



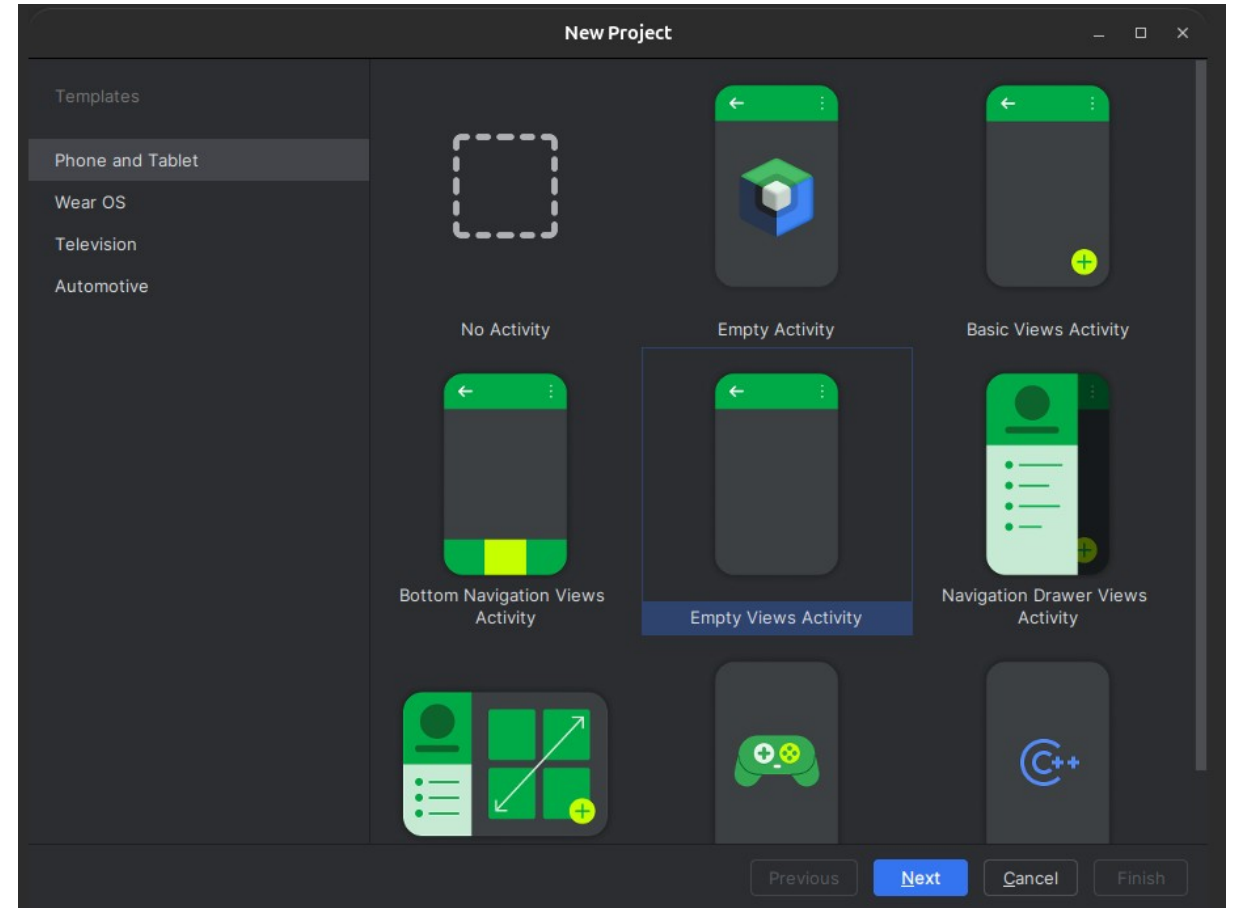
