

 06

Adicionando o campo para sobrenome

Adicione a informação de sobrenome para o aluno. Para isso, primeiro crie o atributo `sobrenome` do tipo `String` para a classe `Aluno` e gere os getters e setters.

Em seguida, altere o formulário para que dê suporte ao sobrenome. Nesta alteração considere os seguintes ajustes:

- Adição de um `EditText` no arquivo de layout destinado ao sobrenome;
- Busca do campo na Activity;
- Inserção do conteúdo do campo quando ocorrer a edição;
- Uso do campo de sobrenome para gerar o aluno pelo formulário.

Por fim, modifique o adapter para que apresente o nome do aluno na lista conforme o exemplo:

- Nome: Alex
- Sobrenome: Felipe

Alex Felipe

Lembre-se que essa inclusão pode ser feita criando um método na classe `Aluno` chamado `getNomeCompleto()` que já faz esse ajuste.

Nesta atividade não é necessário executar o App, pois será apresentado um problema com o Room em relação à mudança da entidade `Aluno`.

Se preferir, você pode editar a versão do banco de dados para manter o mesmo conteúdo visto em vídeo.