inicial, clique em **"New Project"**.
3. Selecione **"Empty Activity"** como o tipo de projeto e clique em **"Next"**.
4. Preencha as seguintes informações:
 - **Name:** Tech Burguer
 - **Package Name:** com.example.techburguer
 - **Save Location:** Escolha o diretório onde deseja salvar o projeto.
 - **Language:** Selecione **Kotlin**.
 - **Minimum API Level:** Escolha a versão mínima do SDK que suporte a maioria dos dispositivos (por exemplo, **API 21: Android 5.0 (Lollipop)**).
 - Clique em **Finish**.

Agora o Android Studio vai configurar o projeto automaticamente.


Passo 1.2: Definir as dependências no arquivo `build.gradle`

Após a criação do projeto, é hora de configurar o arquivo `build.gradle` para garantir que as dependências estejam corretas.

1. Abra o arquivo `build.gradle` (Module: app) .
2. Verifique se você tem as dependências básicas para o desenvolvimento do aplicativo.

Aqui está um exemplo de como o arquivo `build.gradle` (Module: app) deve se parecer:

gradle

 Copiar código

```
plugins { id 'com.android.application' id 'kotlin-android' } android { namespace
'com.example.techburguer' compileSdk 33 defaultConfig { applicationId
"com.example.techburguer" minSdk 21 targetSdk 33 versionCode 1 versionName "1.0"
testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner" } buildTypes {
release { minifyEnabled false proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android-
optimize.txt'), 'proguard-rules.pro' } } compileOptions { sourceCompatibility
JavaVersion.VERSION_1_8 targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8 } kotlinOptions {
jvmTarget = '1.8' } } dependencies { implementation 'androidx.core:core-ktx:1.10.1'
implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.6.1' implementation
'com.google.android.material:material:1.9.0' implementation
'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.1.4' implementation
'androidx.recyclerview:recyclerview:1.3.1' testImplementation 'junit:junit:4.13.2'
```

```
androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.5' androidTestImplementation  
'androidx.test.espresso:espresso-core:3.5.1' }
```

3. **Sincronizar o Projeto:** Após modificar ou verificar as dependências, clique em **"Sync Now"** para sincronizar o projeto com o Gradle.

Passo 1.3: Estrutura de Diretórios

O Android Studio cria automaticamente a estrutura de diretórios padrão. No painel de projeto, você verá algo como:

perl

 Copiar código

```
app/ ├── java/ | └─ com.example.techburguer/ | └─ MainActivity.kt ├── res/ | ├──  
layout/ | | └─ activity_main.xml | ├── drawable/ | ├── mipmap/ | └─ values/ | └─  
strings.xml
```

- **java:** Contém os arquivos de código Kotlin.
- **res:** Contém os recursos do aplicativo, como layouts, imagens, e strings.
- **AndroidManifest.xml:** Define as atividades e permissões do aplicativo.

Passo 1.4: Definir a Interface Básica no activity_main.xml

1. Abra o arquivo `res/layout/activity_main.xml`.
2. Substitua o conteúdo padrão por um layout básico que irá exibir uma saudação inicial e um logotipo (apenas para teste). Mais tarde, este layout será modificado para exibir o menu da Tech Burguer.

Exemplo de código para `activity_main.xml`:

xml

 Copiar código

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
android:layout_width="match_parent" android:layout_height="match_parent"  
android:orientation="vertical" android:padding="16dp" android:gravity="center">  
<ImageView android:id="@+id/logoImageView" android:layout_width="150dp"  
android:layout_height="150dp" android:src="@drawable/ic_launcher_foreground" />  
<TextView android:id="@+id/welcomeTextView" android:layout_width="wrap_content"  
android:layout_height="wrap_content" android:text="Bem-vindo ao Tech Burguer!"  
android:textSize="24sp" android:layout_marginTop="16dp" /> </LinearLayout>
```

Este layout básico exibe um logotipo (usando o ícone padrão do Android por enquanto) e um texto de boas-vindas.

Passo 1.5: Editar o Arquivo MainActivity.kt

O arquivo `MainActivity.kt` já é criado pelo Android Studio, mas vamos personalizar o código para definir a lógica inicial da interface.

1. Abra o arquivo `MainActivity.kt` (que estará em `java/com.example.techburguer`).
2. Substitua o conteúdo padrão pelo seguinte código, que altera o texto de boas-vindas quando o usuário clica nele:

kotlin

 Copiar código

```
package com.example.techburguer import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity import
android.os.Bundle import android.widget.TextView class MainActivity :
AppCompatActivity() { override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
super.onCreate(savedInstanceState) setContentView(R.layout.activity_main) //
Referência ao TextView val welcomeTextView = findViewById<TextView>
(R.id.welcomeTextView) // Alterar o texto ao clicar welcomeTextView.setOnClickListener
{ welcomeTextView.text = "Pedido iniciado! Escolha seu burger." } } }
```

Aqui o `TextView` que exibe "Bem-vindo ao Tech Burger!" será alterado para "Pedido iniciado! Escolha seu burger." quando o usuário clicar nele.

Passo 1.6: Rodar o Projeto

1. Conecte um dispositivo Android físico ou inicie um emulador no Android Studio.
2. Clique no ícone **Run** ou pressione **Shift+F10** para compilar e executar o aplicativo.
3. Verifique se o aplicativo carrega corretamente e exibe a interface inicial com o logotipo e a saudação.

Com isso, o **Passo 1** está completo. Você agora tem a base do projeto **Tech Burger** configurada e pronta para ser expandida com as funcionalidades principais.