

Dicas de Desenvolvimento Android usando linguagem Kotlin (IDE Android Studio)

1) Inserir uma ação com um botão para que leia uma string e exiba na tela

Exemplo:

```
import android.content.Intent
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.widget.Button
import android.widget.EditText
import android.widget.TextView

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        // 1 - Detectar o clique no botão
        // Primeiro, encontramos o botão pelo ID
        // Depois, criamos um listener para ele
        // 2 - Alterar o conteúdo do TextView
        // Busca o elemento pelo ID
        // Altera o conteúdo da propriedade text

        // findViewById<TipoDaInformacao>(ReferenciaAoID)
        // Ex: findViewById<Button>(R.id.btEnviar)
        val btEnviar = findViewById<Button>(R.id.btEnviar)
        val tvResultado = findViewById<TextView>(R.id.tvResultado)
        val etNome = findViewById<EditText>(R.id.etNome)

        // Criamos um listener para o botão encontrado
        btEnviar.setOnClickListener {
            // O código dentro das chaves { } será executado ao clicar no botão

            // Checamos se o EditText não está vazio
            // Caso não esteja, entramos no if
            if (etNome.text.isNotBlank()) {
                // Atualiza o conteúdo do TextView
                tvResultado.text = etNome.text
            } else { // Caso contrário, exibimos o erro
                etNome.error = getString(R.string.insert_a_valid_name)
            }
        }
    }
}
```