* **Criando o Projeto**
* Package name é o ApplicationID, ou seja, o que vai identificar o seu app na Play Store.
* Quando o nome do projeto fica vermelho, significa que ele não está no Git. Na Seção 4 , aula 19, aos ~12:00 ele explica como resolver (o nome fica verde) . Ensina também como fazer o **commit** .
* **Estrutura de Pastas (Aula 10 há outras dicas de Git):**
* Pasta **app** > manifest > AndroidManifest.xml : é aqui onde ficam as permissões para acessar agenda, câmera, etc. Aqui também define qual será a primeira tela a ser exibida.
* Pasta Java possui 3 subpastas: a 1º é onde iremos trabalhar. Aqui contém a classe MainActivity. Repare que ao lado esquerdo do nome contem um **C** indicando que se trata de uma classe.

A 2ª e a 3ª são p/ a equipe de testes (unitário, etc).

* Pasta res:
  + drawable – é onde colocamos imagens. Possui dois arquivos:
    - ic\_launcher\_background.xml é o fundo do ícone de lançamento
    - ic\_launcher\_foreground.xml é o ícone de lançamento
  + layout - é a pasta onde colocaremos todos os layouts do projeto. Onde será desenvolvidas as telas. O que tiver aqui ´o que aparecerá na tela do celular.
  + mipmap - ????
  + values:
    - colors.xml – define-se as cores do app
    - strings.xml – lida com os textos de botões, etc.
    - themes - configura os temas claros e escuros
  + xml outras configurações, como o backup, permissões específicas, etc.
* Pasta **Gradle Scripts** é onde ficam as bibliotecas que serão utilizadas dentre outras coisas
* Estudar constraints: posicionamento padrão é top left
* Wrap\_contente auto resize. Auto calculate width and height!
* Estudar log.d, eventos
* Concertar problema do emulador.
* Tela inicial do aplicativo:
* Texto

  Descrição gerada automaticamente

Gravar essa ordem

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Constraints. Para centraliza, top cpm top bottom com bottom

Desfazer constraints control clique no dot no ponto da constraints