

Primeiro Programa Android

- No Eclipse, crie um novo projeto do tipo "Android Application Project" (Figura 1) e preencha o formulário que aparece (Figura 2).

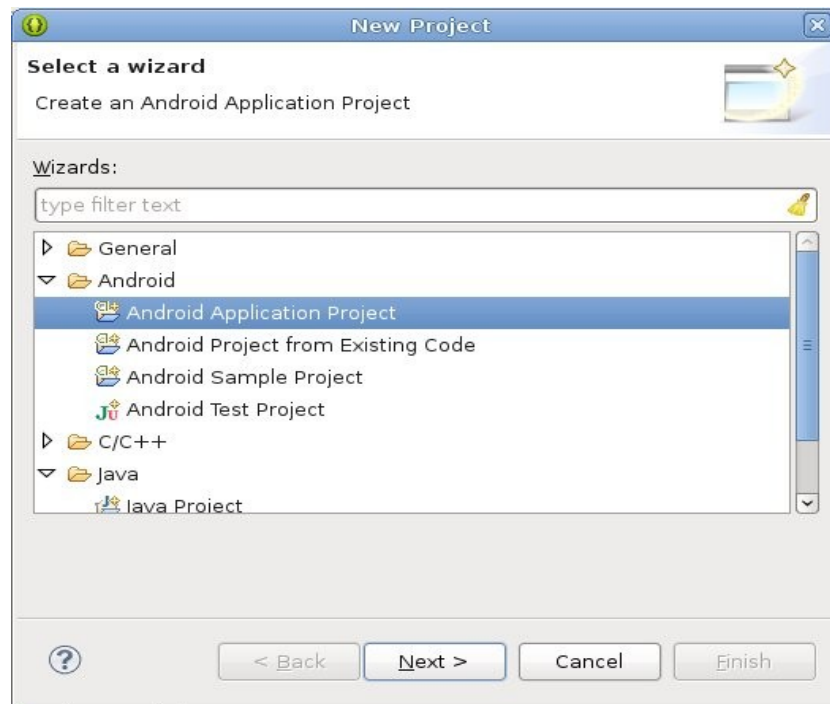


Figura 1

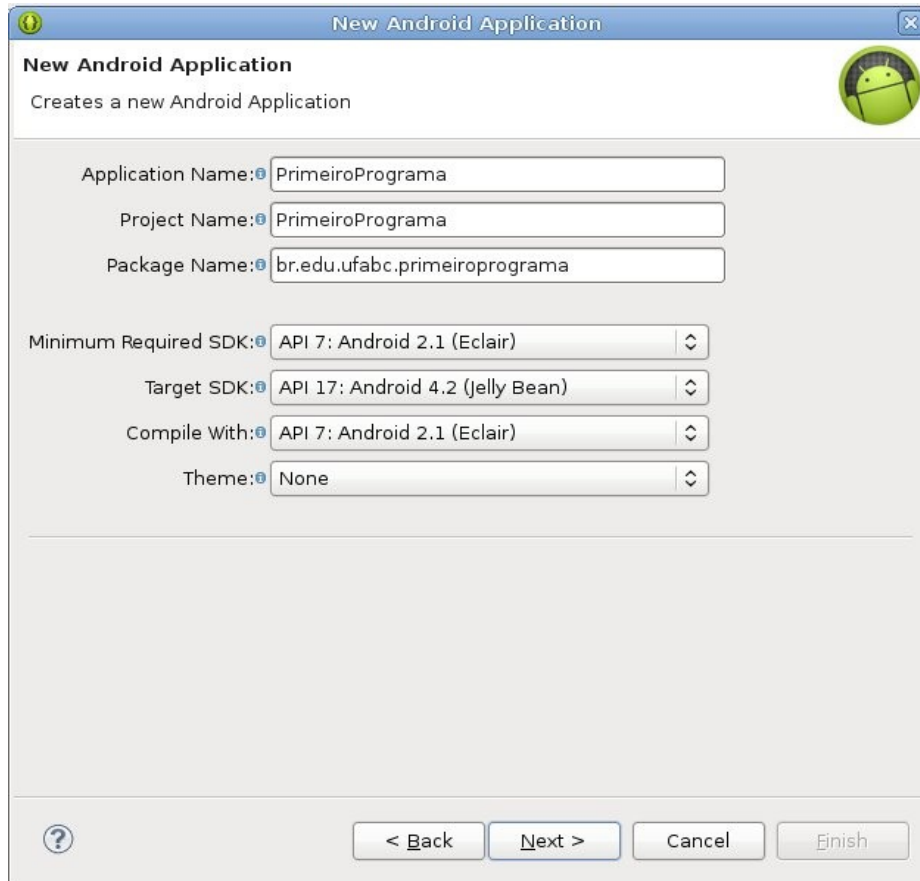


Figura 2

No formulário da Figura 2, observe que:

- *Application Name*: nome do aplicativo que vai aparecer para os usuários;
- *Project Name*: nome do diretório e o nome visível no Eclipse;
- *Package Name*: nome do pacote seguindo a mesma convenção para projetos Java;
- *Minimum Required SDK*: versão mínima do Android que o aplicativo vai suportar. Para alcançar o máximo de dispositivos móveis, essa versão deve ser a mais baixa possível;
- *Target SDK*: indica a maior versão do Android para a qual o aplicativo foi testado;
- *Compile With*: indica a versão na qual o aplicativo deve ser compilado;
- *Theme*: especifica um estilo para aplicar ao aplicativo.

Na próxima janela, selecione uma figura para ser o ícone da sua aplicação. Na janela seguinte, selecione "*Blank Activity*". Por agora, deixe as demais opções com a seleção padrão.

Executando o Aplicativo

1. No Simulador:

- (a) Inicie o simulador clicando no ícone "*Android Virtual Device Manager*", selecionando o simulador e clicando em "*Start...*" e depois em "*Launch*" (Figura 3). **Dica:** o simulador leva um bom tempo para inicializar. Assim, para economizar tempo nas execuções do seu programa, não feche a janela do simulador (Figura 4).

