

GUIA DE INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO DE ANDROID PARA LINUX - ver. 1.0

1. INSTALAR O JAVA JDK 8.

- iv. `sudo apt-get install oracle-java8-set-default`

- Inclua no final do arquivo: `JAVA_HOME=/usr/lib/jvm/java-8-oracle`.

-
-
- ```
3. -- INSERT --
```
- Inclua no final da variável PATH, o caminho dos executáveis Java :**\$JAVA\_HOME/bin**

5. `-- INSERT --` 1,140

6. Salve com pressionando ESC e :wq e depois Enter.

ii. Recarregue as variáveis de ambiente com o comando:

1. `source /etc/environment`
  - iii. Pronto! A variável está configurada.
- c. **Testar o Java no terminal.**
- i. Executar no terminal: `"java -version"`.
- 
- ```
luiz@ubuntu:~$ java -version
java version "1.8.0_131"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_131-b11)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.131-b11, mixed mode)
luiz@ubuntu:~$
```
- ii.
 - iii. Se mostrar a versão do Java, então a instalação e configuração foram executados com sucesso.

2. INSTALAR O ANDROID SDK.

- a. **Acesso este endereço:**
<https://developer.android.com/studio/index.html?hl=pt-br>
- b. **Preste atenção aos requisitos mínimos e recomendados para desenvolver para Android.**

Linux

- Área de trabalho GNOME ou KDE
*Testado no Ubuntu® 12.04, Precise Pangolin
(distribuição de 64 bits capaz de executar aplicativos de 32 bits)*
- Distribuição de 64 bits capaz de executar aplicativos de 32 bits
- Biblioteca C do GNU (glibc) 2.19 ou posterior
- Mínimo de 3 GB de RAM, 8 GB de RAM recomendados, mais 1 GB para o Android Emulator
- Mínimo de 2 GB de espaço livre em disco, 4 GB recomendados (500 MB para o IDE + 1,5 GB para o Android SDK e as imagens do sistema do emulador)
- Resolução de tela mínima de 1.280 x 800
- Para o emulador acelerado: Processador Intel® compatível com Intel® VT-x, Intel® EM64T (Intel® 64) e a funcionalidade Execute Disable (XD) Bit, ou processador AMD compatível com AMD Virtualization™ (AMD-V™)

- i.
- ii. É preciso que sua máquina tenha suporte a virtualização, ou seja, conseguir rodar outros sistemas dentro do seu sistema. Na BIOS da sua máquina, é necessário que a opção "Virtualization" esteja como "enable".

- c. **Baixe o Android Studio.**



- i.
- ii. Baixe o conteúdo do link.

Plataforma	Pacote do Android Studio	Tamanho	Soma de verificação SHA-1
Windows (64 bits)	android-studio-bundle-162.3934792-windows.exe Inclui Android SDK (recomendado)	1,893 MB (1,985,351,576 bytes)	9d787c0cf453e40ad1b0621f0e5a9653270dcc22a58fa7c9fab2223531c83a41
	android-studio-ide-162.3934792-windows.exe Sem Android SDK	422 MB (442,578,936 bytes)	939cf6a1556c9078f4cbc05d1d2b8175f365ea5485661b04579788c423c38c95
	android-studio-ide-162.3934792-windows.zip Sem Android SDK e sem instalador	438 MB (460,075,724 bytes)	87cdb1295137ae75e5dbc7f9b6c499079d05d1141efa769c085e08c18fcec437
Windows (32 bits)	android-studio-ide-162.3934792-windows32.zip Sem Android SDK e sem instalador	438 MB (459,516,639 bytes)	67098fdd64d257c2aa98db29af8a6341fa787d9d0b37c8ea06eb5ec00dc51986
Mac	android-studio-ide-162.3934792-mac.dmg	434 MB (455,228,488 bytes)	e20fb9ae57c9ca35285dfc40594a0e23bf2c47648a43ca6b7da0e7e58d092b86
Linux	android-studio-ide-162.3934792-linux.zip	438 MB (459,976,690 bytes)	6e33a232466820a15c884af9faefab772b8267ede056aaedb63f291ceb5e95a7

iii.