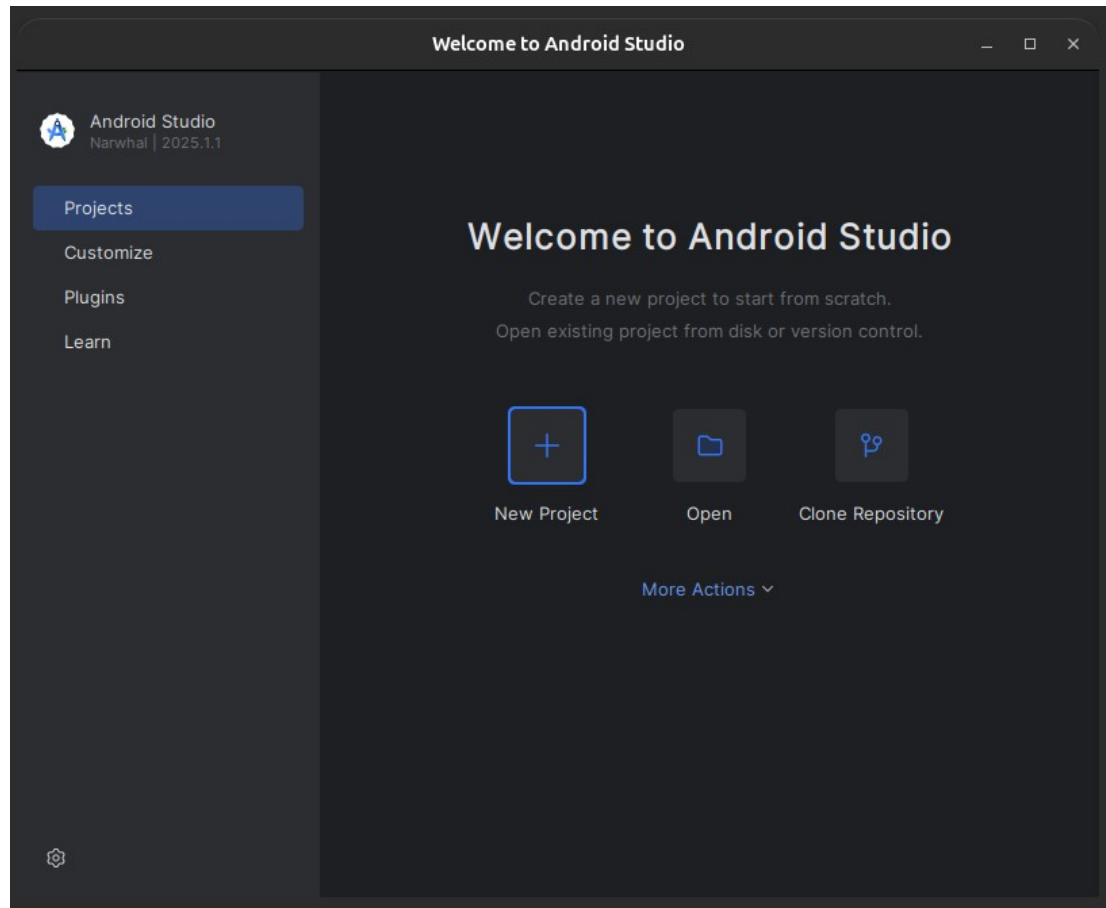
AULA 4 – ANDROID STUDIO

