

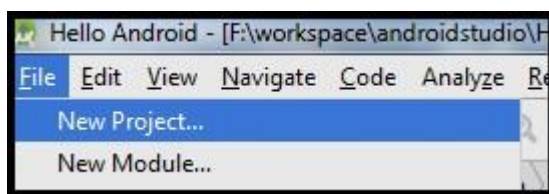


# Construindo nossas aplicações no Android (PARTE 1)

**V** desenvolver as nossas aplicações no Android utilizando os amos colocar a mão na massa ? A partir de agora iremos começar a componentes descritos no capítulo anterior. Começaremos com aplicações simples e aos poucos iremos evoluir, criando aplicações mais ricas.

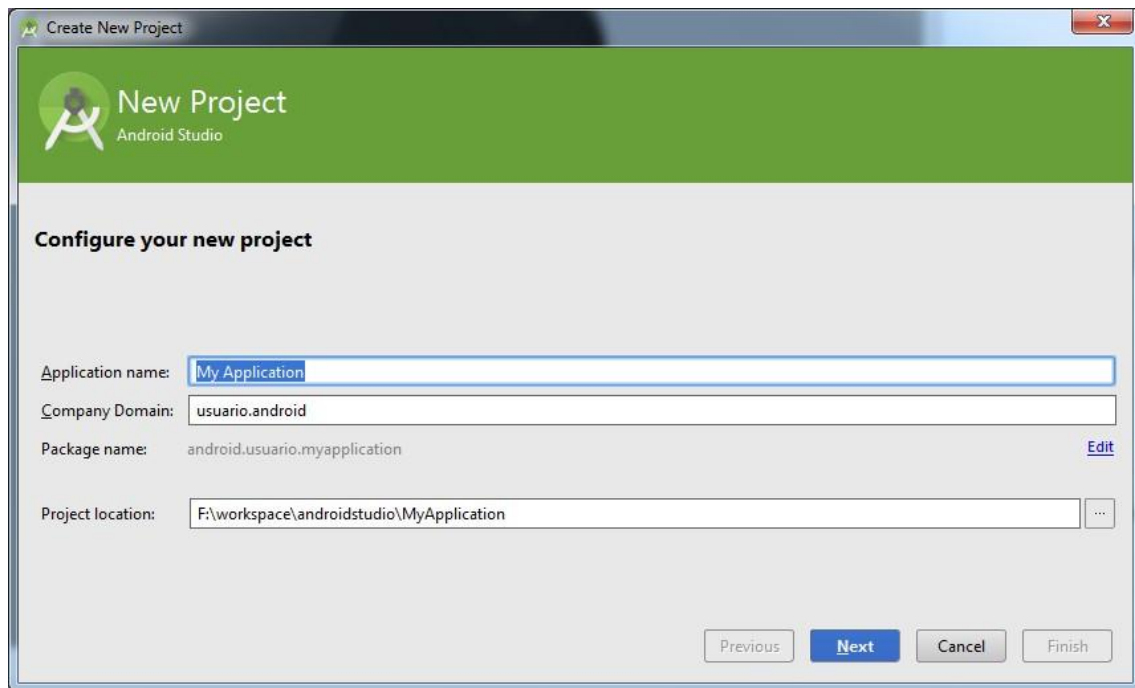
## 5.1) Desenvolvendo uma Calculadora Básica

Vamos construir a nossa primeira aplicação que vai consistir em uma calculadora básica com as quatro operações aritméticas. Para criar um projeto no Android Studio vamos no menu “File”/“New Project”. Confira na figura seguinte:



**New Project (pelo menu)**

Seguido os passos descritos acima, irá se abrir a caixa de diálogo abaixo:



### **Criando o projeto Calculadora**

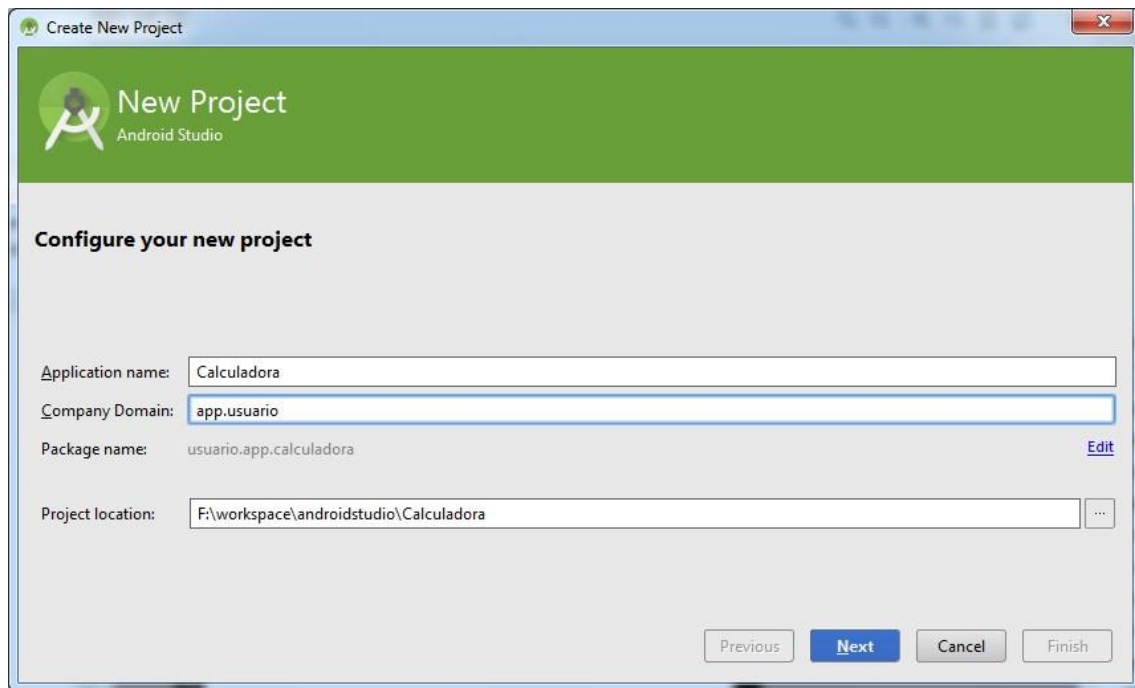
Agora vamos preencher os campos, conforme abaixo:

