

Resumo da aula do dia 12/05/2023

- Cadastro de atividades no androidManifest: É importante registrar todas as atividades do aplicativo no arquivo androidManifest.xml para garantir o correto funcionamento do aplicativo em dispositivos móveis.
- Padrão de nome para recursos: Recomenda-se utilizar o título da tela como padrão de nome para os recursos do aplicativo, facilitando a organização e localização dos elementos visuais.
- Personalização de botões: A alteração da cor de um botão pode ser realizada por meio do atributo backgroundtint, permitindo a personalização da aparência do botão de acordo com as necessidades do aplicativo.
- Identificação e resolução de erros: Ao surgir uma linha amarela durante o desenvolvimento, o atalho Alt+Enter pode ser utilizado para visualizar detalhes sobre o erro ocorrido, auxiliando na sua identificação e resolução.
- Uso do databinding: Em determinados casos, o uso do databinding é necessário para estabelecer uma conexão entre a interface do usuário e a lógica de negócio do aplicativo, mantendo as informações em sincronia.
- Configuração do databinding: Para utilizar o databinding, é necessário habilitá-lo no arquivo gradle e realizar modificações nos arquivos de layout, substituindo a chamada de setContentView(). Essas configurações devem ser realizadas no arquivo BuildGrade.
- Lateinit: O tipo Lateinit é utilizado para declarar variáveis que nunca serão nulas, fornecendo uma indicação ao compilador para permitir o acesso direto às variáveis sem a necessidade de verificação de nulidade.
- Tratamento de eventos: Para lidar com eventos, como cliques em botões, é possível utilizar o componente setOnClickListener(). Eventos podem ser tratados tanto por meio de funções lambda, adequadas para eventos não reaproveitáveis, quanto por métodos, mais adequados para eventos curtos que podem ser reaproveitados em diferentes contextos.

Outros:

- É importante cadastrar todas as atividades no arquivo androidManifest.
- O padrão de nome para os recursos deve ser o mesmo que o título da tela.
- Para alterar a cor de um botão, utiliza-se o atributo backgroundtint.
- Ao surgir uma linha amarela, utilize Alt+Enter para visualizar o erro que está ocorrendo.
- O uso do databinding é necessário para algumas bibliotecas.
- Para configurar o databinding, é necessário habilitá-lo no arquivo gradle, modificar os arquivos de layout e substituir a chamada de setContentView(). Isso deve ser feito no arquivo BuildGrade.

- O databinding é uma técnica que mantém em sincronia duas fontes de dados/informações, estabelecendo uma conexão entre a interface do usuário da aplicação e a lógica de negócio.
- Utilize o tipo lateinit para declarar variáveis que nunca serão nulas.
- O componente `setOnClickListener()` é utilizado para tratar eventos, que são disparados pelos componentes após a interação do usuário.
- Utilize funções lambda para eventos que não precisam ser reaproveitados.
- Utilize métodos para eventos curtos que podem ser reaproveitados.