PROGRAMAÇÃO MOBILE
PROF. BRUNO MAION

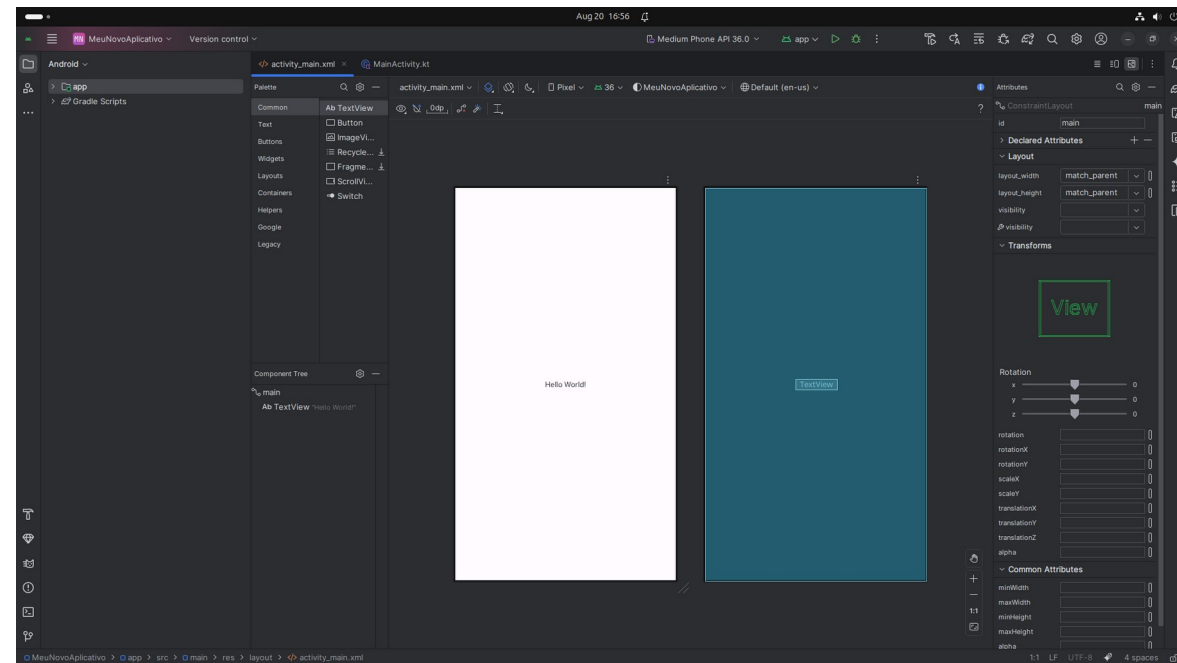
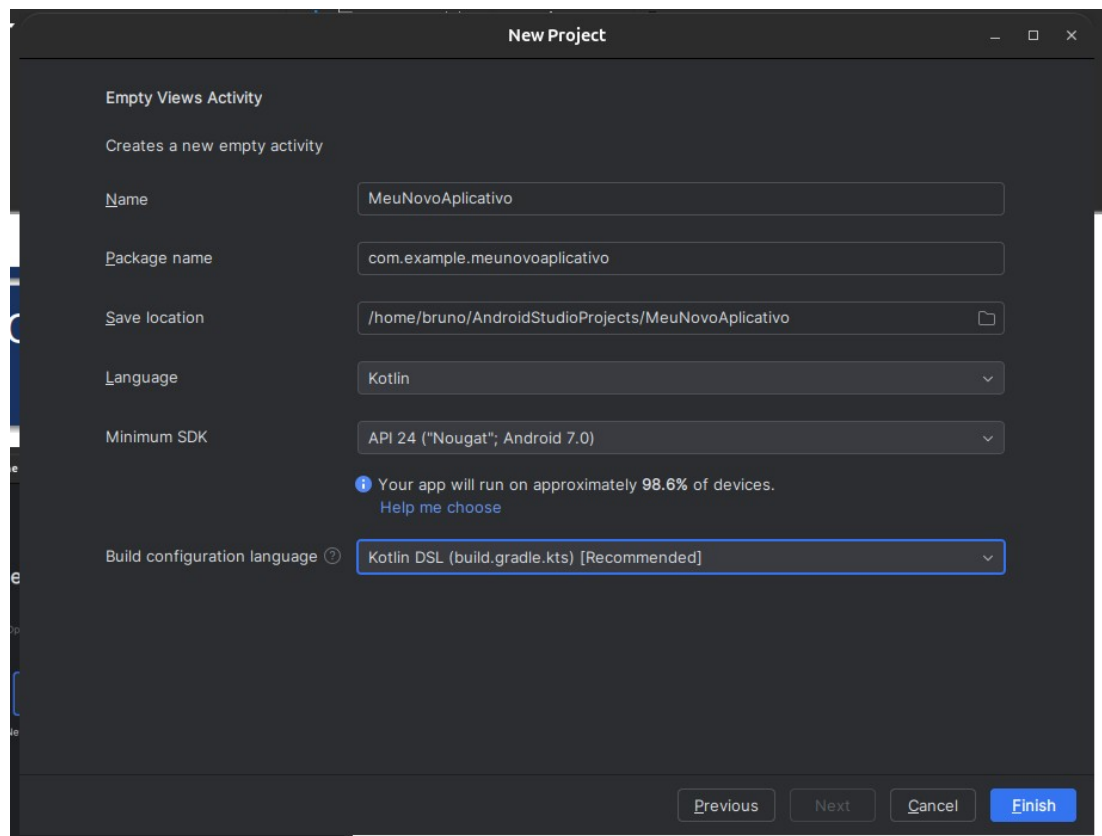
ANDROID STUDIO – PRIMEIROS PASSOS

- Instalação do Android Studio + Emulador: siga o tutorial !!
 - <https://github.com/brunomaion/aulas/blob/main/Mobile/InstalarAndroidStudio.pdf>

