

02

## Criando aluno no formulário

Caso você precise do projeto com todas as alterações realizadas na aula passada, [você pode baixá-lo neste link](https://github.com/alura-cursos/fundamentos-android-parte-1/archive/aula-4.zip) (<https://github.com/alura-cursos/fundamentos-android-parte-1/archive/aula-4.zip>).

Crie o aluno ao preencher os campos do formulário e tocar no botão **Salvar**.

Para isso, aplique um listener no botão **Salvar** a partir do método `setOnClickListener()` e implemente a interface `View.OnClickListener()` utilizando a técnica de classe anônima.

Dentro do método `onClick()` do *listener*, implemente o código para pegar o conteúdo de cada um dos `EditText`s e atribuir variáveis do tipo `String`.

Lembre-se de fazer a busca das views fora do escopo do listener, para que não fique buscando as views cada vez que a ação de clique acontecer. É válido ressaltar que variáveis locais declaradas fora do escopo da classe anônima, precisam ser `final`.

Dentro do escopo do `onClick()`, com as variáveis de nome, telefone e email, crie uma classe modelo para representar um aluno que receba ambas variáveis via construtor e atribua para atributos de classe.

Por fim, após criar um objeto do tipo `Aluno`, adicione um `Toast` para que apresente as informações do aluno quando a ação de clique ocorrer de acordo com os dados dos `EditText`s. Rode o App e faça o teste, veja se apresenta as informações como esperado.