

# **Respostas dos Exercícios**

## **Aplicativos para Android** **Um Passo a Passo da Criação Até a Loja**

Erik leger Dobrychtop



**editora**  
**VIENA**

Edição  
Bauru/SP  
Editora Viena  
2022

---

## Capítulo 1

---

1.

A programação é basicamente a implementação da lógica para facilitar procedimentos e funcionalidades específicas.

2.

Linguagem binária ou hexadecimal.

3.

Assembly.

4.

Uma linguagem de programação é um conjunto de regras que fornecem um percurso das quais operações o computador tem de executar.

5.

Sistema Operacional (Operating System, em inglês) é a parte central do aparelho que se encarrega do bom funcionamento dos recursos, podendo ser considerado um programa ou um conjunto de programas que permitem que o usuário tenha a melhor experiência ao utilizar as funcionalidades do aparelho.

---

## Capítulo 2

---

1.

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.

Kernel do Linux.

3.

Kotlin

4.

Lollipop, Marshmallow e Oreo.

5.

Uma ferramenta necessária para desenvolver aplicativos é um kit de desenvolvimento de software.

---

## Capítulo 3

---

1.

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

2.

É uma estrutura de código principal.

3.

decimal, float e long.

4.

Armazenar mais de um valor. Por exemplo, é possível salvar os nomes de todos os alunos de uma turma em apenas um array.

5.

Funções são blocos de códigos que executam uma ação, utilizando funções é possível executar operações específicas dentro da aplicação.

---

## Capítulo 4

---

1.

```
class Carro {  
  
    //Propriedades  
    var cor: String = ""  
}
```

2

```
class Carro {  
    //Propriedades  
    var cor: String = ""  
    //Métodos  
    fun acelerarCarro(){  
        println("Carro Acelerando")  
    }  
}
```

3.

Um construtor é um modo de inicializar as propriedades de classe. Uma classe na linguagem de programação Kotlin pode ter um construtor primário e um ou mais construtores secundários.

4.

Modificadores de acesso são palavras utilizadas para definir a visibilidade de propriedades e métodos, deste modo, o desenvolvedor controlará o que vai ser exibido, do que não vai ser exibido e onde pode ser exibido.

5.

Private, protected, public e internal.

---

## Capítulo 5

---

1.

Java Development Kit é um conjunto com tudo necessário para desenvolvimento de aplicação com as linguagens de programação Java ou Kotlin. A

2.

Integrated Development Environment ou ambiente de desenvolvimento integrado, a ferramenta é um ambiente que possibilita escrever os códigos, realizar testes e executar no emulador. A ferramenta facilita no desenvolvimento de aplicativos, e o android studio é a IDE oficial para desenvolvimento de Android.

---

## Capítulo 6

---

1.

Configurações do projeto.

2.

```
fun trocarTexto(view: View) {  
    var texto = findViewById(R.id.textoLivro) as TextView  
    texto.setText("Desenvolvimento Mobile")  
}
```

3.

```
fun gerarNumero(view: View) {  
    var texto = findViewById(R.id.textNumero) as TextView  
    var numero = Random().nextInt(200)  
    texto.setText("O Número Sorteado é : $numero")  
}  
}
```

4.

PlainText e TextView.

5.

Uma Interface.

---

## Capítulo 7

---

1.

Uma descrição abstrata de uma operação a ser executada.

2.

Extensible Markup Language, é basicamente uma linguagem de marcação que é utilizada em várias áreas.

3.

É onde consta todo o código do layout.

4.

```
<Button  
    android:text="Clique aqui!"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content" tools:layout_editor_ 5  
    absoluteY="172dp"  
    tools:layout_editor_absoluteX="147dp" android:id="@+id/button"/>
```

---

## Capítulo 8

---

1.

Create, Read, Update e Delete, traduzindo ele irá criar um registro, ler este registro, alterar e deletar.

2.

```
constructor(nome: String, idade: Int){  
    this.nome = nome
```

```
this.idade = idade
}
```

3.

Auxilia a classe a administrar banco dados.

---

## Capítulo 9

---

1.

Recurso da câmara

2.

Habilitar e desabilitar a view implementada pelo desenvolvedor.

3.

```
private fun checkPermission(permissionArray: Array<String>): Boolean {
    var allSuccess = true
    for (i in permissionArray.indices) {
        if (checkCallingOrSelfPermission(permissionArray[i]) ==
            PackageManager.PERMISSION_DENIED)
            allSuccess = false
    }
    return allSuccess
}

override fun onRequestPermissionsResult(requestCode: Int,
    permissions: Array<out String>,
    grantResults: IntArray) {
    super.onRequestPermissionsResult(requestCode, permissions,
        grantResults)
    if (requestCode == PERMISSION_REQUEST) {
        var allSuccess = true
        for (i in permissions.indices) {
            if (grantResults[i] == PackageManager.PERMISSION_DENIED) {
                allSuccess = false
                val requestAgain = Build.VERSION.SDK_INT >= Build.VERSION_CODES.M
                && shouldShowRequestPermissionRationale(permissions[i])
                if (requestAgain) {
                    Toast.makeText(this, "Permissão negada", Toast.LENGTH_SHORT).show()
                } else {
                    Toast.makeText(this, "Vá até configurações e habilite permissões.",
                        Toast.LENGTH_SHORT).show()
                }
            }
        }
    }
}
```

```
}  
}  
}  
if (allSuccess)  
    enableView()  
}  
}
```

---

## Capítulo 10

---

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

Google Play.

2. O que o Generate Signed Bundle irá gerar?

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

3. Qual o endereço para publicar um aplicativo Android.

```
https://play.google.com/apps/publish/
```

4. Qual o tempo de validade da chave que o Android fornece?

25 anos.