CRIANDO PROJETO

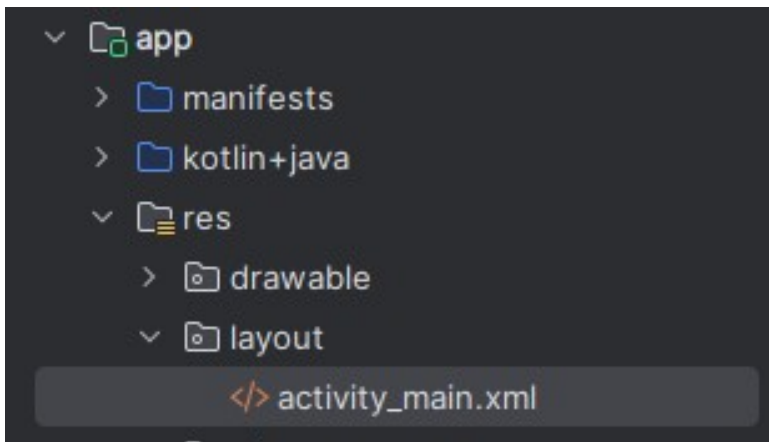


CRIANDO PROJETO

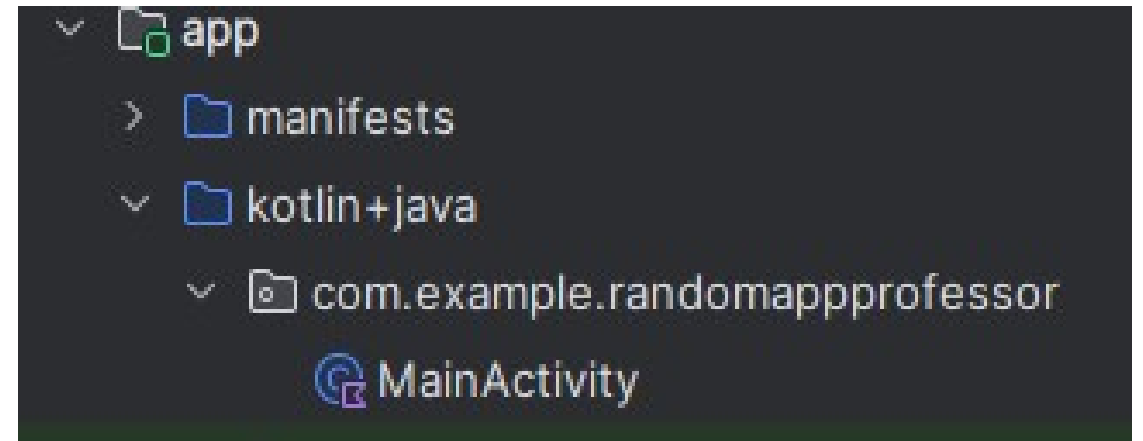


ANDROID STUDIO – ARQUIVOS PRINCIPAIS

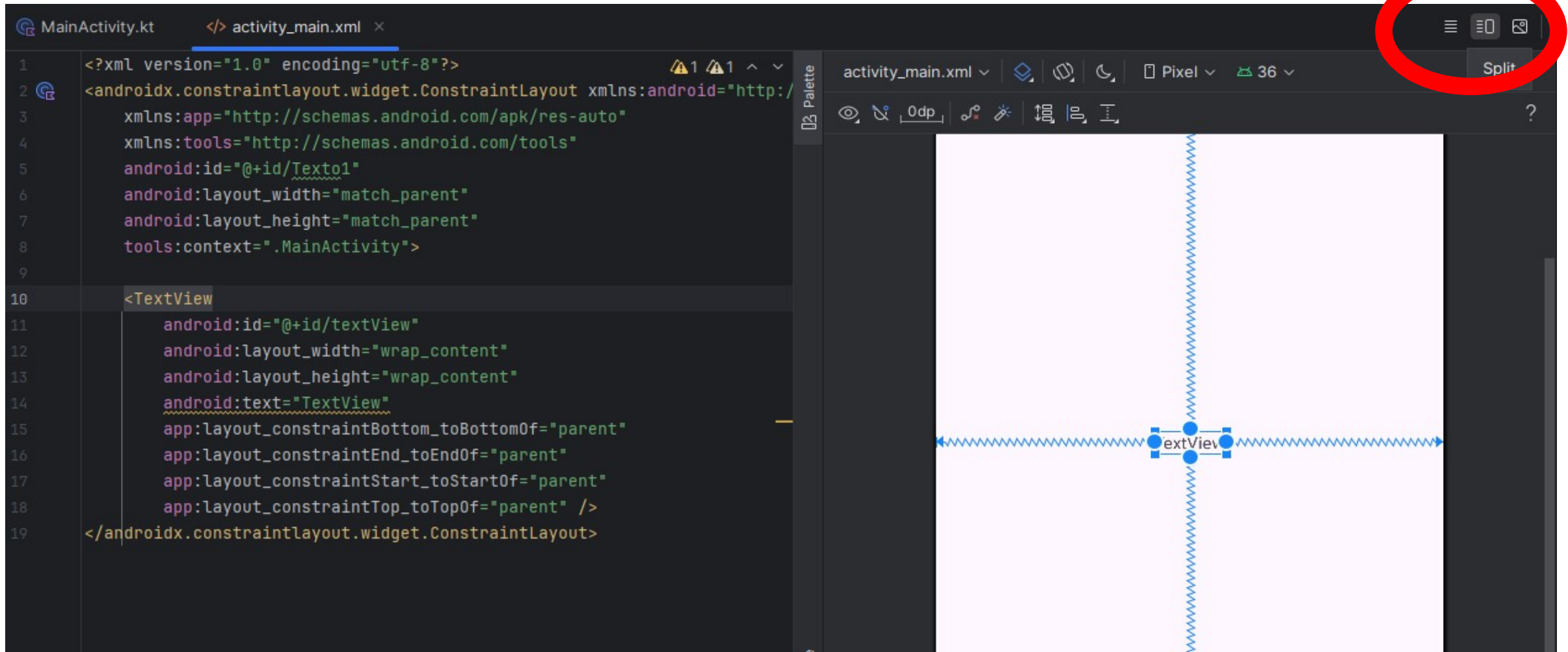
- activity_main.xml - O arquivo XML descreve como será a tela da aplicação
 - Botões, textos, imagens e outros elementos da interface gráfica.



