Programar no Android Studio envolve a criação de aplicativos para dispositivos Android usando linguagens como Java ou Kotlin. A programação acontece principalmente nos seguintes locais:

1. **Arquivos Java/Kotlin:** A lógica principal do aplicativo é escrita nos arquivos Java (.java) ou Kotlin (.kt). Esses arquivos contêm classes e métodos que controlam o comportamento do aplicativo, lidando com interações de usuário, manipulação de dados, lógica de negócios e muito mais.
2. **XML para Layouts:** A interface do usuário é definida nos arquivos XML (.xml). Esses arquivos descrevem a aparência e organização dos elementos na tela, como botões, campos de texto e layouts, e são usados para criar a interface visual do aplicativo.
3. **Recursos e Assets:** As imagens, ícones, strings, estilos e outros recursos usados no aplicativo são armazenados em pastas específicas dentro do diretório res. Eles são referenciados nos arquivos Java/Kotlin e XML para serem usados dinamicamente no aplicativo.
4. **Manifesto do Aplicativo:** O arquivo AndroidManifest.xml contém informações essenciais sobre o aplicativo, como permissões necessárias, configurações de atividades, serviços, permissões do sistema e mais. É um arquivo crucial para o funcionamento do aplicativo.
5. **Gradle:** O Android Studio utiliza o sistema de construção Gradle para gerenciar dependências, compilar o código e criar o APK (Android Package) do aplicativo final. Os arquivos build.gradle controlam a configuração do projeto e as dependências.

Em resumo, a programação no Android Studio envolve trabalhar principalmente com código Java ou Kotlin para a lógica do aplicativo, arquivos XML para design de interface, recursos para ativos visuais e o arquivo de manifesto para configurações e permissões. O Gradle facilita a construção e a compilação do aplicativo em um pacote executável (APK).

--Em anexo está um código que fiz para somar 2 números