

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

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

# 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")  
 **}**}