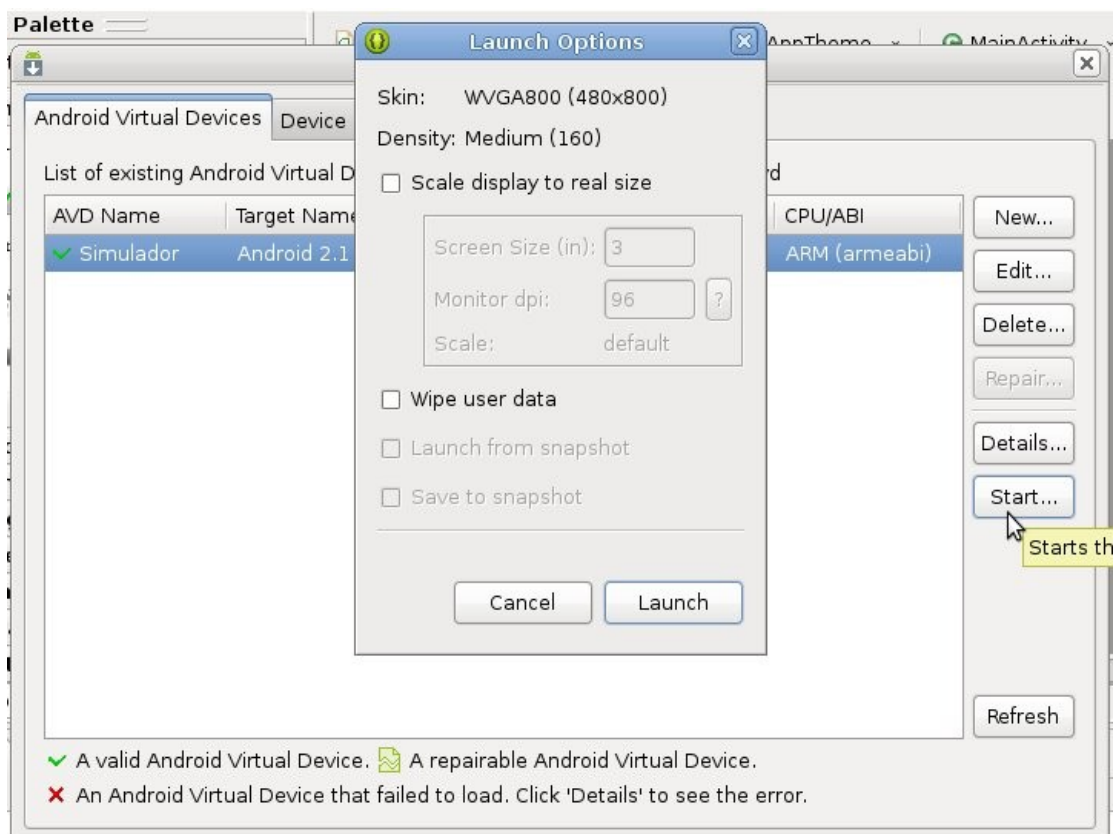


Figura 3

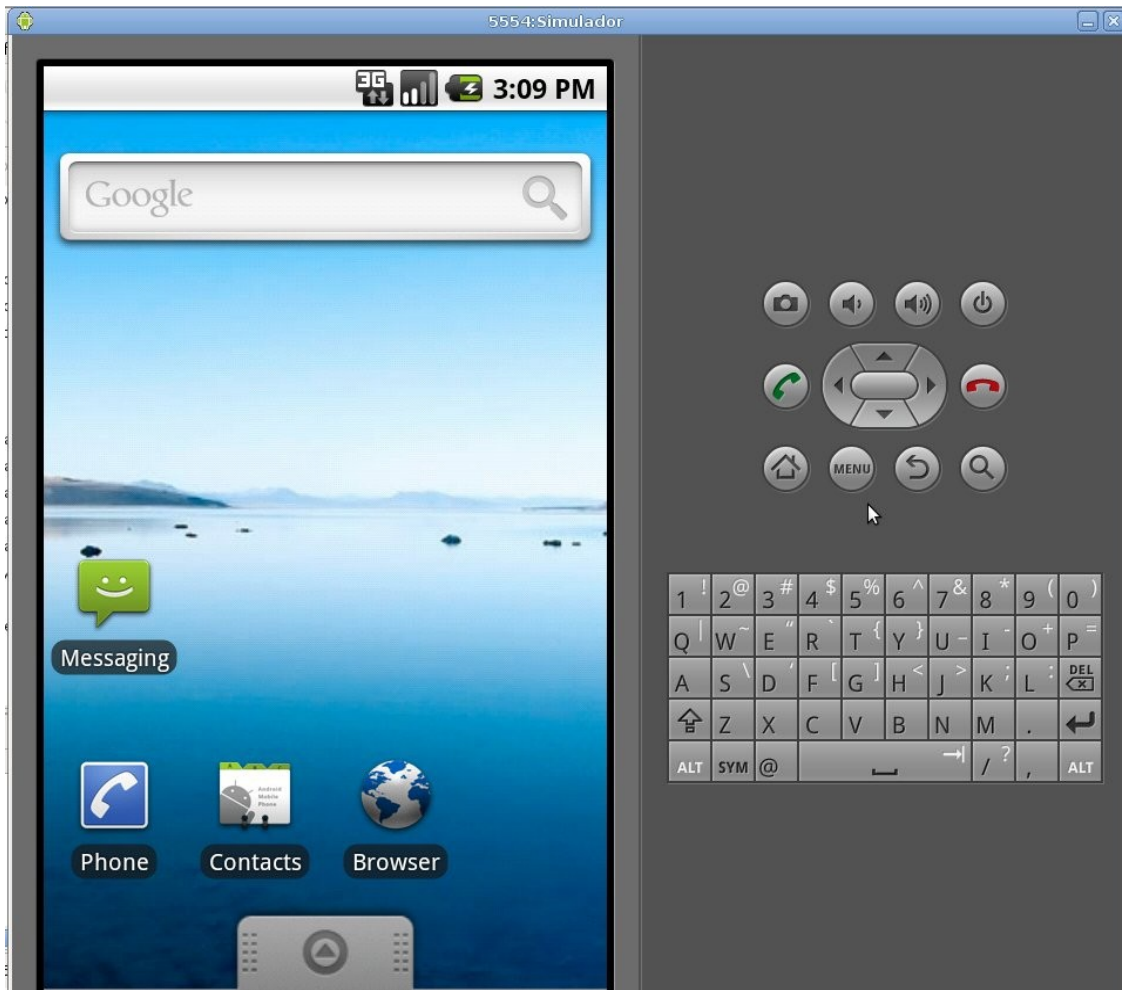


Figura 4

- (b) Clique direito sobre o projeto, selecione "Run As" => "Run Configurations...". Na janela que aparecerá (Figura 5), crie uma configuração em "Android Application" com o nome da sua aplicação. Isso fará o *upload* da aplicação para o simulador e o executará na sequência (Figura 8). Seu aplicativo deve aparecer na lista de aplicativos do simulador (Figura 6). A partir de agora, você pode checar as alterações em seu aplicativo clicando na seta do ícone "Run" e clicando no nome do seu aplicativo.

