

12

## Sobre a utilização de ponto e vírgula

Quando criamos a nossa primeira Activity, ao implementar o código do `onCreate()` fizemos o seguinte código:

```
class ListaTransacoesActivity : AppCompatActivity() {  
  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        super.onCreate(savedInstanceState)  
        setContentView(R.layout.activity_lista_transacoes)  
    }  
}
```

Repara que em nenhum momento utilizamos os nossos famosos ; e mesmo assim o nosso código funcionou. Em outras palavras, não somos obrigados a colocar ; no código pois ele é opcional.

Entretanto, podem existir casos nos quais queremos colocar as instruções na mesma linha, como por exemplo, implementar o mesmo `onCreate()` desta maneira:

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
    super.onCreate(savedInstanceState) setContentView(R.layout.activity_lista_transacoes)  
}
```

Nesta tentativa de implementação, note que a função `setContentView()` não compila, pois o Kotlin não consegue resolver esse tipo de chamada.

Para que seja possível esse tipo de implementação, aí precisamos indicar o término da função `super.onCreate()` com ; :

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
    super.onCreate(savedInstanceState); setContentView(R.layout.activity_lista_transacoes)  
}
```

De modo geral, apenas nesses casos em que queremos executar diversas linhas de código em apenas uma que se faz necessário o uso do ; em código Kotlin.