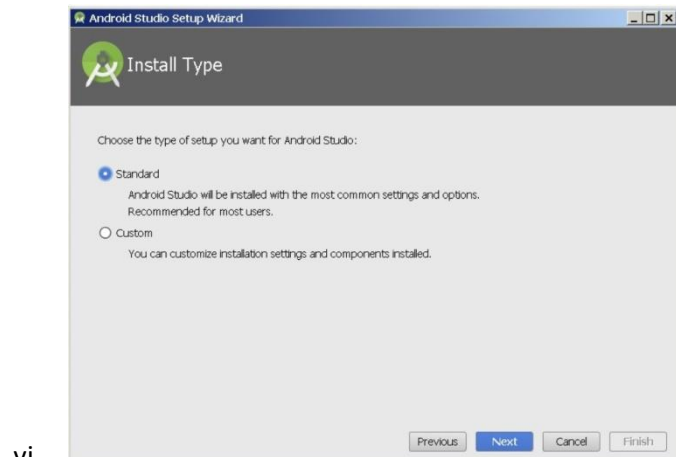
d. **Instalar o Android Studio.**

- i. A instalação do Android Studio é simples, porém um pouco demorada, pois será baixado uma série de componentes no meio da instalação.
- ii. O arquivo baixado é a própria IDE de desenvolvimento para Android, você deve descompactar em um local apropriado. Sugestão: na pasta de seu usuário "~/android-studio".
- iii. Execute os comandos:
 1. `cd ~/android-studio`
 2. `cd bin`
 3. `./studio.sh` (este é o executável que instalará e abrirá a IDE)

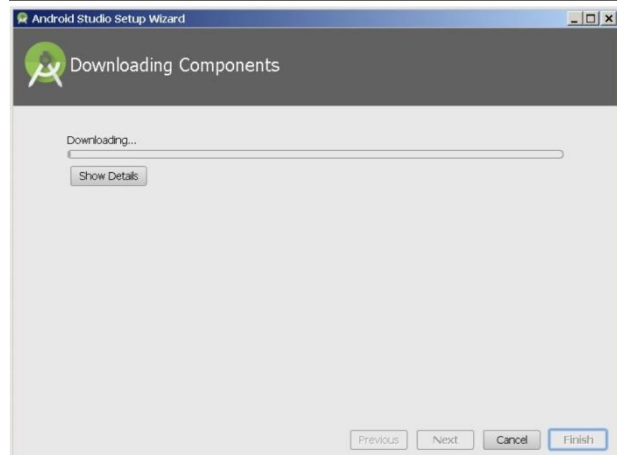
iv. Vamos as telas da instalação.



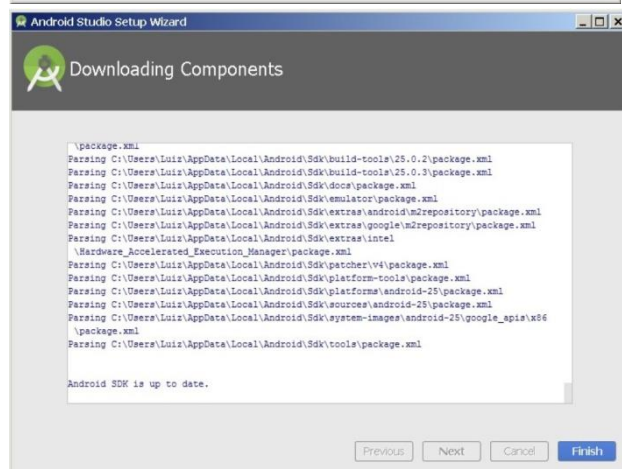
v.



vi.



vii.




viii.

ix. Pronto! O Android Studio será instalado.

e. **Configuração das variáveis de ambiente para o Android.**

- i. O SDK do Android está armazenado por padrão na pasta do home do seu usuário. Precisamos configurar este caminho nas variáveis de ambiente.
- ii. Execute o comando:
 1. `sudo vim /etc/environment`
 2. Inclua no final do arquivo: `ANDROID_HOME=~/.Android/Sdk`.
 3. Adicione os seguintes caminhos para a variável PATH: "`$ANDROID_HOME/tools`" e "`$ANDROID_HOME/platform-`

tools" (lembre-se no Linux, os caminhos são separados por :
(dois pontos).

A terminal window with a dark purple background. The text displayed is:
PATH="/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/sbin:/usr/bin:/sbin:/bin:/usr/games:/usr/local/games:~/config/composer/vendor/bin:\$ANDROID_HOME/platform-tools:\$ANDROID_HOME/tools"
JAVA_HOME="/usr/lib/jvm/java-8-oracle"
ANDROID_HOME=~/Android/Sdk
A red rectangle highlights the line "ANDROID_HOME=~/Android/Sdk". A red arrow points from the right side of the terminal towards the text "ANDROID_HOME=~/Android/Sdk".

```
PATH="/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/sbin:/usr/bin:/sbin:/bin:/usr/games:/usr/local/games:~/config/composer/vendor/bin:$ANDROID_HOME/platform-tools:$ANDROID_HOME/tools"  
JAVA_HOME="/usr/lib/jvm/java-8-oracle"  
ANDROID_HOME=~/Android/Sdk
```

4.

