

Exercícios Complementares

Aplicativos para Android **Um Passo a Passo da Criação até a Loja**

Erik leger Dobrychtop



editora
VIENA

1ª Edição
Bauru/SP
Editora Viena
2022

Capítulo 1

1. Qual a função de um desenvolvedor?

Instruir ao processador do computador a executar determinadas tarefas, resumindo, são conjuntos de passos finitos e organizados que quando executados, resolvem um determinado problema.

2. Cite uma linguagem de programação de baixo nível.

Assembly

3. Cite um aparelho que utiliza programação de alto nível.

Aparelho celular

4. O que é uma linguagem de programação?

É um conjunto de regras que fornecem um percurso das quais operações o computador tem de executar.

5. Cite dois sistemas operacionais.

Linux e Windows.

Capítulo 2

1. O que é Android?

Android é um sistema operacional e uma plataforma de programação mantida pela empresa Google, atualmente é utilizada em diversos dispositivos móveis, como telefones celulares, tablets e uma gama crescente de dispositivos.

2. Cite duas versões do Android.

Lollipop e Pie.

3. Qual a função das coleções de bibliotecas.

Auxiliar o desenvolvedor a realizar a criação de componentes que fazem parte da arquitetura do Android.

4. O que é SDK?

Kit de desenvolvimento de software.

5. O que é uma IDE?

Ambiente de desenvolvimento integrado

Capítulo 3

1. O que é Kotlin?

Kotlin é uma nova linguagem de programação.

2. Kotlin é de código aberto, o que isto significa?

O desenvolvedor poderá realizar o download de seu código e observar o código fonte da tecnologia.

3. Faça um Hello World em Kotlin.

```
Fun main(args : Array<String>){  
    println("Hello world!")  
}
```

4. O que é O Fun denominado main?

Uma estrutura de código principal, na linguagem de programação Kotlin as funções são declaradas usando fun.

5. Crie uma variável.

```
Var nome = "leitor"
```

Capítulo 4

1. Crie uma classe Carro com a propriedade cor.

Exemplo demonstrado no livro.

2. Quando é utilizado o this?

Quando a classe possui dois métodos ou mais, e o desenvolvedor desejar chamar um método ou uma propriedade dentro do outro

3. O que é um construtor?

Um modo de inicializar as propriedades de classe.

4. Cite uma vantagem do conceito Herança?

Permite uma economia de código e que os sistemas tenham uma estrutura inteligível.

5. O que são Modificadores de acesso?

São palavras utilizadas para definir a visibilidade de propriedades e métodos.

Capítulo 5

1. O que é JDK?

Um conjunto com tudo necessário para desenvolvimento de aplicação com as linguagens de programação

2. Para que serve o JRE?

Conjunto com o que é preciso para rodar uma aplicação desenvolvida.

3. Cite uma variável de ambiente necessária para o desenvolvimento Kotlin.

JAVA_HOME

Capítulo 6

1. O que é Empty Activity?

Uma interface vazia, sem nenhum componente.

2. O que é possível encontrar no diretório res?

Onde é possível encontrar imagens, músicas, arquivos de layout, entre outros.

3. Crie seu primeiro projeto Kotlin.

Exemplo demonstrado no livro.

4. Cite uma indicação que é um arquivo Kotlin.

Possui a extensão .kt

Capítulo 7

1. Qual a finalidade da navegação?

Contemplar a movimentação do usuário entre as telas da aplicação.

2. Adicione um TextView no seu projeto.

Exemplo demonstrado no livro.

3. Adicione um botão com navegação.

Exemplo demonstrado no livro.

4. Desenvolva uma navegação com dados.

Exemplo demonstrado no livro.

5. No Android, para que é utilizado o xml?

Utilizado para criar componentes de interfaces.

Capítulo 8

1. Quais as operações básicas do CRUD?

Criar um registro, ler este registro, alterar e deletar.

2. Crie um CRUD no seu projeto.

Exemplo demonstrado no livro.

Capítulo 9

1. Cite dois recursos básicos do desenvolvimento mobile.

Câmera e Localização.

2. Adicione no seu projeto o recurso de câmera.

Exemplo demonstrado no livro.

3. Adicione no seu projeto o recurso de localização

Exemplo demonstrado no livro.

Capítulo 10

1. Qual o nome da loja de aplicativos da Google?

Google Play.

2. Como demonstrado no livro, qual o primeiro passo a ser realizado para a publicação do Aplicativo.

Preparar a aplicação

3. Qual a importância de realizar uma verificação no código?

Para que não exista chamadas de logs, mensagens erradas, configurações erradas.

4. Qual a função da opção Generate Signed Bundle/APK?

Gerar um arquivo assinado, que será necessário para enviar para a loja.

5. Quando é utilizada a versão V2 (Full APK Signature)?

Em aparelho com o sistema operacionais superiores a Android 7.