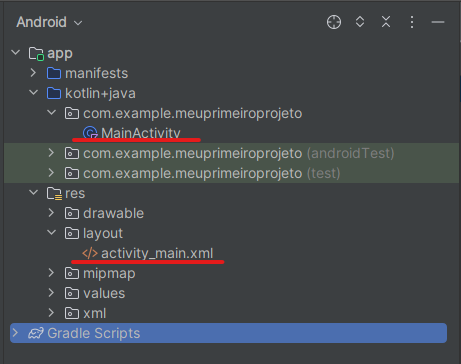
**CURSO DE KOTLIN E JAVA**

Ao iniciar um projeto, caso os arquivos principais não abram, é só acessar essas pastas:

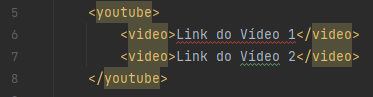


**Estrutura de um projeto**

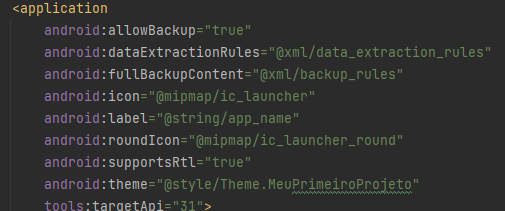
O Gradle Scripts é usado para fazer rotinas e adicionar recursos ao projeto.

O Android Manifest é usado para fazer configurações no aplicativo, já o active\_main é usado para criar a interface do app.

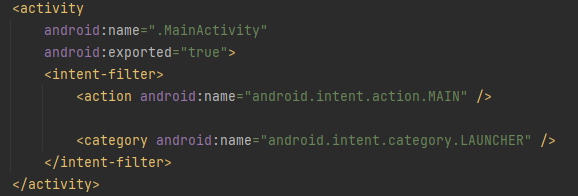
A abertura de uma tag é um símbolo de menor que, tag, símbolo de maior que.  
Ex:



Dentro do Android Manifest é possível pedir permissões para o usuário. Como por Exemplo: Utilizar a câmera ou até pedir a sua localização.

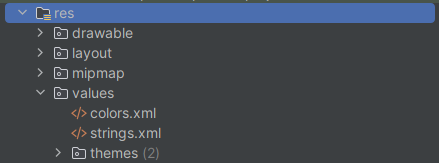


android:icon – É possível mudar qual ícone que irá aparecer no seu app.  
android:label – É o nome do seu app, ele será exibido na lista de todos os apps do smartphone.  
android:roundIcon – É o formato que seu app ficara. Simplificando seria as bordas do ícone.



O activity é usado para criar uma tela no seu projeto. Com determinadas configurações é possível definir qual será a tela de abertura do app.

**RES**



Essa pasta possui diversos arquivos interessantes, pois com ele é que podemos fazer a nossa personalização do app.

Drawable – Essa pasta é utilizada para alocar as imagens que será utilizada no app.  
Layout – É a pasta que armazena o activity\_main.xml  
Mipmap – É onde são armazenados os vetores que serão utilizados no app.  
Values -> Colors – São armazenadas as cores em formas de variáveis.  
Values -> Strings – São as variáveis, sendo elas textos que podem ser utilizados de uma forma mais simplificada para alterar um texto que está em diversos lugares.  
Themes – É uma formação de cor em várias regiões padrões do app.

**Layouts**

Os Layouts são sempre alinhados ao conto superior esquerdo, caso não sejam ligadas as extremidades da tela ou de elementos.

**Interoperabilidade**

O Java e o Kotlin podem trocar códigos entre si, pois eles têm interoperabilidade. É possível utilizar ações de um em outro, mas é preciso que os códigos sejam de acordo com a linguagem que está sendo utilizada.

**JAVA**

**Algoritmo**É uma sequência finita de ações executáveis que visam obter a solução para um tipo de problema.

**A linguagem Java é utilizada para diversas atividades**

* Programas de Computadores (Desktop e Web)
* Criação de Jogos
* Sistemas Automotivos
* Automação de Residências
* Máquinas Industriais
* TVs, Celulares, Tablets
* E muito mais

**Editores Online de Java**

<https://www.browxy.com/>

<https://www.jdoodle.com/online-java-compiler>

<https://replit.com/languages/java10>

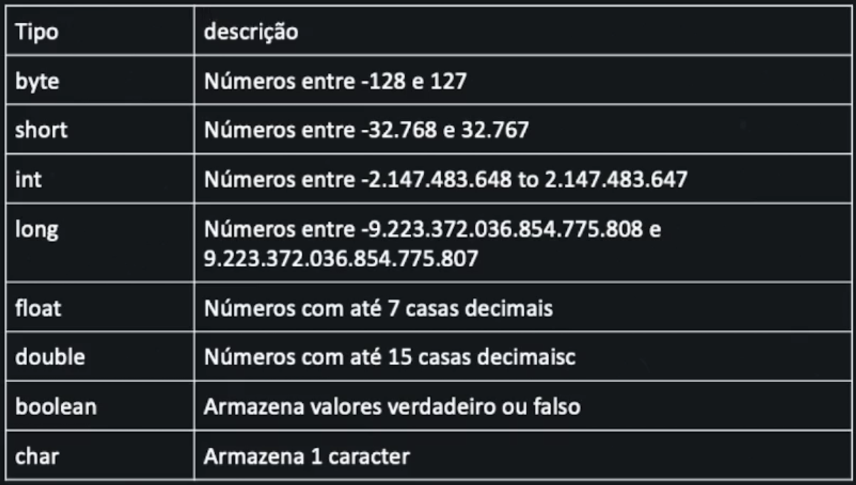
<https://www.w3schools.com/java/java_compiler.asp>

**Variáveis e Constantes**

Como definir variável?  
String nomeDaVariavel = Resultado; - Variável String.  
Integer nomeDaVariavel = Resultado; - Variável Inteira.

Como definir constantes?  
final Double Pi = 3,14... – Para definir uma constante, é preciso colocar a palavra final e escolher o tipo. Constantes são normalmente declaradas com as letras maiúscula.

**Tipos de Variáveis (Tipos Primitivos)**



**Classes Wrapper**As Classes Wrapper é utilizada para funções especificas, mas o mais importante é priorizar os tipos primitivos.

