HOW TO SETUP ENVIRONMENT LADO CLIENTE - ANDROID STUDIO COM GITHUB

1. Criar uma conta no GitHub (<https://github.com>);
2. Baixar git para o seu sistema operacional (http://git-scm.com/downloads).
3. Baixar a aplicação Android Studio (<https://developer.android.com/sdk/index.html>);
4. Baixar a aplicação Android Studio, OBS: Lembre-se de instalar em uma pasta que não contenha espaços ou acentos, porque isso pode causar problemas no adroid studio.
5. Abrir o Android Studio;
6. Escolher a opção Configure 🡪 Settings;
7. Expandir a opção “Version Control” que aparece ao lado esquerdo.
8. Selecionar Git e atualizar o path do executável para o destino <Raiz do Git>/bin/git.exe. Clique na opção “test” para testar se o diretório foi atualizado corretamente, se sim clique em OK.
9. Na janela "Quick Start" escolher a opção -> Check out project from Version Control -> Checkout from -> GitHub;
10. Na janela "Login to GitHub", realizar login com a conta previamente criada;
11. Na janela “Set Master Code” inserir a senha "ufpimaps";
12. Na janela "Clone Repository" -> "Vcs Repository URL" inserir o link: (<https://github.com/hugos94/UFPIMAPS>);
13. O repositório deve ser posteriormente transferido para alguma conta do GitHub administrada pela UFPI;
14. Em "Parent Directory" escolher o local onde a aplicação será clonada;
15. Em "Directory Name" inserir "UFPIMAPS";
16. Na janela "Checkout From Version Control (Would you like to create an Android Studio project for the sources you have checked out to /../../../AndroidStudioProjects/UFPIMAPS2?)" aceitar a criação;
17. (Esta opção pode aparecer dependo da configuração previamente realizada pelo Android Studio) Na janela "Import Project" escolher a opção "Create project from existings sources" -> Gradle" -> "Next" -> "Next" -> "Finished";
18. Acessar o link ([https://code.google.com/apis/console/?noredirect&pli=1#](https://code.google.com/apis/console/?noredirect&pli=1)) e criar o projeto;
19. Ainda no link, na opção Services, ativar o serviço de Google Maps API v2;
20. Gerar a API Key para ser adicionada res/values/strings.xml, que será reponsável por conectar a aplicação aos serviços do Android;
21. Clique na opção API Accesse crie um projeto;
22. Abrir o terminal e digitar o seguinte comando para obter o SHA1, trocando o c:\users\your\_user\_name\.android\debug.keystore pelo caminho do seu computador: ( keytool -list -v -keystore c:\users\your\_user\_name\.android\debug.keystore -alias androiddebugkey -storepass android -keypass android ) ;
23. Copie o SHA1 gerado;
24. Clique em Create New Android Key... e coloque o SHA1 Fingerprint gerado e o nome do projeto, separados por ponto-e-virgula, sem espaço (como em: AIzaSyDXLEO\_RXbR8x4NUAjWb7hGNCnMQ5KCWro;com.ufpimaps).
25. Clique em Close e a API KEY estará na página que aparecerá.