

Aplicando as constraints e o bias

Por mais que o `TextView` esteja posicionado no local esperado, vimos que o XML apresenta alguns valores não desejados, como por exemplo, a margem de início que para de compilar devido a falta de margem no final, pois não temos uma constraint no final do `TextView`.

Aplicando a constraint tanto no eixo X como também no eixo Y

Para evitar esse tipo de situação, uma das primeiras técnicas que podemos fazer é aplicar todas as constraints do eixo X, portanto, adicione uma constraint no final do `TextView`, nesse caso pode aplicar no próprio pai.

Também, considerando que o eixo Y pode ser afetado, adicione a constraint na parte de baixo.

Aplicando bias horizontal

Ao aplicar a constraint tanto no início como também no fim, o bias da orientação horizontal é habilitado, portanto, modifique-o para que fique com o valor 0 que posiciona a visão para a extremidade da esquerda. Da mesma maneira, o bias vertical é habilitado quando temos todas as constraint do eixo Y declaradas, portanto, aplique o valor 0 no bias vertical também.

Ajustando os atributos via XML

Por fim, analise o código XML gerado e modifique os atributos removendo o que não é necessário, ou então, modificando para uma solução mais simples, como por exemplo, trocar o **`marginStart`** apenas para **`margin`**, pois o valor de **`20dp`** é utilizado no topo e no início da view.