



FAESA
CENTRO UNIVERSITÁRIO ESPÍRITO-SANTENSE | FAESA
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

TASIO BRENO SANTOS GUIMARÃES

Desenvolvimento Mobile: Olá Mundo Android Studio

Trabalho Eventual

Vila Velha
2022

TASIO BRENO SANTOS GUIMARAES

Desenvolvimento Mobile: Olá Mundo Android Studio

Trabalho eventual apresentado ao curso de sistemas de informação, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Desenvolvimento Mobile, Olá mundo no Android Studio.

Orientador: Professor Jarbas

Escolha da IDE de desenvolvimento

O Android Studio é amplamente considerado a melhor opção para o desenvolvimento móvel por algumas razões principais:

1. Oficial IDE do Android:

Desenvolvido pelo Google, o Android Studio está sempre atualizado com as últimas tecnologias e recursos do Android.

2. Ferramentas especializadas:

O Android Studio oferece um conjunto abrangente de ferramentas para o desenvolvimento, depuração e teste de aplicativos móveis.

3. Suporte à linguagem Kotlin:

O Android Studio tem um excelente suporte à linguagem Kotlin, facilitando a escrita de código Android de alta qualidade.

4. Integração com bibliotecas e serviços do Google:

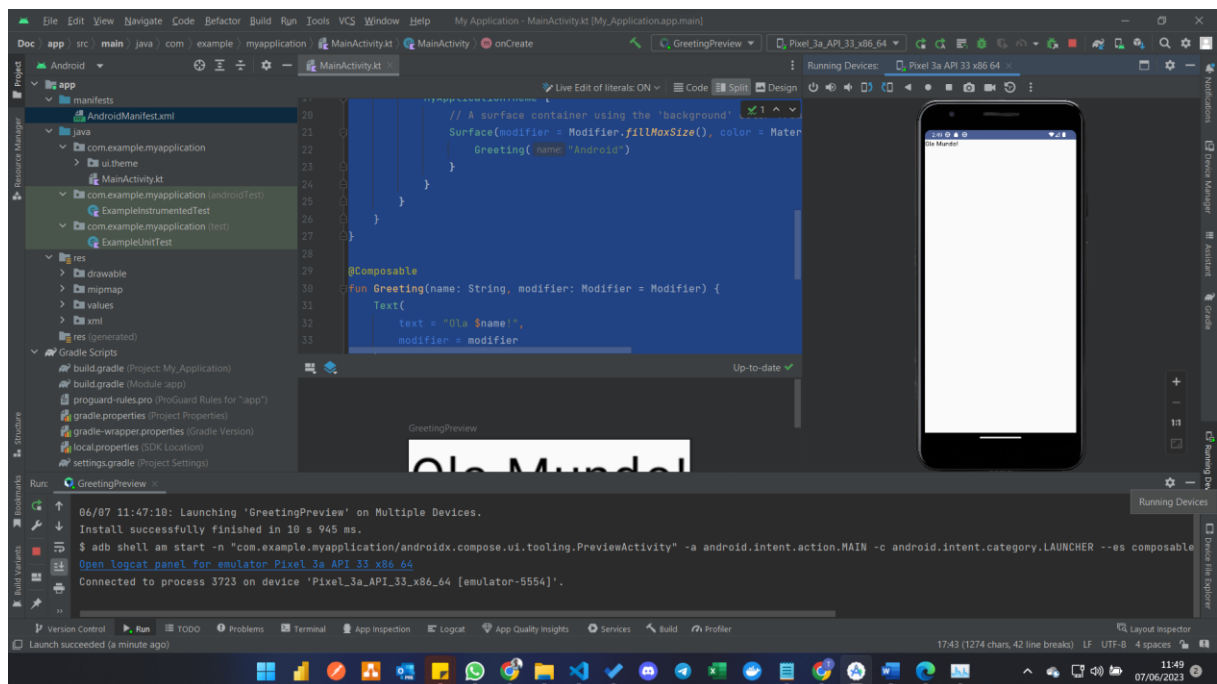
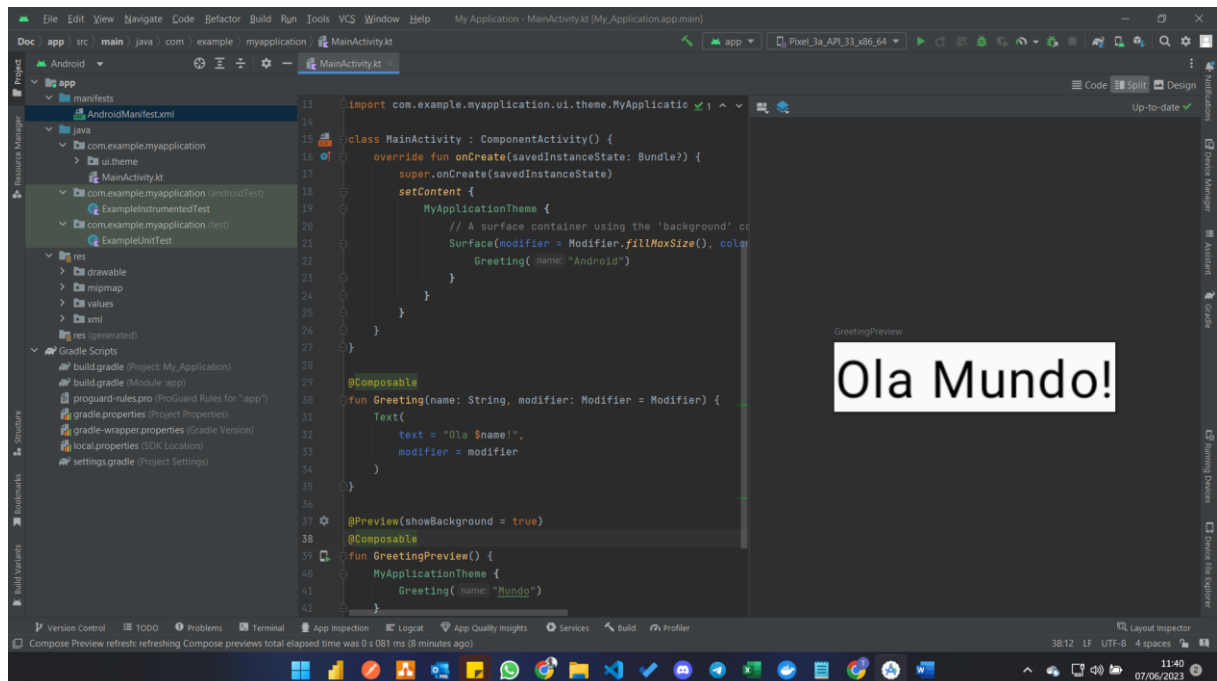
O Android Studio se integra perfeitamente às bibliotecas e serviços do Google, permitindo adicionar recursos poderosos aos aplicativos com facilidade.