- MainActivity.kt - Classe principal de controle: é o arquivo Kotlin que representa a primeira tela (Activity) do app.
 - Define o que acontece quando a tela é criada, exibida ou destruída.

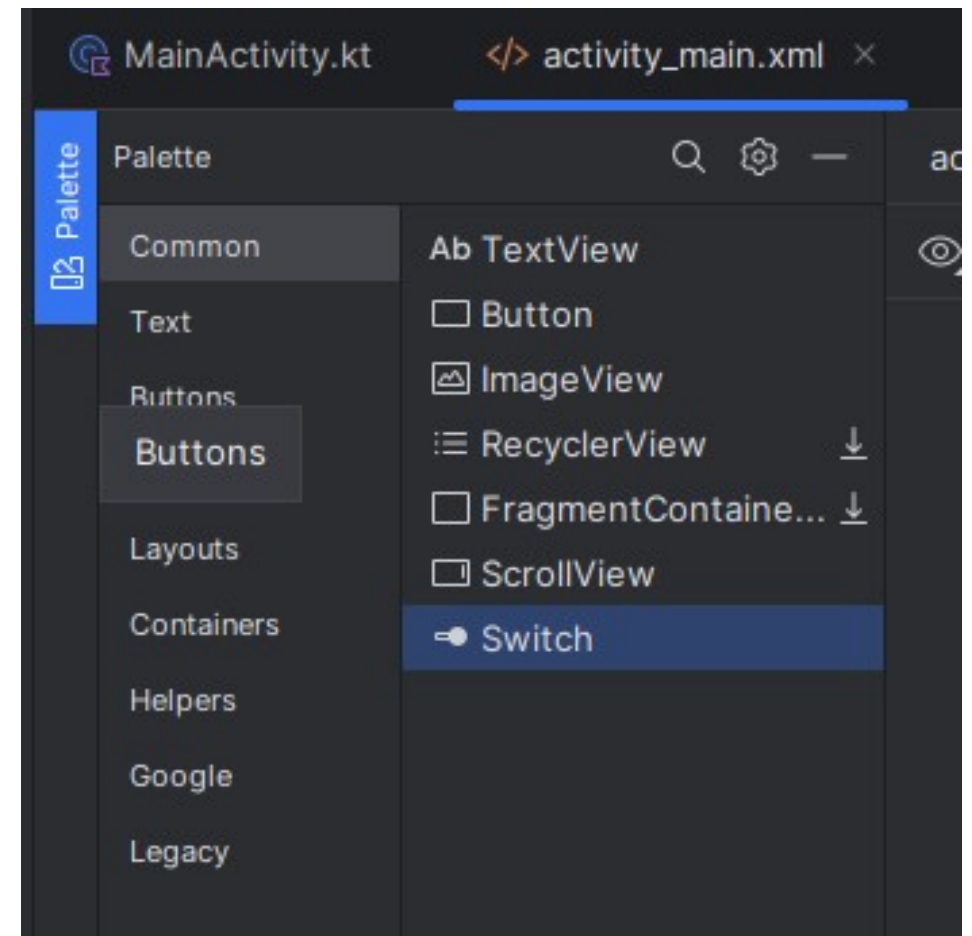


DESIGN



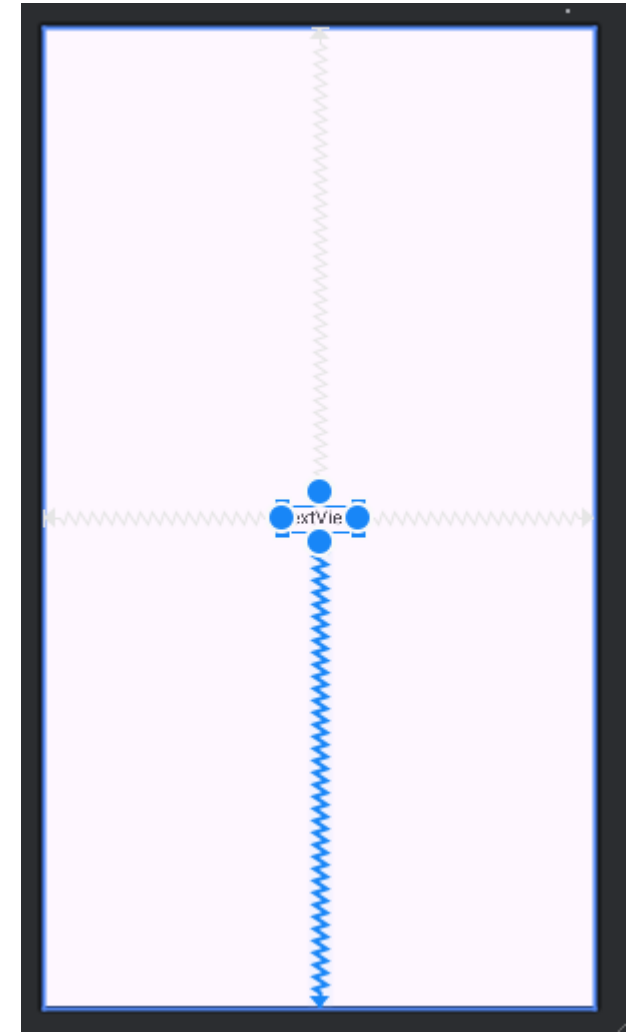
PALETTE

- O **Palette** mostra todos os widgets disponíveis
 - Categorias como: Buttons, Text, Containers, Layouts, facilitando a busca.
 - Pode arrastar qualquer item do **Palette** diretamente para a tela ou para a hierarquia de componentes.
 - Gera automaticamente o código XML correspondente no activity_main.xml, agilizando a criação da interface.



