

# Exercício de Fixação

**1. Quais alternativas abaixo representam semelhanças entre a programação em java convencional e a programação para android.**

- Em ambos podemos criar referências aos elementos da interface gráfica invocando o método findViewById.
- **Em ambos podemos criar nossas próprias classes e instanciar objetos dessas classes, sendo que uma classe criada para java convencional pode ser levada para um aplicativo android sem maiores modificações.**
- O ponto de partida é sempre o método main, independente de estarmos programando para java convencional ou aplicativos android.
- **A sintaxe da linguagem java é a mesma tanto na programação convencional quanto na programação para android.**

**2. Sobre activities, assinale a alternativa correta.**

- O método main é o primeiro a ser invocado em aplicativos android.
- **O método onCreate é o primeiro a ser invocado quando uma activity entra em execução. Nesse caso, podemos utilizar esse método para gerar referências para elementos da interface gráfica e salvar essas referências como atributos da activity.**
- O método findViewById é utilizado para obter uma referência a um elemento da interface gráfica que não possui ID.
- Ao programar aplicativos para a plataforma android utilizamos a linguagem Java, mas a estrutura das classes que criamos difere muito do modo como programamos em java convencional.

**3. Assinale a alternativa INCORRETA.**

- Para acessar um texto inserido pelo usuário em uma caixa de texto, precisamos invocar primeiramente o método findViewById para obter uma referência ao elemento EditText correspondente e de posse dessa referência invocar getText.
- Os métodos **setText** e **getText** podem ser chamados tanto em objetos da classe **TextView** quanto em objetos da classe **EditText**.

- Não é possível criar interfaces gráficas utilizando apenas o código java. Assim, utilizamos XML para inserir botões, caixas de textos e outros.
- A chamada ao método **onCreate** da classe pai utilizando **super.onCreate** é de suma importância para o seu aplicativo funcionar, sendo essa a primeira linha que você irá colocar no corpo do método **onCreate** de suas activities de agora em diante.

4. Depois que um aplicativo é compilado pela primeira, não poderemos mais alterar o método **onCreate** da activity principal.

- Verdadeiro
- Falso

5. Você não poderá adicionar classes Java no seu código, a não ser que elas herdem de activity.

- Verdadeiro
- Falso