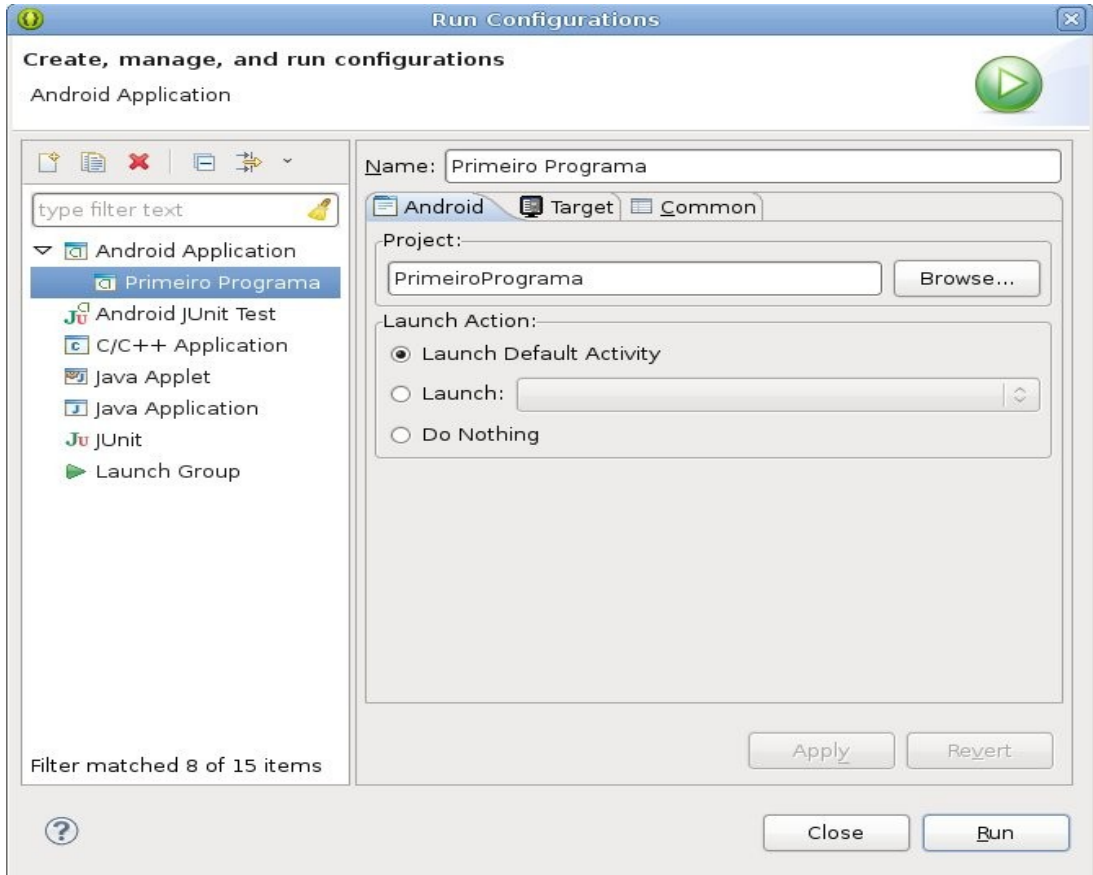


Figura 5

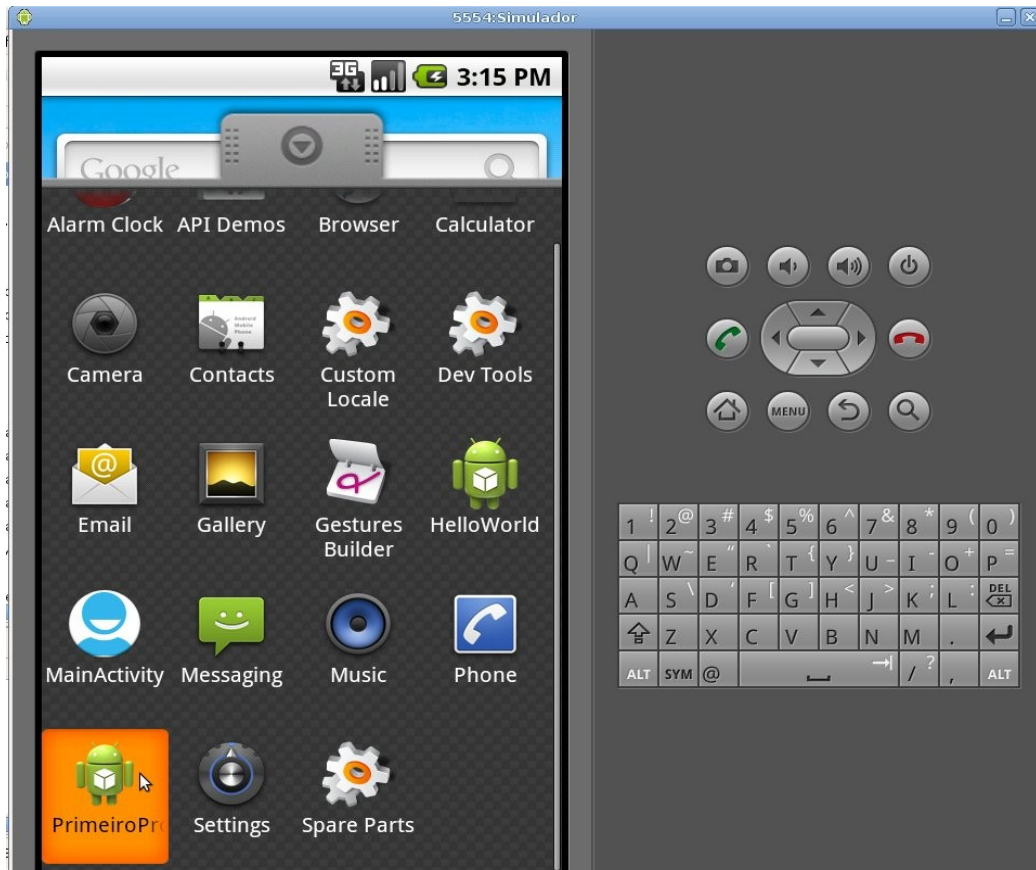


Figura 6

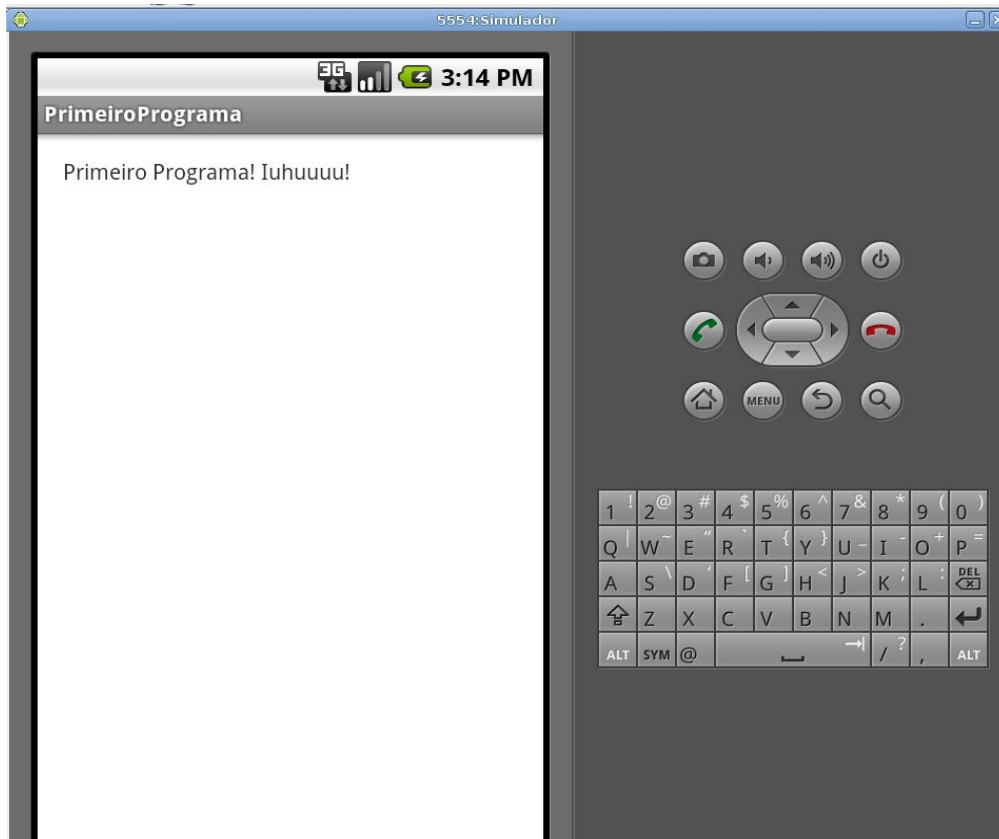


Figura 8

2. Em um dispositivo móvel:

- (a) Nas configurações do seu aparelho, marque a opção "Depuração de USB". Na maioria dos aparelhos Android até a versão 3.2, essa opção é encontrada em "Configurações" => "Aplicações" => "Desenvolvimento". Em aparelhos com versão mais nova do Android, procure por "Configurações" => "Opções de Desenvolvedor".
- (b) É preciso ainda configurar o sistema operacional do seu computador para que ele detecte o dispositivo móvel. Veja instruções detalhadas para cada sistema operacional em:
<http://developer.android.com/tools/device.html>
- (c) Plugue seu dispositivo ao computador com um cabo USB;
- (d) Execute o aplicativo. Uma janela aparecerá para você escolher se a execução é no simulador ou no dispositivo (Figura 9).