5. Salve com pressionando ESC e :wq e depois Enter.

iii. Recarregue as variáveis de ambiente com o comando:

iv. `source /etc/environment`

f. **Configuração do Gradle**

i. Execute os comandos:

1. `cp -r android-studio/plugins/android/lib/templates`

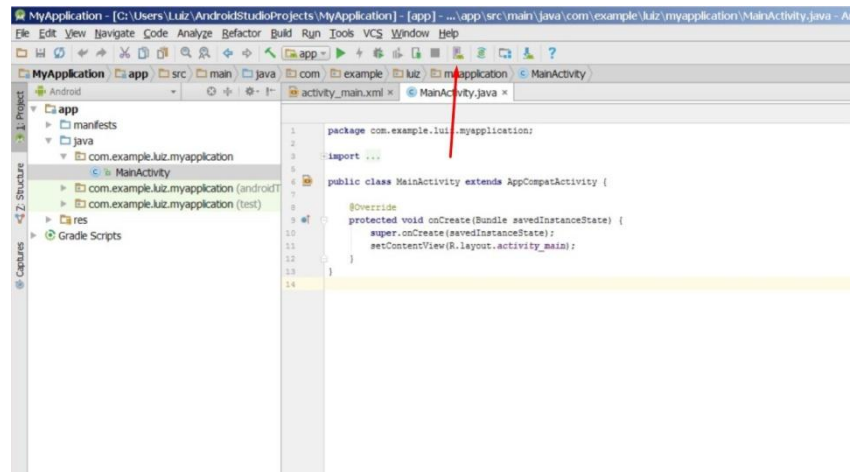
`~/Android/Sdk/tools/templates`

2. `chmod +x`

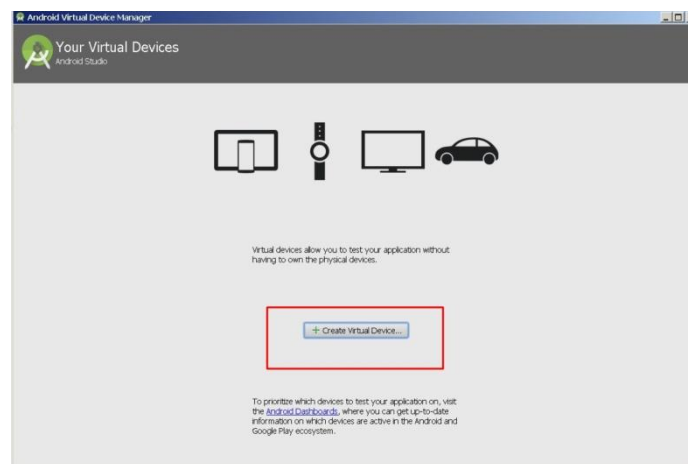
`~/Android/Sdk/tools/templates/gradle/wrapper/gradlew`

3. CRIAR UM EMULADOR ANDROID

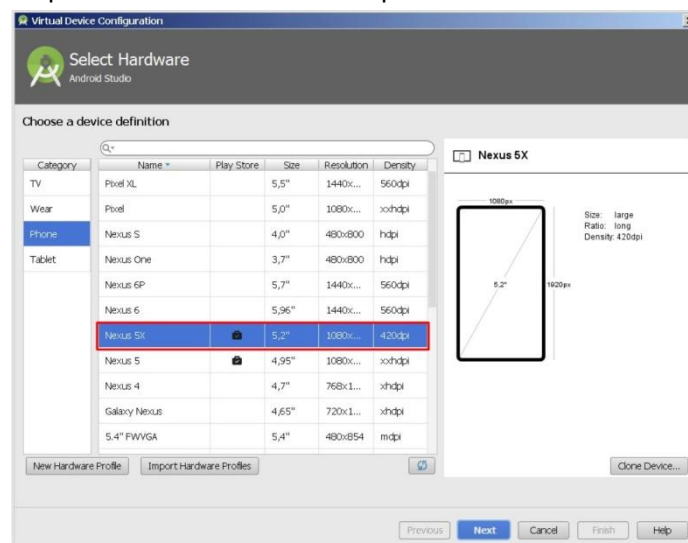
- a. Abra o Android Studio e em sua tela inicial, crie um novo projeto com a opção "Start a New Android Studio project". Não precisa configurar nenhuma opção, somente vá adiante até chegar nesta tela e clique no item que aponta a seta em vermelho.



