

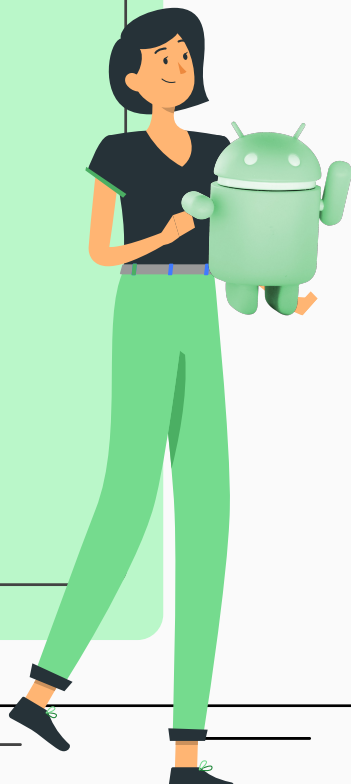
# AULA 3

Kotlin



# OI KOTLIN

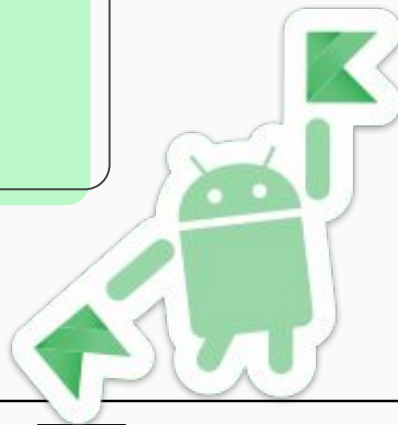
Entendimento básico da  
linguagem



## KOTLIN

Kotlin é uma linguagem de programação multi-plataforma, estaticamente tipada e de uso geral com inferência de tipo.

Kotlin é projetado para interoperar totalmente com Java, e a versão JVM da biblioteca padrão de Kotlin depende da Biblioteca de classes Java, mas a inferência de tipo permite que sua sintaxe seja mais concisa. Em 2017 Google anunciou o suporte à Kotlin no Android



## KOTLIN

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        ...  
        fab.setOnClickListener { view ->  
            Snackbar.make(view, "Hello $name", Snackbar.LENGTH_LONG).show()  
        }  
    }  
}
```

Tipo Nullables e NonNull ajudam a reduzir as NullPointerExceptions

Uso de expressões lambda para criação de código conciso no trato com eventos

Uso templates para simplificar a concatenação de strings

Ponto e vírgula é opcional

## **PALAVRAS CHAVE**

**MULTIPLATAFORMA**

**ESTATICAMENTE TIPADA**

**INFERÊNCIA DE TIPO**

**INTEROPERÁVEL COM JAVA**

**LAMBDA**

Abrir **Kotlin** REPL (read evaluate print loop)

```
var idade = 24  
Ctrl + enter - executar  
Idade
```

```
var idade: Int = 24
```

```
val nome = "Marcella"
```

```
idade = 25
```

```
nome = "Marcella Souza"  
erro
```

Abrir **Kotlin REPL (read evaluate print loop)**

```
var stringNaoNula: String = null
```

```
var stringNula: String? = null
```

```
stringNula.length
```

```
stringNula!!.length
```

```
stringNula?.length
```

?:

**Qual a diferença entre:**

```
var personName: String - > Tipo non null  
var animalName: String? - > Tipo nullable
```



## LANCE OS DADOS - CONTINUAÇÃO

Um grupo de pessoas, resolveram descobrir quem **era a mais sortuda do grupo**.

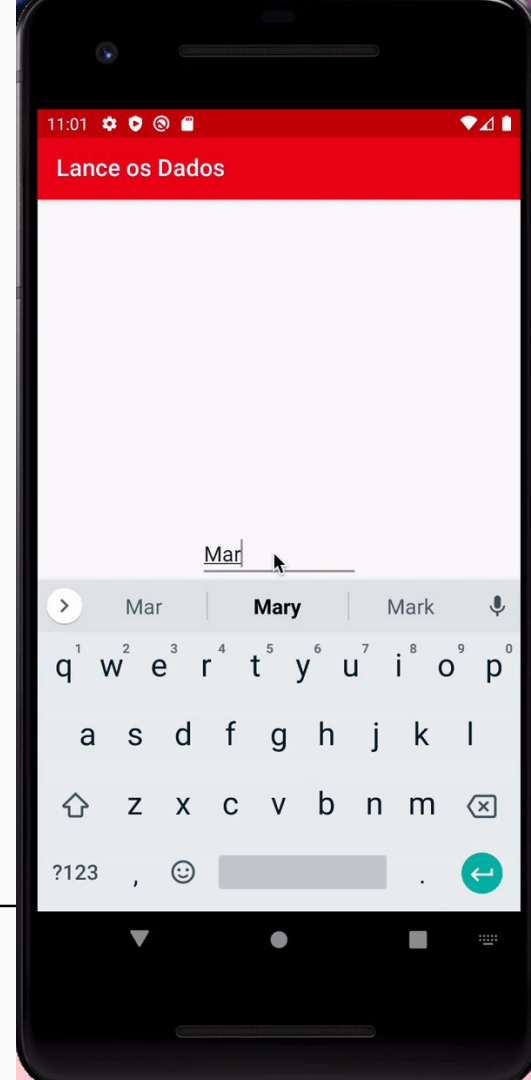
Por isso, procuraram **um par de dados** para que cada uma fizesse um lançamento. Quem conseguisse o maior número somando o valor mostrado por cada um dos dados receberia o título de **pessoa mais sortuda**.

Todas muito animadas para lançar os dados, até que perceberam que **não tinham um par de dados para brincar :(**



# RESULTADO FINAL

Nossa app terá essa interface:



Configure os dois textos da tela com as seguintes propriedades:

fontFamily: sans-serif-medium

textSize: 18sp

textStyle: bold

Associe ao botão as ações de alterar o texto da segunda caixa para: "Valor do Dado 2" e colorir os textos de vermelho.

Crie uma função que sorteie um número aleatório que varie de 1 até 6, associe essa função ao resultado exibido nas caixas de texto.

- Crie projeto Lançar Dados no Github
- Iniciar Git no projeto
- Criar .gitignore
- Adicionar todos arquivos
- Fazer *commit* dos arquivos
- Sincronizar com projeto remoto
- Fazer push dos arquivos

## **PALAVRAS CHAVE**

### **MANIFEST**

O que fica descrito no arquivo manifest.xml?

### **TEXTVIEW**

Para que tipo de conteúdo usamos esse componente?

### **GRADLE**

O gradle nos ajuda com o quê na construção de aplicativos?

### **VAR OU VAL**

O que esses modificadores implicam para uma variável escrita em kotlin?

### **VIEW BINDING**

O que essa expressão geralmente quer dizer?