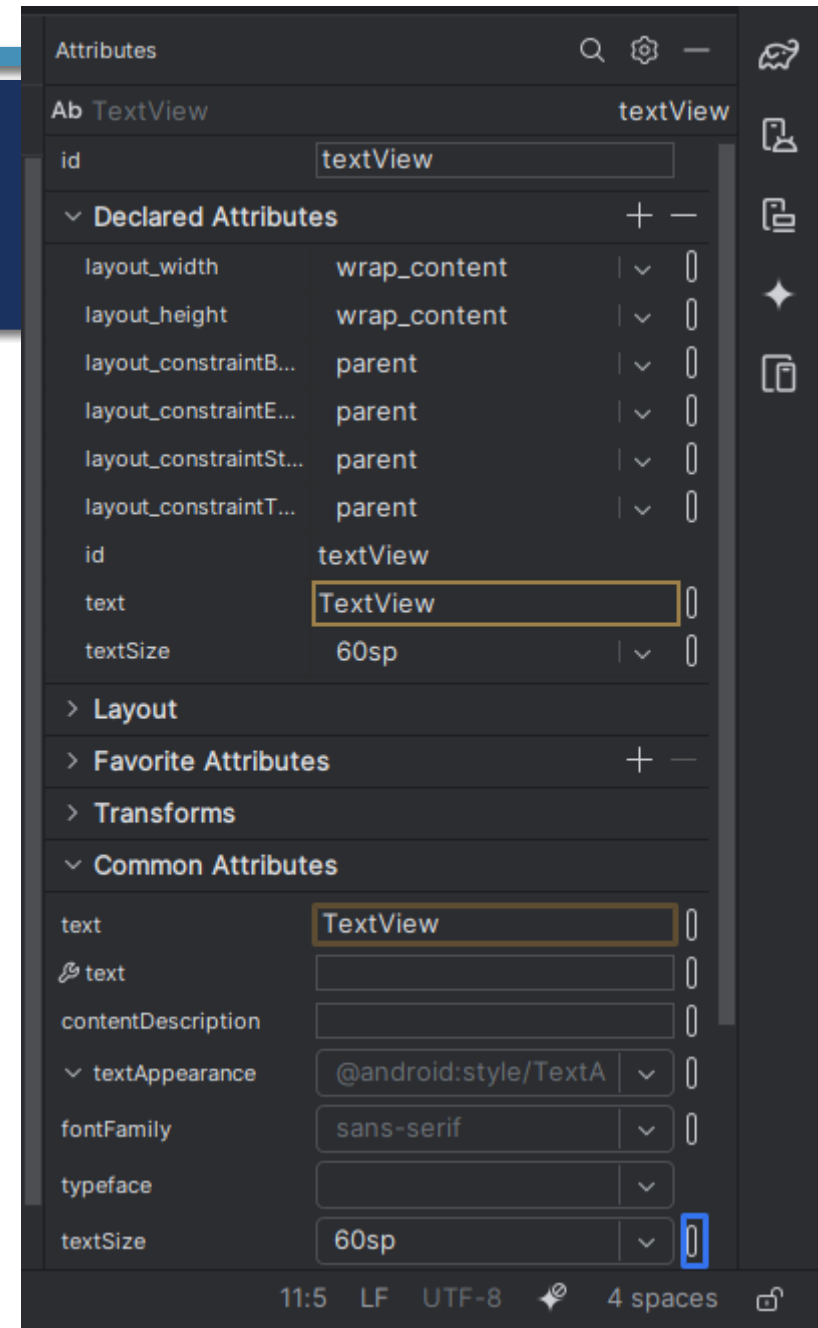
CONSTRAINTS

- Definição das posições com restrições
- Em vez de posicionar elementos de forma fixa, você cria **constraints** (restrições) ligando as bordas dos componentes às bordas da tela ou de outros componentes.
- Isso garante que a interface se adapte melhor a diferentes tamanhos de tela (responsividade).