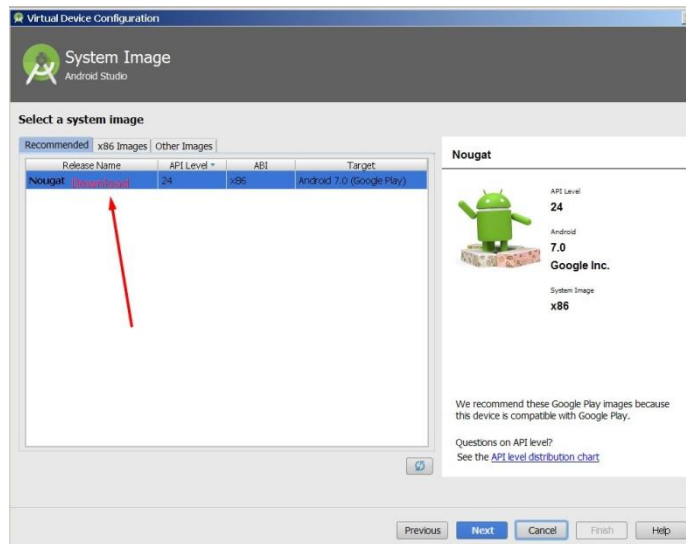
- b.
- c. Crie um novo emulador.



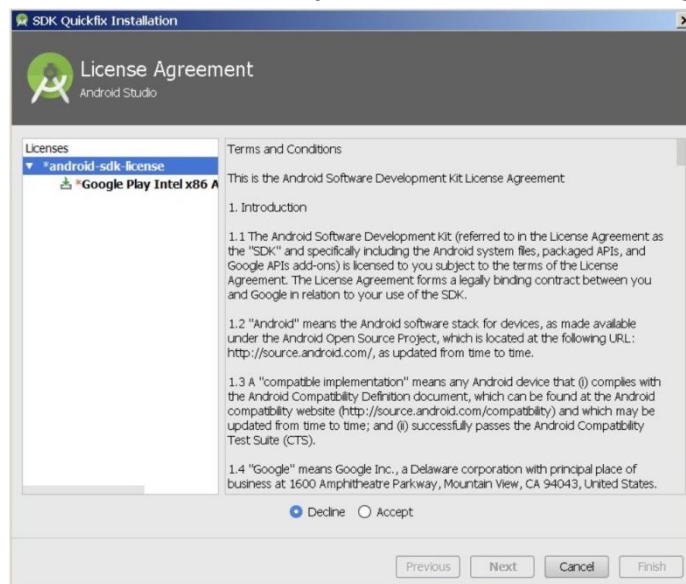
- d.
- e. Na próxima tela basta criar em próximo. Iremos criar o emulador padrão.



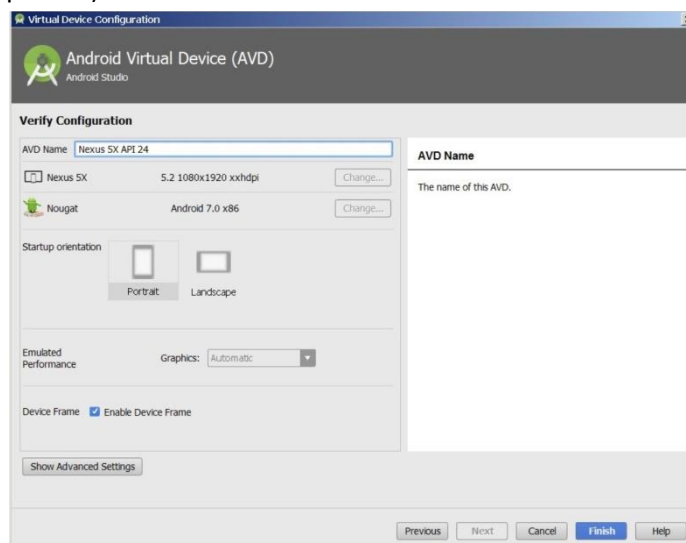
- f.
- g. Baixe a imagem.



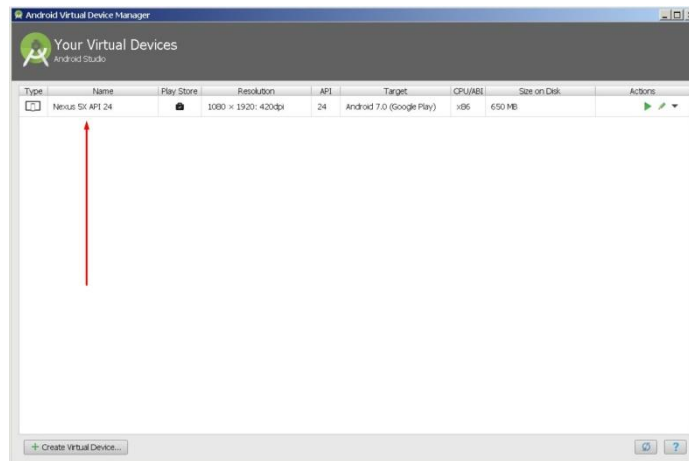
- h.
- i. Aceite o contrato de licença e realize o download da imagem.



- j.
- k. Dê um nome para o emulador (Não é necessário, pode-se deixar o nome padrão). Finalize!



- l.



m.

n. Pronto! Já temos um emulador criado.

Pronto! O ambiente Android está instalado e configurado.