

# 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-B** 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 um ícone representando ouro (ex: moeda ou barra de ouro) e um **TextView** ao lado representando o título da tela.
- O tamanho da imagem deve ser: **width: 64dp, height: 64dp**.
- O título deve estar em **tamanho 22sp e negrito**, com o texto **"Venda de Ouro"**.

## 2. Entrada de Dados (2,0 pts)

- Adicionar **dois campos de entrada (EditText)**:
  1. Quantidade de ouro (inputType **number**)
  2. Preço por grama (inputType **numberDecimal**)
- Cada campo deve ter um **hint descritivo** (ex: "**Digite a quantidade de ouro**" e "**Digite o preço por grama**").

## 3. Botão de Cálculo (1,0 pt)

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

## 4. Saída de Dados (1,0 pt)

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

## 5. Internacionalização (1,0 pt)

- O app deverá ter o idioma padrão em **inglês** e suporte para **português (pt-BR)**.
- O título e mensagens devem mudar conforme o idioma configurado no sistema.

## 6. Funcionalidade no Kotlin (3,0 pts)

- Implementar a lógica no **MainActivity**:
  - Ao clicar no botão, calcular:
    - $\text{total} = \text{quantidade} \times \text{preco\_por\_grama}$
  - Atualizar o **TextView** de resultado com o valor calculado formatado em **duas casas decimais**.
  - Se algum campo estiver vazio ou inválido, exibir a mensagem: "**Preencha todos os campos!**"