5. Comunidade e suporte ativos:

O Android Studio possui uma comunidade de desenvolvedores ativa e recursos de suporte abrangentes disponíveis.

Em suma, o Android Studio oferece uma experiência de desenvolvimento completa, com suporte oficial, ferramentas avançadas e integração com serviços do Google, tornando-o a escolha ideal para criar aplicativos Android de alta qualidade.

Prints do funcionamento



Código feito em Kotlin

```
package com.example.myapplication

import android.os.Bundle
import androidx.activity.ComponentActivity
import androidx.activity.compose.setContent
import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
import androidx.compose.material3.MaterialTheme
```

```

import androidx.compose.material3.Surface
import androidx.compose.material3.Text
import androidx.compose.runtime.Composable
import androidx.compose.ui.Modifier
import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
import com.example.myapplication.ui.theme.MyApplicationTheme

class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContent {
            MyApplicationTheme {
                // A surface container using the 'background' color from
the theme
                Surface(modifier = Modifier.fillMaxSize(), color =
MaterialTheme.colorScheme.background) {
                    Greeting("Android")
                }
            }
        }
    }
}

@Composable
fun Greeting(name: String, modifier: Modifier = Modifier) {
    Text(
        text = "Ola $name!",
        modifier = modifier
    )
}

@Preview(showBackground = true)
@Composable
fun GreetingPreview() {
    MyApplicationTheme {
        Greeting("Mundo")
    }
}

```