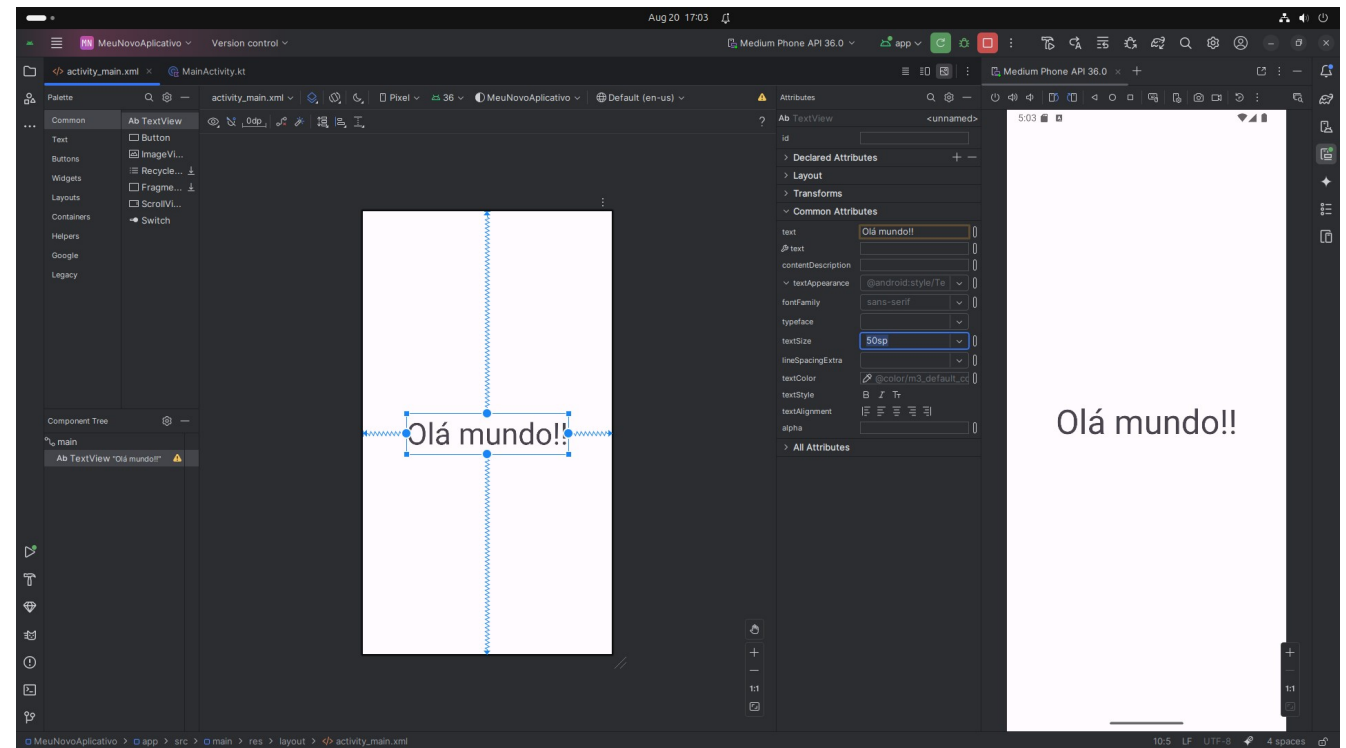
ATTRIBUTES

- Configuração visual e funcional
 - A aba mostra todos os atributos do componente escolhido (como texto, cor, tamanho, margem, padding, ID).
 - Alterar as propriedades sem precisar escrever manualmente no XML.
- Ligação direta com o XML
 - Toda mudança feita no painel reflete automaticamente no activity_main.xml.