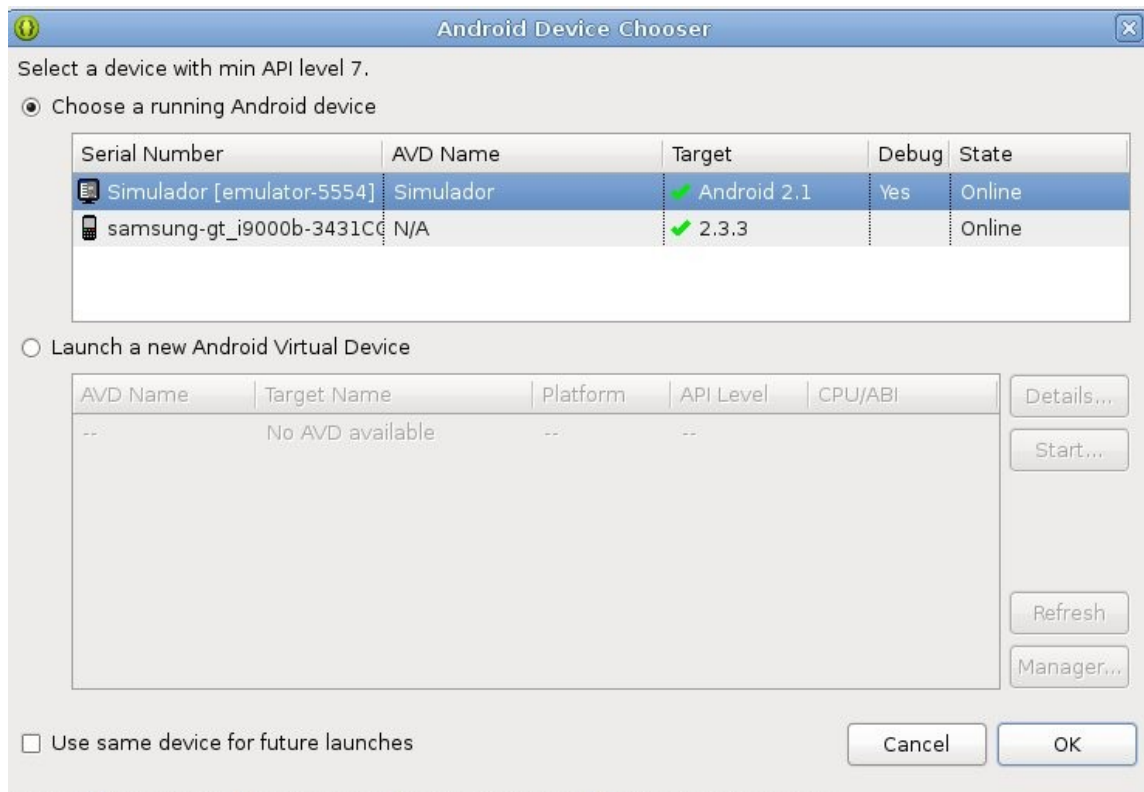


Figura 9

Modificando a mensagem exibida

- No projeto, pasta "res" => "layout", encontre um arquivo activity_main.xml (Figura 10).
Modifique a mensagem atribuída a `android:text` :

```
<TextView
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Primeiro Programa! Iuhuuuu!" />
```

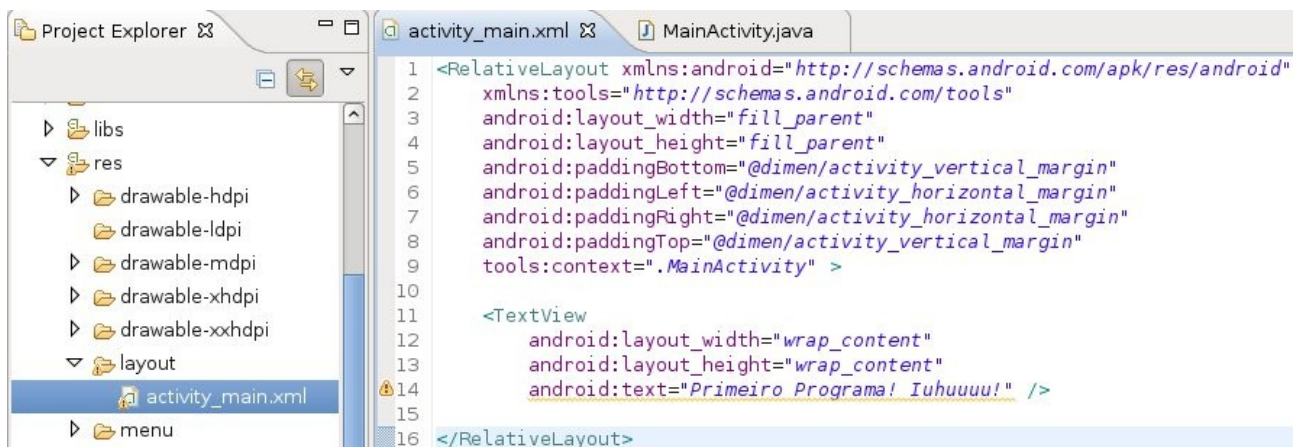


Figura 10

Logcat

O sistema Android fornece um mecanismo para coletar e visualizar saída de *debug* do sistema. Para visualizar o console Logcat, digite `ctrl + 3` e então a palavra `logcat`. Outra forma de acessar o logcat é através do menu "*Window*" => "*Show view*" => "*Other*" => "*Android*" => "*LogCat*".

Imprimindo no Console Logcat

No código Java de uma *activity*, digite:

```
@Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        // chama a tela inicial
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        Log.i("TESTE", "Estamos no método onCreate");
    }
```