

 04

Preparando o ambiente

Neste curso usaremos o projeto Alura Esporte como base, [faça o download do projeto \(<https://github.com/alura-cursos/android-navigation/archive/projeto-inicial.zip>\)](https://github.com/alura-cursos/android-navigation/archive/projeto-inicial.zip). e abra o projeto no Android Studio.

Rode o projeto e veja se apresenta a lista de produtos conforme apresentado em vídeo.

Além do conteúdo visto em outros cursos, também utilizamos [Coroutines para realizar executar as operações assíncronas \(<https://cursos.alura.com.br/operacoes-assincronas-com-coroutines-do-kotlin-no-android-c58>\)](https://cursos.alura.com.br/operacoes-assincronas-com-coroutines-do-kotlin-no-android-c58), como a inserção no banco de dados.

Caso tiver dúvidas, fique à vontade em entrar em contato com a gente.

Detalhe de injeção de dependência do curso

Durante o curso foi utilizado a `delegated property inject` para injetar instâncias de ViewModel sendo que o correto é a `viewModel`. O projeto inicial fornecido já vem configurado corretamente, portanto, não precisa se preocupar com este detalhe.

Mesmo não usando o `viewModel` o projeto funciona, a diferença é que não mantém a mesma instância caso tenha uma mudança de configuração.

No último vídeo de refatoração do projeto eu menciono esse detalhe e aplico as mudanças também.