 - Isso permite ajustar a interface de forma rápida, seja via editor gráfico ou código XML.



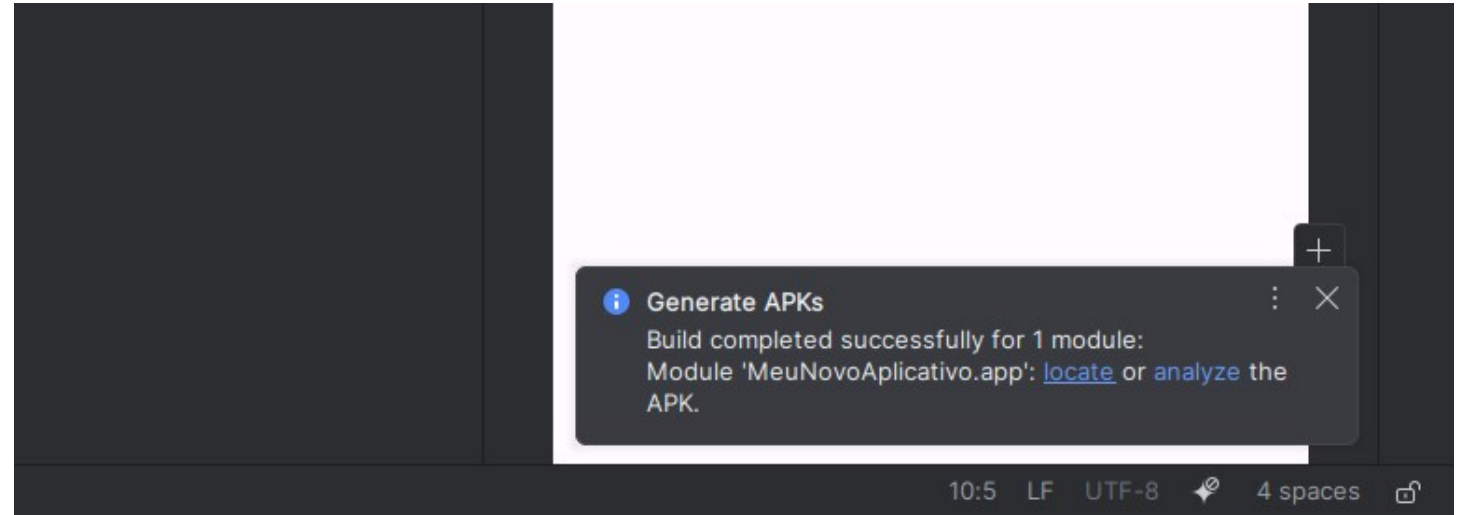
PRIMEIROS PASSOS !!

- Altere a mensagem e mostre no emulador!



COMPILE PARA APK

- Menu > Build > Generate App Bundles or APK > Generate APK
- Clique em “locate”
- Pronto, basta instalar em um dispositivo android!





Obrigado!