



# Como Criar um App "Olá, Mundo" no Android Studio: Passo a Passo

Se você está começando no desenvolvimento Android, o famoso "Olá, Mundo" é o primeiro projeto ideal para entender como o Android Studio funciona.

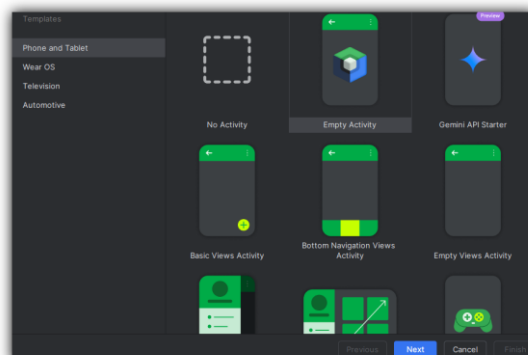
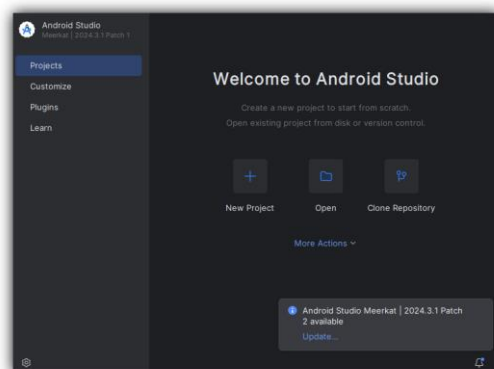
Neste artigo, você aprenderá, de forma simples e direta, como criar seu primeiro aplicativo Android exibindo a mensagem "Olá, mundo!".

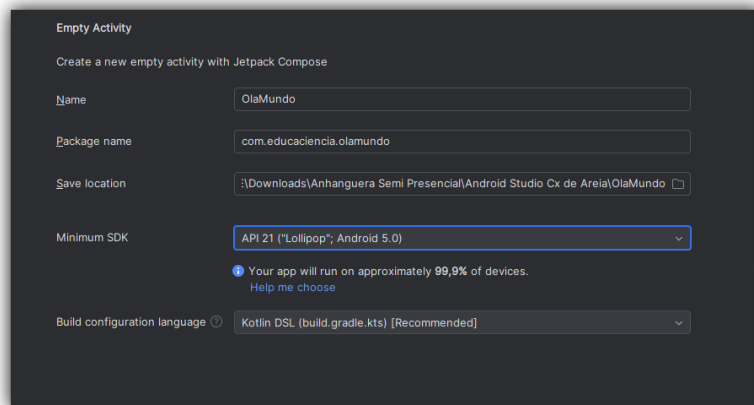
Antes de começar, você precisa ter instalado:

- Android Studio (versão atualizada)
- **Caixa de Areia:** `android-studio\bin\studio64.exe`
- [https://developer.android.com/studio?gad\\_source=1&gbraid=0AAAAAC-IOZkpnMLUaNN9SSTkQ\\_FGEKUcc&qclid=Cj0KCQjw8cHABhC-ARIsAJnY12zYA9wxoswg\\_txY6qsZQIDXhZVUaQARKw--Sgxo4CWuKfGUEIS661EaAie5EALw\\_wcB&qclsrc=aw.ds&hl=pt-br](https://developer.android.com/studio?gad_source=1&gbraid=0AAAAAC-IOZkpnMLUaNN9SSTkQ_FGEKUcc&qclid=Cj0KCQjw8cHABhC-ARIsAJnY12zYA9wxoswg_txY6qsZQIDXhZVUaQARKw--Sgxo4CWuKfGUEIS661EaAie5EALw_wcB&qclsrc=aw.ds&hl=pt-br)
- Um dispositivo Android ou um emulador configurado

## 1. Crie um novo projeto:

- Abra o Android Studio.
- Clique em **"New Project"**.
- Escolha **"Empty Activity"**.
- Dê um nome ao seu projeto, como OlaMundo.
- Clique em **"Finish"**.





## 2. MainActivity:

Vá até MainActivity.java ou MainActivity.kt (dependendo do idioma que escolheu).

