**Checkpoint 03 de Android**

**Utilização do Room**

Crie um projeto Android com a API 8.1 ou superior na linguagem Kotlin. Reproduza as interfaces da figura a seguir. Quando o usuário pressionar o botão, se houver valores em ambos os EditText, programa deve adicionar os dois valores no Banco de dados Room. Sua solução para as classes que representam a Tabela, o DAO e o Banco de Dados também vai ser consideradas na nota. Faça o óbvio que você não irá errar.

No item do RecyclerView, primeiro TextView é o número que o registro ocupa no BD (pode até ser a Chave Primária, dependendo de como você configurar a tabela), segundo TextView é a concatenação do Nome + e-mail, e o ImageView é uma representação de um ícone de Lixeira. Pode usar um VectorAsset, como foi feito em aula, ou pode usar um arquivo de imagem tradicional pego da internet. Quando usuário clica neste ícone, o registro deve ser eliminado do Banco de Dados e o RecyclerView deve ser atualizado para não mais mostrá-lo.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

É obrigatório usar ViewBinding no projeto.

Entrega do exercício será um arquivo .txt com o texto o .xml, e a classe Kotlin para a Activity.