**Desenvolvendo aplicativos Android com a linguagem Kotlin**

//função principal teste

fun main() {

var nome = "Escudero"

var idade = 37

println("Meu nome é $nome e tenho $idade anos!")

}

--

//verificar o tamanho mínimo e máximo dos tipos de dados das variáveis

fun main() {

println("Double Max: " + Double.MAX\_VALUE + " - Double Min: " + Double.MIN\_VALUE)

println("Float Max: " + Float.MAX\_VALUE + " - Float Min: " + Float.MIN\_VALUE)

println("Long Max: " + Long.MAX\_VALUE + " - Long Min: " + Long.MIN\_VALUE)

println("Int Max: " + Int.MAX\_VALUE + " - Int Min: " + Int.MIN\_VALUE)

println("Short Max: " + Short.MAX\_VALUE + " - Short Min: " + Short.MIN\_VALUE)

println("Byte Max: " + Byte.MAX\_VALUE + " - Byte Min: " + Byte.MIN\_VALUE)

}

**Criando funções e seus benefícios**

Uma função permite economia de código e facilidade na hora de pequenos ajustes.

**Ex1:**

//criando função calculaBonus

//função sem retorno, apenas execução

fun calculaBonus(a: Int, b: Int, c: Int){

println("O bônus é: ${a + b + c}")

}

//uso da função durante o código

fun main() {

val a = 10

val b = 20

val c = 30

calculaBonus(a,b,c)

//

//

//

calculaBonus(a,b,c)

//

//

calculaBonus(a,b,c)

}

//obs.: se depois de um tempo for necessário mudar algo na regra de bônus, basta alterar a função calculaBonus

**Ex2:**

//criando função hello

//função com retorno

fun hello(nome:String):String{

return "Olá, $nome"

}

//utilizando a função hello dentro de outra função

fun main() {

println(hello(nome = "Escudero"))

println("Seja bem vindo!")

}