**Kotlin:**

```
package com.educaciencia.olamundo

import android.os.Bundle
import androidx.activity.ComponentActivity
import androidx.activity.compose.setContent
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
import androidx.compose.foundation.layout.padding
import androidx.compose.material3.Scaffold
import androidx.compose.material3.Text
import androidx.compose.runtime.Composable
import androidx.compose.ui.Modifier
import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
import com.educaciencia.olamundo.ui.theme.OlaMundoTheme

class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContent {
            OlaMundoTheme {
                Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { innerPadding ->
                    Greeting(
                        name = "Android",
                        modifier = Modifier.padding(innerPadding)
                    )
                }
            }
        }
    }
}

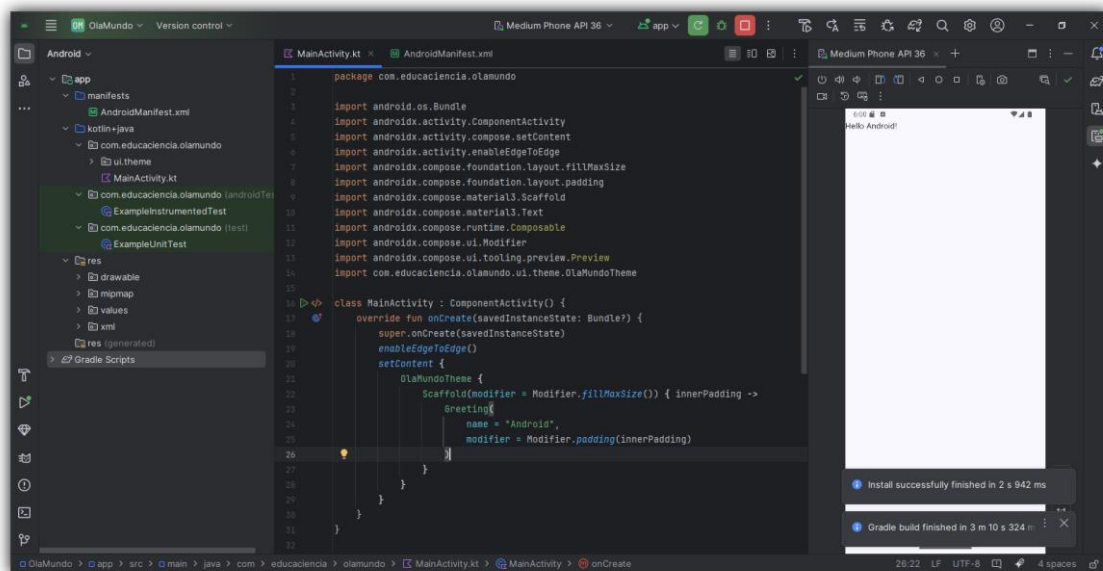
@Composable
fun Greeting(name: String, modifier: Modifier = Modifier) {
```



```
Text(  
    text = "Hello $name!",  
    modifier = modifier  
)  
}  
  
@Preview(showBackground = true)  
@Composable  
fun GreetingPreview() {  
    OlaMundoTheme {  
        Greeting("Android")  
    }  
}
```

### Execute o app:

- Clique no botão de "Run" (ícone de play verde).





## Altere ...

Kotlin:

```
package com.educaciencia.olamundo

import android.os.Bundle
import androidx.activity.ComponentActivity
import androidx.activity.compose.setContent
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
import androidx.compose.foundation.layout.padding
import androidx.compose.material3.Scaffold
import androidx.compose.material3.Text
import androidx.compose.runtime.Composable
import androidx.compose.ui.Modifier
import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
import com.educaciencia.olamundo.ui.theme.OlaMundoTheme

class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContent {
            OlaMundoTheme {
                Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { innerPadding ->
                    Greeting(
                        modifier = Modifier.padding(innerPadding)
                    )
                }
            }
        }
    }
}

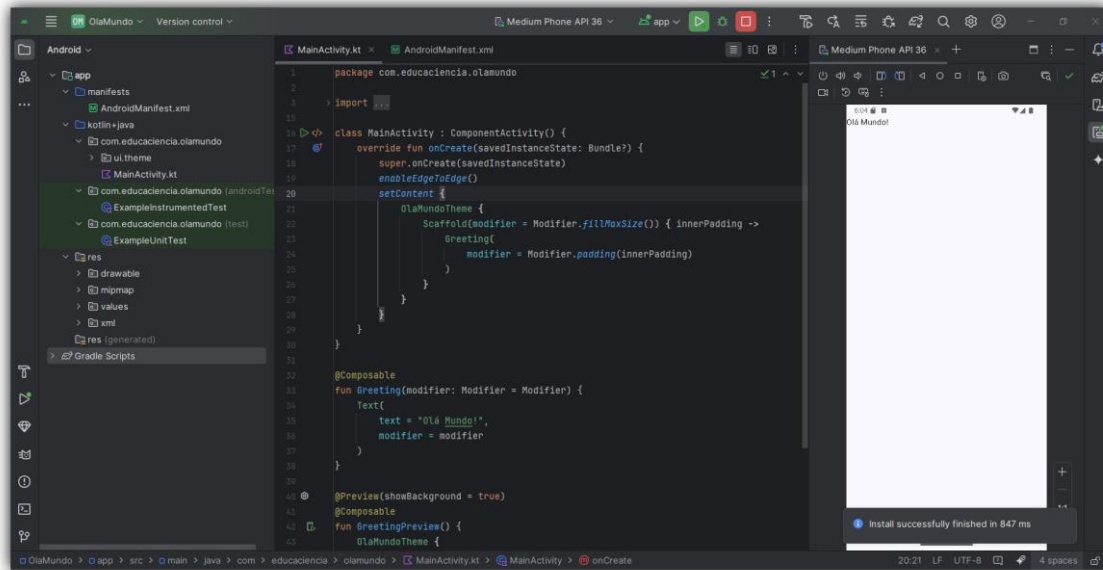
@Composable
fun Greeting(modifier: Modifier = Modifier) {
    Text(
        text = "Olá Mundo!",
        modifier = modifier
    )
}

@Preview(showBackground = true)
@Composable
fun GreetingPreview() {
    OlaMundoTheme {
        Greeting()
    }
}
```



## Execute o app:

- Clique no botão de **"Run"** (ícone de play verde).





