



Android Kotlin Developer

Profº Raphael Melo (profraphael.silva@fiap.com.br)

Checkpoint 2 – 1º Sem 2023 – 3SI – Activity, Intent, RecyclerView, Data Class e Constraint Layout - Individual

Obs.: É importante que seu programa rode. Caso tenha algum erro, inutilize a linha com o erro utilizando "//", dessa forma consigo avaliar os outros itens que estão funcionando.

Upload: Ao finalizar o seu aplicativo compacte o projeto inteiro clicando com o botão direito do mouse sobre a pasta e escolha comprimir (O arquivo comprimido deve conter o mesmo nome seguindo o modelo no item 1 da prova). Depois faça upload na área de entrega de trabalhos.

Importante: Caso o seu projeto seja cópia do material disponibilizado ou de outro aluno, **ambas as provas serão zeradas!**

1 – Crie um projeto do tipo **Empty Activity** com o seguinte modelo de nome: **SEUNOME_SEUSOBRENOME_RMXXXXX**.

Por exemplo: **RAPHAEL_MELO_RM12345**.

Package: **br.com.fiap.movies**;

Linguagem: **Kotlin**;

Minimum SDK **API 26 (Android 8.0 Oreo)**. (0,5 ponto)

2 – Desenvolva um aplicativo que vai exibir uma lista de filmes em cartaz de um cinema. Esse aplicativo deve ter 2 Activities

- a) A primeira Activity deve conter um título: Um TextView com o texto “**Filmes que estão em cartaz hoje:**”, e deve conter uma recycler view alinhada abaixo desse título que deve exibir em cada célula o nome do filme. (3 pontos)
- b) Ao clicar em uma célula da recycler view, o app deve abrir a segunda activity para exibir os detalhes daquele filme. Nessa tela, você deve exibir o nome do filme, a sinopse, a classificação, o gênero, a duração em horas e um TextView indicando se o filme ainda está em cartaz ou não (“**Em Cartaz**” ou “**Fora de Cartaz**”). (2,5 pontos)

3 – Crie uma **data class** que será responsável por guardar os dados referentes a cada filme. Essa classe deve conter os seguintes atributos: **name (String), synopsis (String), parentalRating (String), genre (String), duration (String), inTheaters (Boolean)**. Em seguida, crie uma classe nova e crie uma variável estática (**dentro do companion object { } da classe**) para guardar os dados da lista de filmes e adicione 10 filmes nessa lista, com todas as informações pedidas. Utilize essa variavel para preencher a recycler view e a tela de detalhes. (2 pontos)

4 – Utilize Constraint Layout para montar a sua tela. (1 ponto)

5 – Crie suas strings e suas dimensões em seus respectivos arquivos (**strings.xml e dimens.xml**), e depois utilize-os em sua tela (1 ponto)

Pontos importantes:

Para ativar o **viewBinding** no seu projeto, não esqueça de habilitar o uso dele no arquivo **app/build.gradle** e sincronizar o projeto.

```
buildFeatures {  
    viewBinding true  
}
```

Boa Prova!!