Application Name : Calculadora

Company Domain : app.usuario

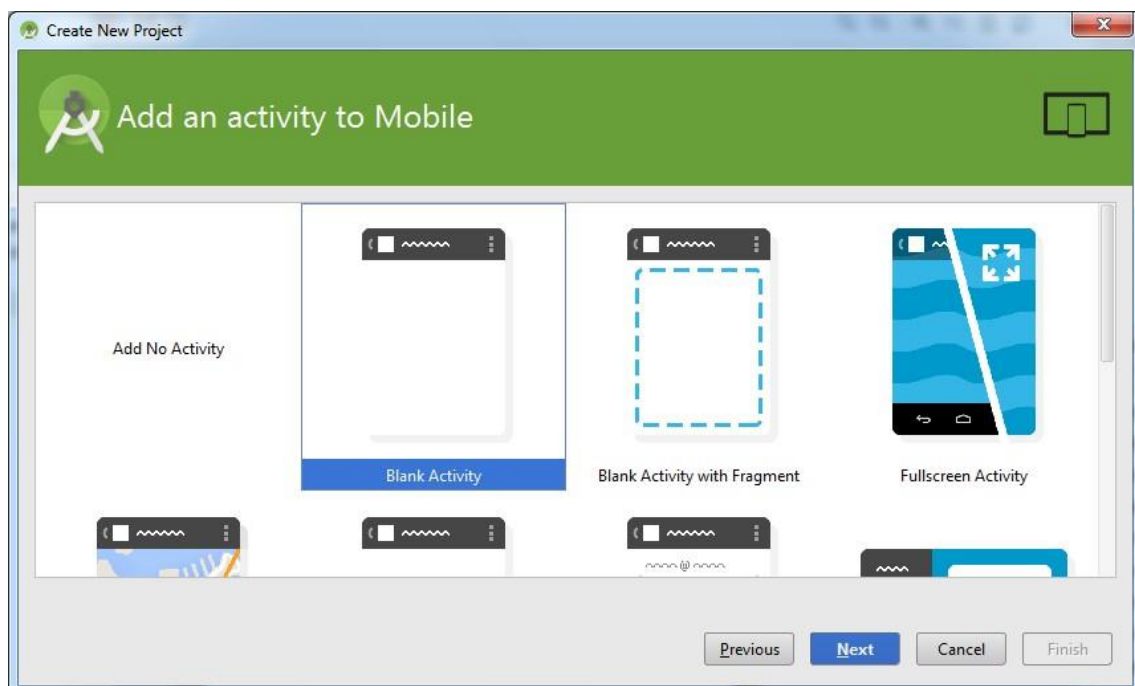
Project location : (Fica a sua escolha)

Confira como ficou na figura seguinte:



**Criando o projeto Calculadora – Campos preenchidos**

Agora na próxima seção (clicando em “Next”) será aberta a tela de configurações do projeto (que já estão previamente definidas. Nela não iremos alterar nada, simplesmente vamos clicar em “Next”). Na próxima etapa vamos escolher qual tipo de Activity iremos criar (por padrão, o BlackActivity), conforme demonstra a próxima imagem:



**Criando o projeto Calculadora – Definindo a Activity**

Agora na próxima seção (clcando em “Next”) vamos preencher as informações da Activity, conforme é mostrado abaixo:

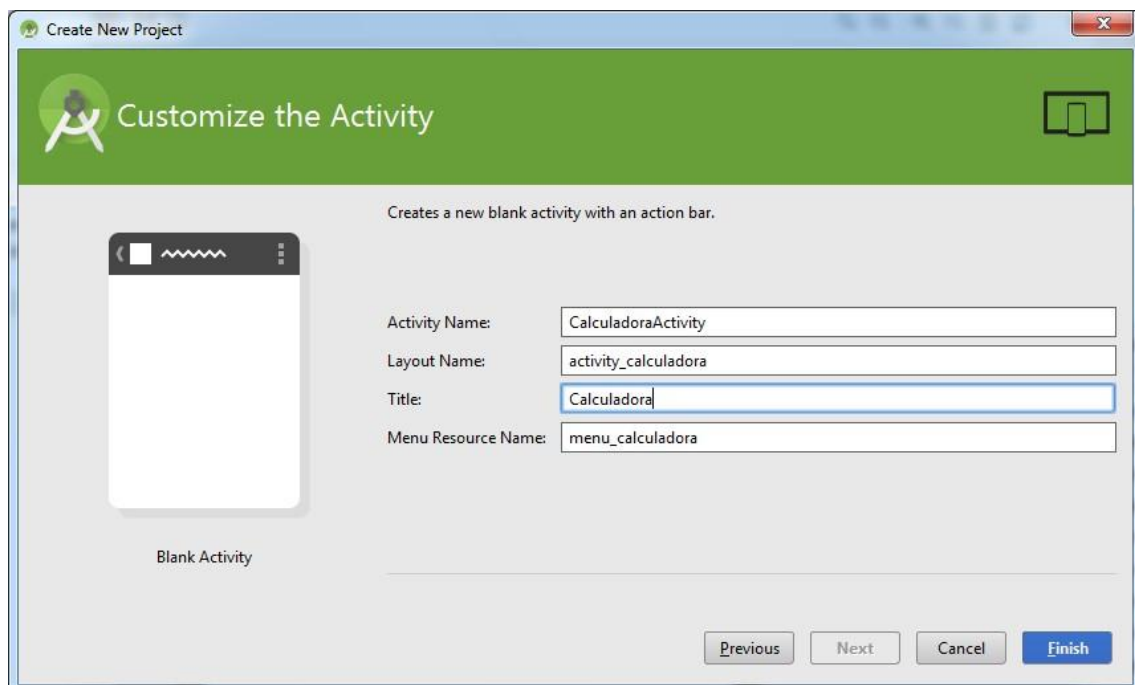
Activity Name : CalculadoraActivity

Layout Name : activity\_calculadora

Title : Calculadora

Resource Menu Name : menu\_calculadora

Confira como ficou na figura seguinte:



### **Criando o projeto Calculadora – Informações preenchidas**

Depois de preenchidas as informações, vamos criar o nosso projeto clicando no botão “Finish”. Feito isso o nosso projeto será criado.

Antes de começarmos a desenvolver nosso projeto, vamos alterar a “Skin” do nosso dispositivo (preview). O padrão é o “Nexus 4”. Vamos trocar para o “Nexus S”, conforme indica a figura a seguir :



A escolha da Skin mencionada é pela fato de a mesma “se aproximar” das dimensões do emulador, porém , FIQUE A VONTADE para escolher a Skin que você desejar.

Na tela da aplicação selecione o componente **TextView** na tela (cuja frase está escrito “Hello world”) e vamos alterar as seguintes propriedades, como segue:

### TextView

Propriedade	Valor
text	Digite o primeiro número

Veja o resultado:



**Tela da aplicação em desenvolvimento**

Agora arraste e solte um componente “Plain Text” (**EditText**) presente dentro da seção “Text Fields” abaixo do título. Veja como ficou em seguida :



**Componente “Plain Text” (EditText) inserido**

Com o componente selecionado, vamos em suas propriedades para alterar os seguintes valores, como segue :

#### **EditText (Plan Text)**

Propriedade	Valor
layout:width	match_parent
id	ednumero1

Na propriedade “layout:width” especificamos a largura do nosso componente, que no caso de nossa aplicação possuirá (ocupará) a mesma largura da tela do dispositivo (“match\_parent”).

Em “id” especificamos o nome do nosso componente, que será tratado (e identificado) na programação ao utilizarmos a linguagem Java. Porque alterar a sua ID ? Isso é necessário pois vamos “manipular” esse componente através do código Java, então nada mais justo do que trabalhar com componentes cujos nomes estejam de forma clara e organizada.

Agora arraste e solte um componente **TextView** abaixo da caixa de texto que inserimos, e em seguida altere as seguintes propriedades:

### TextView

Propriedade	Valor
text	Digite o segundo número

Logo após , arraste e solte um componente Plain Text (**EditText**), situado na guia “Text Fields”, abaixo do componente acima inserido, e altere seu nome (ID) para “ednumero2” e sua largura (layout:width) para “match\_parent”. (conforme já foi mostrado).

Veja o resultado:



**Tela da aplicação em desenvolvimento**

Agora vamos adicionar um componente **Button** abaixo da caixa de texto, que vai ser o nosso botão de “somar” os números. Depois de adicionar, vamos alterar as suas propriedades, conforme é mostrado abaixo:

## Button

Propriedade	Valor
text	Somar
layout:width	match_parent
id	btsomar

Vejamos o resultado abaixo:



Tela da aplicação em desenvolvimento