

Prova de Android – XML e Componentes Simples

Enunciado Geral

Implemente um aplicativo Android contendo **uma única Activity (MainActivity)** e um layout em XML (**activity_main.xml**).

O objetivo é praticar **componentes simples (TextView, EditText, Button)** e a lógica básica de interação entre interface e código Kotlin.

Instruções Gerais

1. O projeto **deve estar funcionando** ao final da implementação.
 2. Os métodos e componentes solicitados **serão avaliados como certo ou errado** (não haverá pontuação parcial dentro de cada item).
 3. **Não será permitida a consulta a ferramentas de Inteligência Artificial (IA)** durante a prova. Caso haja algum indício do uso a nota será **ZERO**.
 4. Caso o projeto não compile ou apresente erros que impeçam a execução, a avaliação será considerada **ZERO**.
 5. Crie o projeto com o nome **CP-01-A** e com o package **br.com.seurm**. Caso não seja gerado o package corretamente, a nota da avaliação será **ZERO**.
 6. **Obrigatório o envio do arquivo zipado contendo. Caso não sejam enviados a nota será automaticamente ZERO.**
-

1. Layout Base (2,0 pts)

- Criar um layout XML usando **LinearLayout com Scroll**.
- Adicionar um **ImageView** com **TextView** ao lado com um ícone para representar o título da tela.
- O tamanho da imagem deve ser: **width: 64dp height: 64dp..**
- O título deve estar em **tamanho 22sp e negrito**.

2. Entrada de Dados (2,0 pts)

- Adicionar dois campos de entrada (**EditText**):
 - Um para a **quantidade** (inputType **number**).
 - Um para o **preço unitário** (inputType **numberDecimal**).
- Cada campo deve ter um **hint** descritivo (ex: "**Digite a quantidade**").

3. Botão de Cálculo (1,0 pts)

- Criar um botão (**Button**) com o texto "**Calcular Total**".
- Posicionar logo abaixo dos campos de entrada.

4. Saída de Dados (1,0 pts)

- Adicionar um **TextView** para exibir o resultado no formato: "**Total: R\$ 0.00**"
- O texto deve ter **tamanho 18sp** e estar posicionado abaixo do botão e centralizado.
- O texto deve estar no **strings.xml**.

5. Internacionalização (1,0 pt)

- O app deverá ter o idioma padrão com inglês e suporte para português pt-Br.

6. Funcionalidade no Kotlin (3,0 pts)

- Implementar a lógica no **MainActivity**:
 - Ao clicar no botão, calcular:
 - **total= quantidade x preço_unitario**
 - Atualizar o **TextView** de resultado com o valor calculado formatado em **duas casas decimais**.
 - Se algum campo estiver vazio, exibir a mensagem: "**Preencha todos os campos!**"