

# AULA 2

Nosso primeiro projeto



An illustration of a woman with short dark hair, wearing a black t-shirt and green pants, holding a green Android robot. She is standing next to a large green rectangular screen. The background is light gray.

OI

## HELLO WORD

Criação da base do nosso  
primeiro projeto

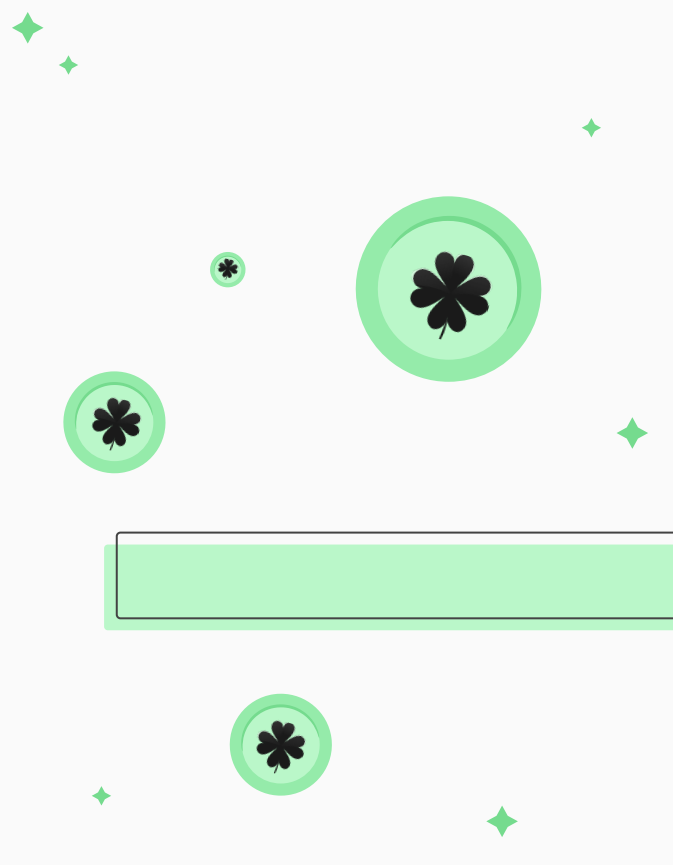
## LANCE OS DADOS

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 :(**



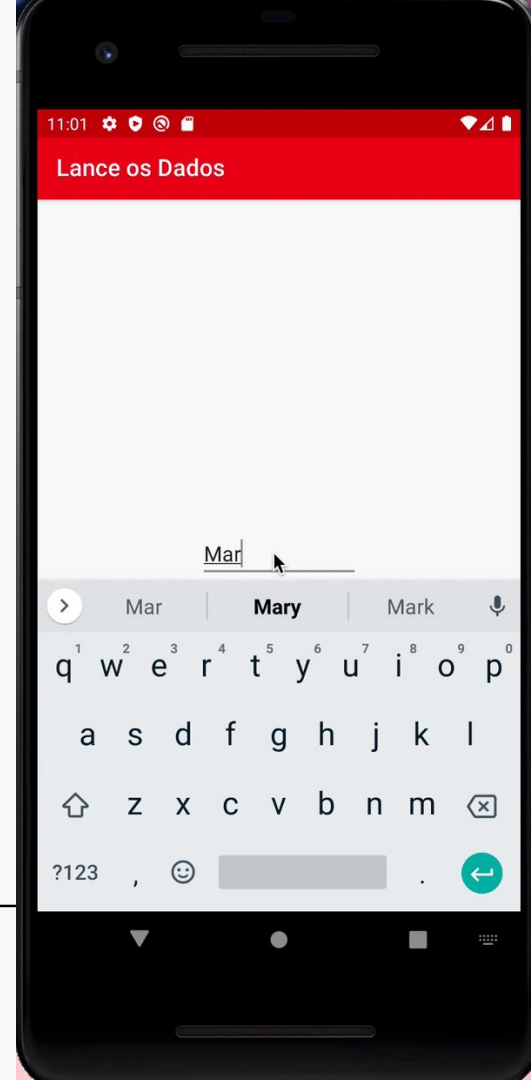


Sorte ou não do grupo, uma das pessoas sabia  
criar aplicações android. E ela prometeu que  
da próxima vez o jogo iria acontecer, só que  
de uma forma mais moderna...