## Detalhando as linhas de código:

**package com.educaciencia.olamundo**

- Indica o “endereço” do arquivo dentro do projeto. Assim como uma pasta ajuda a organizar arquivos, o package organiza o código Java/Kotlin.

**import ...**

- As instruções import trazem funcionalidades de outras bibliotecas para usar aqui, como se estivéssemos dizendo: *"vou usar ferramentas já prontas do Android e do Jetpack Compose"*.

**class MainActivity : ComponentActivity()**

- É a tela principal do app. Toda aplicação Android começa executando uma Activity. Aqui, ela usa o ComponentActivity, uma versão moderna que funciona bem com Jetpack Compose.

**override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?)**

- Função chamada automaticamente quando o app abre. É como o "início" da tela, onde configuramos o que será mostrado ao usuário.

**enableEdgeToEdge()**

- Faz com que o conteúdo do app ocupe toda a tela, até as bordas (inclusive por trás da barra de status, se necessário).

**setContent { ... }**

- Aqui começa a interface com **Jetpack Compose**, a nova forma de construir telas no Android. Tudo dentro desse bloco define o que será mostrado visualmente.

**OlaMundoTheme { ... }**

- Aplica o **tema visual** do app (cores, fontes etc.), garantindo um estilo consistente em todas as telas.

**Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { ... }**

- É um “esqueleto” padrão de layout (como cabeçalho, rodapé, conteúdo). Aqui usamos só para ocupar toda a tela com fillMaxSize().

**modifier = Modifier.padding(innerPadding)**

- Garante que o conteúdo (como o texto) não fique colado nas bordas. O innerPadding é fornecido automaticamente pelo Scaffold.



## Greeting(...) e função abaixo

- Função personalizada que desenha um texto na tela. Usamos @Composable para dizer que ela faz parte da interface.

```
kotlin
@Composable
fun Greeting(...) {
    Text(text = "Olá Mundo!")
}
```

- **Text()**: Componente que mostra texto. Neste caso, está exibindo "Olá Mundo!".

## @Preview(...) e função GreetingPreview()

- Serve para visualizar o componente direto na IDE, sem precisar rodar o app. Muito útil para desenvolvedores testarem rapidamente a aparência do layout.

## Vamos ver isso no código!

```
// Declara o pacote onde esta classe está localizada
package com.educaciencia.olamundo

// Importa a classe Bundle usada para salvar/recuperar dados do estado da Activity
import android.os.Bundle
// Importa a classe base para atividades com Compose
import androidx.activity.ComponentActivity
// Importa a função para definir o conteúdo da UI com Compose
import androidx.activity.compose.setContent
// Importa função que ativa o modo de borda a borda na Activity
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
// Importa modificador para ocupar toda a tela
import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
// Importa modificador para adicionar preenchimento (padding)
import androidx.compose.foundation.layout.padding
// Importa o componente Scaffold (estrutura visual básica do Material 3)
import androidx.compose.material3.Scaffold
// Importa o componente de texto do Material 3
import androidx.compose.material3.Text
// Importa anotação e recursos para criar funções Compose
import androidx.compose.runtime.Composable
// Importa modificador para composições
import androidx.compose.ui.Modifier
// Importa ferramenta de visualização da interface na IDE
import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
// Importa o tema personalizado do app
import com.educaciencia.olamundo.ui.theme.OlaMundoTheme

// Define a classe principal da aplicação, herdando de ComponentActivity
class MainActivity : ComponentActivity() {
```



```
// Função chamada ao criar a Activity
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState) // Chama a implementação da superclasse

    enableEdgeToEdge() // Ativa exibição da interface em tela cheia (de ponta a
    ponta)

    setContent {
        // Aplica o tema customizado OlaMundoTheme
        OlaMundoTheme {
            // Cria um Scaffold, estrutura básica de layout com preenchimento total da
            tela
            Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { innerPadding ->
                // Chama a função Greeting e aplica o padding interno calculado pelo
                Scaffold
                Greeting(
                    modifier = Modifier.padding(innerPadding)
                )
            }
        }
    }
}

// Função composável que exibe um texto com o modificador passado
@Composable
fun Greeting(modifier: Modifier = Modifier) {
    Text(
        text = "Olá Mundo!", // Texto a ser exibido
        modifier = modifier // Modificador visual (como padding)
    )
}

// Função de visualização do Greeting no modo preview da IDE
@Preview(showBackground = true)
@Composable
fun GreetingPreview() {
    // Aplica o tema e exibe o Greeting para visualização
    OlaMundoTheme {
        Greeting()
    }
}
```