



FILIP



OlaMundo - [Kotlin]

Hybrid Mobile App Development

OláMundo - [Kotlin]

```
//Aqui, começamos definindo a função principal do programa. Em Kotlin, fun é usado para declarar uma função.  
fun main() {  
  
    //Esta linha imprime a string "Olá Mundo" no console.  
    println("Olá Mundo")  
  
    //imprime no console, desta vez exibindo a string "Nova Mensagem".  
    println("Nova Mensagem")  
    //O println() é uma função embutida que exibe uma linha de texto seguida por uma nova linha.  
}
```

OláMundo - [Kotlin]

O fechamento da função main(). Marca o fim do bloco de código da função principal.

No geral, o programa é simples. Ele declara uma função main, que é o ponto de entrada do programa. Dentro dessa função, duas mensagens são impressas no console, uma após a outra. A saída no console seria:

OláMundo - [Kotlin]

Desafio Kotlin

Crie um aplicativo simples em Kotlin que exiba arquivos "OlaMundo".

Em seu editor favorito, crie um novo arquivo chamado OlaMundo.kt com as seguintes linhas:

Compile o aplicativo usando o compilador Kotlin

```
kotlinc olamundo.kt -include-runtime -d olamundo.jar
```

Execute o aplicativo

```
java -jar olamundo.jar
```

Dúvidas

 Divirta-se!

 Profº Vinny Albuquerque

 profvinny.albuquerque@fiap.com.br

 [@mvalbuquerque](#)