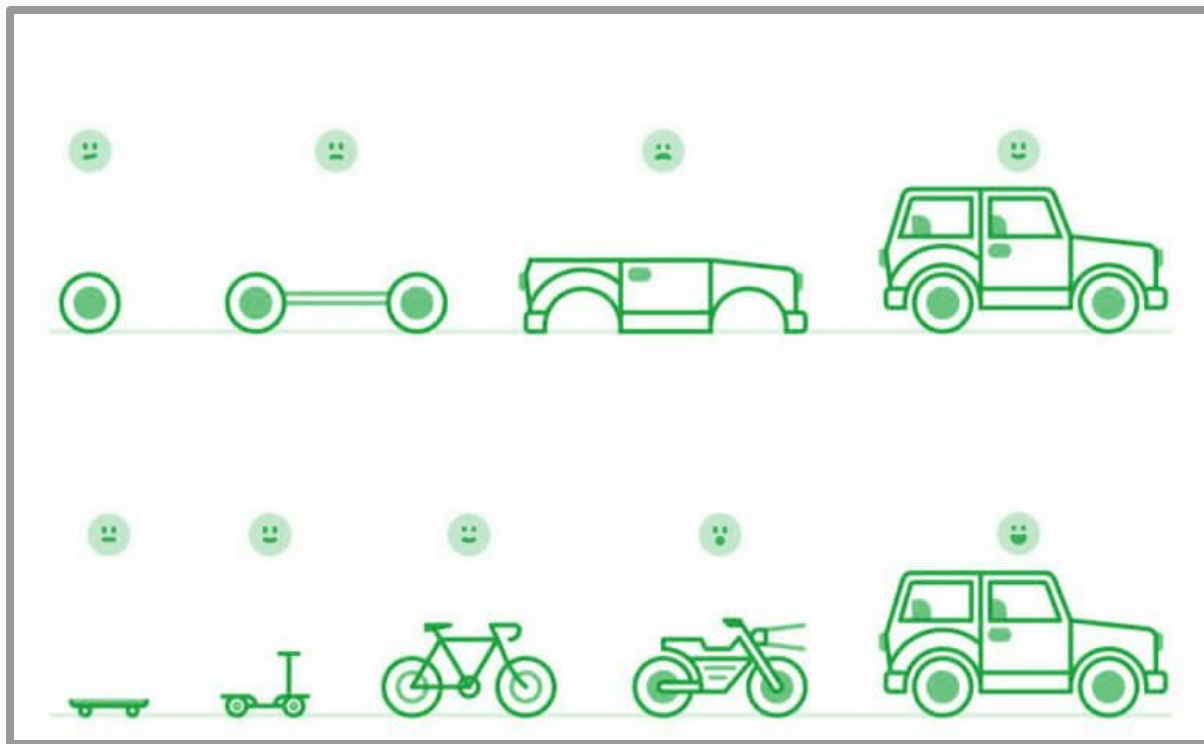
**NOSSA PRIMEIRA APP: LANÇADOR DE DADOS**

# RESULTADO FINAL

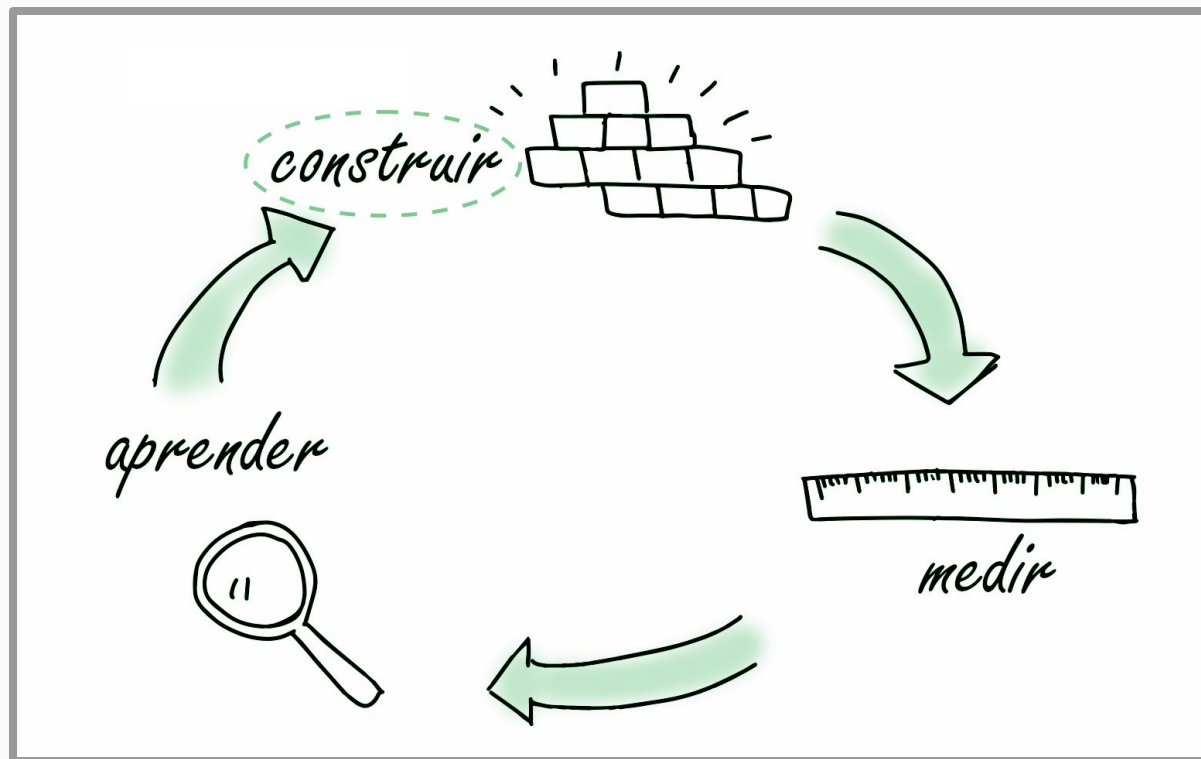
Nossa app terá essa interface:



## ETAPA I - MVP



[VÍDEO] MVP -  
como funciona?



## ONDAS DO PRODUTO

I

A partir do toque  
no botão mostrar  
dois números  
aleatórios (que  
vão de 1 até 6)

II

A partir do toque  
do botão mostrar  
dois dados com  
valores  
aleatórios (que  
vão de 1 até 6)

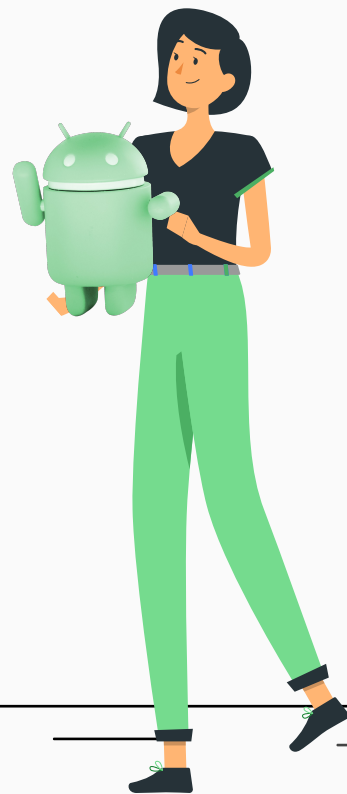
III

Cadastrar jogador  
e iniciar o jogo  
com dados já  
lançados.  
Lançar os dados  
novamente quando  
o jogador quiser.



# PRIMEIRA ONDA

Gerador aleatório de números



Crie uma tela com um botão "Jogar" e 2 caixas texto: "Dado 1" e "Dado 2"

Todo projeto de aplicativo precisa ter um arquivo `AndroidManifest.xml` (com esse exato nome) na raiz do conjunto de origem do projeto. O arquivo de manifesto descreve informações essenciais sobre o aplicativo para as ferramentas de compilação do Android, para o sistema operacional Android e para o Google Play.

Gradle é um sistema de automação de compilação que descrever a estrutura do projeto, configuração e dependências do aplicativo. Ao compilar e executar seu aplicativo, você vê informações sobre a execução da compilação do Gradle. Você também verá informações sobre o Android Package Kit (APK) sendo instalado. (APK é o formato de arquivo do pacote que o sistema operacional Android usa para distribuir e instalar aplicativos móveis.)

A **vinculação de views** permite a programação de códigos que interagem com componentes visuais.

1. **findViewById()**
2. View Binding\*
3. Kotlin synthetic imports
4. Butter knife\*\*

*\*<https://medium.com/androiddevelopers/use-view-binding-to-replace-findviewbyid-c83942471fc>*

*\*\*Lib que facilita o vínculo entre os componentes visuais e as classes. Atualmente deprecada*

**DOJO**

Associe a esse botão a ação de alterar o texto da primeira caixa para:  
"Valor X"

Um elemento da interface que exibe texto para o usuário.

1. Tamanho do texto
2. Estilo da fonte
3. Cor do texto
4. Conteúdo
5. Váaaarias outras coisas! Dá uma futricada aqui:  
<https://developer.android.com/reference/android/widget/TextView>

É possível alterar as propriedades desse elemento, nas nossas classes kotlin, no arquivo xml de layout ou ainda nos arquivos de estilo (esses exploraremos num futuro próximo 😊)

Configure os dois textos da tela com as seguintes propriedades:

fontFamily: sans-serif-medium

textSize: 18sp

textStyle: bold