

## Criando o projeto com o Android Studio

### Transcrição

Tendo visto nosso projeto Android em Java, vamos criá-lo em Kotlin! Para isso, acessaremos "File > New > New Project", mesmo processo de criação de um aplicativo em Java.

O nome da aplicação inicialmente seria "Financas", no entanto, se deixarmos assim, teremos algo bem similar ao projeto em Java, o que dificultará a distinção entre as duas versões. Desta forma, optaremos por "**FinancasK**".

O domínio continuará sendo "alura.com.br", e a localização do projeto será em "projeto-kotlin", não em "projeto-java". O pacote já foi criado, e teremos o checkbox de "*Include Kotlin support*" marcado, para garantir suporte a esta linguagem.

Em seguida clicaremos em "Next" e, nesta parte de configuração da API mínima, deixaremos a sugestão do Android Studio por já ter utilizado assim anteriormente, mas isto fica a seu critério. Apertaremos "Next" mais uma vez.

Há um catálogo de *Activities*, e poderemos criar alguma a partir de uma destas disponíveis mas, para fins de didática, faremos tudo manualmente. Clicaremos em "Finish", e o Android Studio fará as configurações necessárias para que nosso projeto dê suporte à linguagem Kotlin.

Este processo pode acabar demorando um pouco, pois serão baixadas algumas dependências do Kotlin e feitas algumas *tasks*. Com "Alt + 1", é mostrada a aba com o nosso projeto, caso ela não esteja visível.

Inicialmente, nota-se que o projeto é bastante similar ao feito em Java. Quais são as diferenças?

Ao abrirmos o arquivo de *build*, responsável pela configuração do projeto, perceberemos que em `classpath`, em vez daquela ferramenta do *Gradle*, há um com um plugin de Kotlin: `"org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"`.

Esta é uma das diferenças, no nível Projeto. Se clicarmos em "`build.gradle (Module:app)`", existem diferenças também. Veremos o que eles significam mais adiante, não se preocupem.

Também é possível notarmos o acréscimo da dependência do Kotlin, `"org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jre7:$kotlin_version"`, referente à lib que dará o suporte à linguagem.

Uma das grandes vantagens de se usar o Android na versão 3.0 é não ter que baixar um plugin, nem colocá-lo manualmente, tampouco nos preocuparmos com estas peculiaridades.

Em seguida, faremos algo muito comum em projetos Android: criar uma *Activity* para representar nossa tela!