

# Resumo para Prova

## Resumo para Prova

### AndroidManifest.xml

- O AndroidManifest.xml é um arquivo de manifesto que fornece informações essenciais sobre o aplicativo para o sistema operacional Android.
- Ele contém informações como o nome do pacote do aplicativo, as permissões necessárias, as atividades do aplicativo e outros componentes.

### Classes, atributos, métodos e activities (arquivo.java e arquivo.xml)

- Para criar um aplicativo Android, é necessário criar arquivos .java e .xml para as classes, atributos, métodos e atividades.
- Arquivos .java: são responsáveis pela lógica do aplicativo. É onde as funcionalidades são implementadas.
- Arquivos .xml: são responsáveis pela interface do usuário. É onde os layouts são definidos e os elementos visuais são configurados.
- Exemplo de arquivo .java:

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
    }  
}
```

- Exemplo de arquivo .xml:

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent">  
  
    <Button  
        android:id="@+id/myButton"
```

```
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Click me!" />

</RelativeLayout>
```

## Método findViewById

- O método findViewById é usado para encontrar um elemento de interface do usuário (como um botão) pelo seu ID.
- É necessário chamar esse método após o método setContentView no arquivo .java.
- Exemplo:

```
Button myButton = findViewById(R.id.myButton);//acha na pasta "R" o botão com o id "myButton"
```

## Parâmetro View

- O parâmetro View é usado para lidar com eventos de interface do usuário, como cliques em botões.
- É passado como argumento para o método onClick no arquivo .java.
- Exemplo:

```
public void myButtonClick(View view) {
    // Código a ser executado quando o botão é clicado
}
```

## Toast

- O Toast é uma mensagem curta que aparece na tela para informar o usuário sobre uma ação realizada.
- É exibido por um curto período de tempo e desaparece automaticamente.
- Exemplo:

```
Toast.makeText(this, "Hello World!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
```

## OnCreate

- O método onCreate é um método importante no ciclo de vida de uma activity Android.
- Ele é chamado quando a activity é criada e é onde a maioria das inicializações deve ser feita.
- Exemplo:

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);

    // Inicializações aqui
}
```