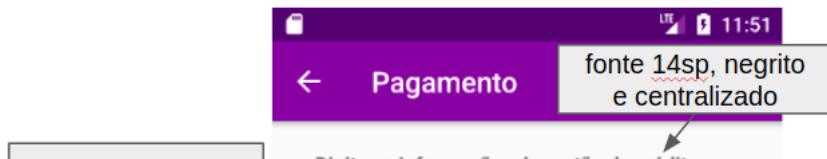


02

Implementando a tela de pagamento

Caso precise do projeto com as alterações realizadas na aula passada, você pode baixá-lo por meio [deste link](#) (<https://github.com/alura-cursos/android-alura-viagens-parte-2/archive/aula-3.zip>).

Daremos início na implementação da tela de pagamento conforme a orientação do cliente. Porém, neste exercício adicionaremos as seguintes views:



Para começar a implementação, crie a Activity `PagamentoActivity` e vá até o arquivo de layout.

Dentro dele, comece adicionando as views pela ordem de aparição, começando pelo `TextView` com o texto referente a orientação para usuário e por último o `EditText` que vai receber o número do cartão de crédito.

Detalhes importantes sobre a implementação

Durante o exercício considere a abordagem que for mais confortável para você, via XML ou via editor visual.

O preço é um campo que muda de acordo com o objeto recebido, portanto, deixe o valor do `text` com o namespace `tools`.

Ao adicionar o `EditText`, lembre-se de utilizar o `hint` ao invés do atributo `text`.

Testando o layout

Com o layout implementado, vá no `onCreate()` da `ResumoPacoteActivity` e, no final, inicialize a Activity de pagamento. Execute a App e veja se aparece o layout de pagamento.