

## Lista 1 – App com Android Studio

1. Crie um projeto com o nome “**RandomApp**”, selecione Empty Activity;
  - O package name deve ser único para poder lançar o app na Play Store da Google.
  - Escolha a linguagem **KOTLIN**;
  - Em help me choose aparece a porcentagem de usuários que utilizam cada versão do Android.
2. Em **Project > res > layout (activity\_main.xml)**:
  - Copiar a imagem em anexo – Colar na pasta **res/drawable** - adicionar a imagem e altera o nome para **imagem.jpeg**
  - Adicionar um **ImageView**
    - Na aba Attributes:
      - layout\_width="250dp" e
      - layout\_height="154dp"
  - Adicione um **textView**, clique em Infer Constraint;
    - text- trocar por “Jogo aleatório 0 – 10 por NOMESOBRENOME”
    - textSize - 20sp
  - Adicione um **Button** no centro da tela e clique em Infer Constraint;
    - text- trocar por “**Jogar**”
    - No **onClick** do botão, digitar **randomNumero**
  - Adicione outro textView (trocar o id para textoResultado), clique em Infer Constraint;
    - text- trocar por “Número Aleatório”
    - textSize - 20sp
3. Em **MainActivity.kt**:
  - remover android.R do início

```
fun randomNumero(view: View?) {  
    val textoResultado = findViewById<TextView>(R.id.textoResultado)  
    val numero: Int = (0..10).random()  
    textoResultado.text = "O número selecionado é: $numero"  
}
```

4. Compile !! em **Menu > Generate APP > Generate APK**
5. Envie uma imagem de seu aplicativo funcionando junto com o a pasta de seu projeto em ZIP.



Jogo Aleatório - 1 a 10

Jogar

O número selecionado é: 33

Explicação do código da função randomNumero

**fun randomNumero(view: View?) {**

- > Define uma função chamada randomNumero.
- > Esse método é chamado quando o botão é clicado (por causa do android:onClick no XML).
- > O parâmetro "view: View?" representa a View que disparou o clique (normalmente o botão).

**val textoResultado = findViewById<TextView>(R.id.textoResultado)**

- > Cria uma variável "textoResultado".
- > O findViewById procura no layout atual um componente com o id "textoResultado".
- > Esse id vem do arquivo XML (res/layout/activity\_main.xml).
- > O <TextView> indica que o retorno será convertido para um TextView.

**val numero: Int = (0..10).random()**

- > Cria uma variável "numero" do tipo inteiro (Int).
- > (0..10) define um intervalo de números de 0 até 10 (inclusive).
- > .random() escolhe um valor aleatório dentro desse intervalo.
- > Exemplo: pode gerar 0, 1, 2 ... até 10.
- > Se quiser apenas de 1 a 10, use (1..10).random().

**textoResultado.text = "O número selecionado é: \$numero"**

- > Define o texto do TextView "textoResultado".
- > A string usa interpolação: \$numero será substituído pelo valor sorteado.
- > Exemplo: "O número selecionado é: 7".