

Como provavelmente maior parte do projeto vai ser via VS Code, vou colocar alguns links pra pegar as SDKs, etc:

Primeiro, baixe as extensões do Dart e do Flutter no VS Code.

Aí, pra SDK do flutter, entra nesse link e clica nesses números. Vai vir em .zip então usa o WinRar ou algum aplicativo de descompressão pra extrair esse arquivo.

<https://docs.flutter.dev/release/archive?tab=windows>

Stable channel (Windows)

Select from the following scrollable list:

Flutter version	Architecture	Ref	Release Date	Dart version	Provenance
3.19.5	x64	300451a	28/03/2024	3.3.3	Attestation bundle
3.19.4	x64	68bfaea	21/03/2024	3.3.2	Attestation bundle
3.19.3	x64	ba39319	07/03/2024	3.3.1	Attestation bundle
3.19.2	x64	7482962	28/02/2024	3.3.0	Attestation bundle
3.19.1	x64	abb292a	21/02/2024	3.3.0	Attestation bundle
3.19.0	x64	baa5e49	15/02/2024	3.3.0	Attestation bundle

Pra SDK do Dart, entra nesse link e clica nesses números. Tem que vir em .zip, se vier com algum outra extensão junto então alguma coisa não foi direito (tenta de novo e vê se está no link certo), aí use o WinRar pra extrair esse arquivo.

<https://dart.dev/get-dart/archive#main-channel-url-scheme>

Stable channel

Stable channel builds are tested and approved for production use.

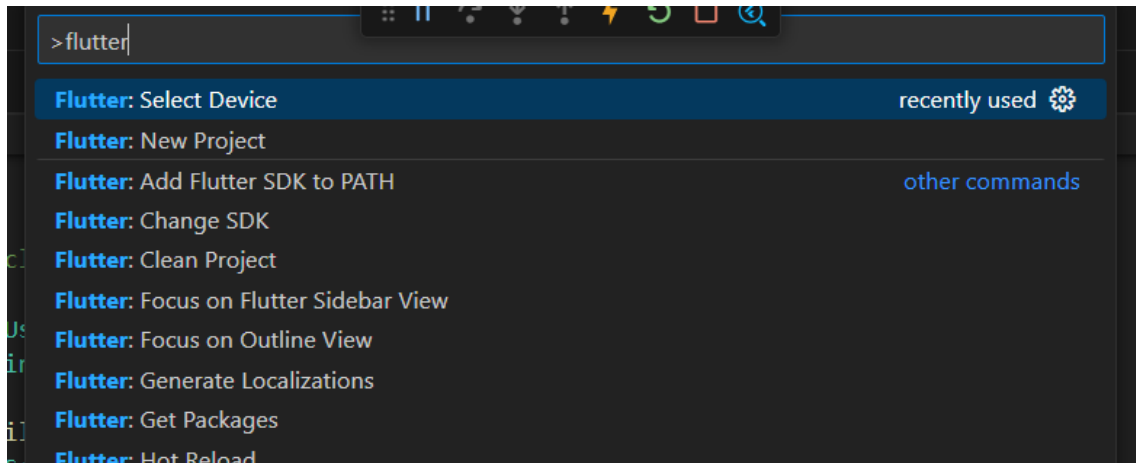
Version: OS:

Version	OS	Architecture	Release date	Downloads
3.3.3 (ref c09cb46)	Windows	x64	27 de mar. de 2024	Dart SDK (SHA-256)
3.3.3 (ref c09cb46)	Windows	IA32	27 de mar. de 2024	Dart SDK (SHA-256)
3.3.3 (ref c09cb46)	Windows	ARM64	27 de mar. de 2024	Dart SDK (SHA-256)
3.3.3 (ref c09cb46)	---	---	27 de mar. de 2024	API docs

Depois de extrair, tenta rodar algum código no VS Code do tipo dart que tem que aparecer uma notificação no canto da tela dizendo pra você fazer o download ou localizar a sdk. Daí você coloca em localizar a SDK e aí você busca a pasta que

apareceu depois de extrair o .zip do Dart entre as outras pastas de arquivos. Daí tecnicamente, tem que funcionar, mas não lembro se precisei entrar na pasta extraída pra buscar algum arquivo em específico.

Daí, como a do Dart pronta, bota o mesmo código no VScode e aperta Ctrl + Shift + P, daí na barra que aparecer escreve flutter. E clica em “Flutter: New Project”.



Só pra não ter confusão, o Dart é a linguagem de programação. O Flutter é Framework e é usado para criar aplicativos para Android e iOS. Tô avisando porque pode aparecer “Dart: New Project” aí é importante não achar que é a mesma coisa (porque no começo eu achei que era kkkkk).

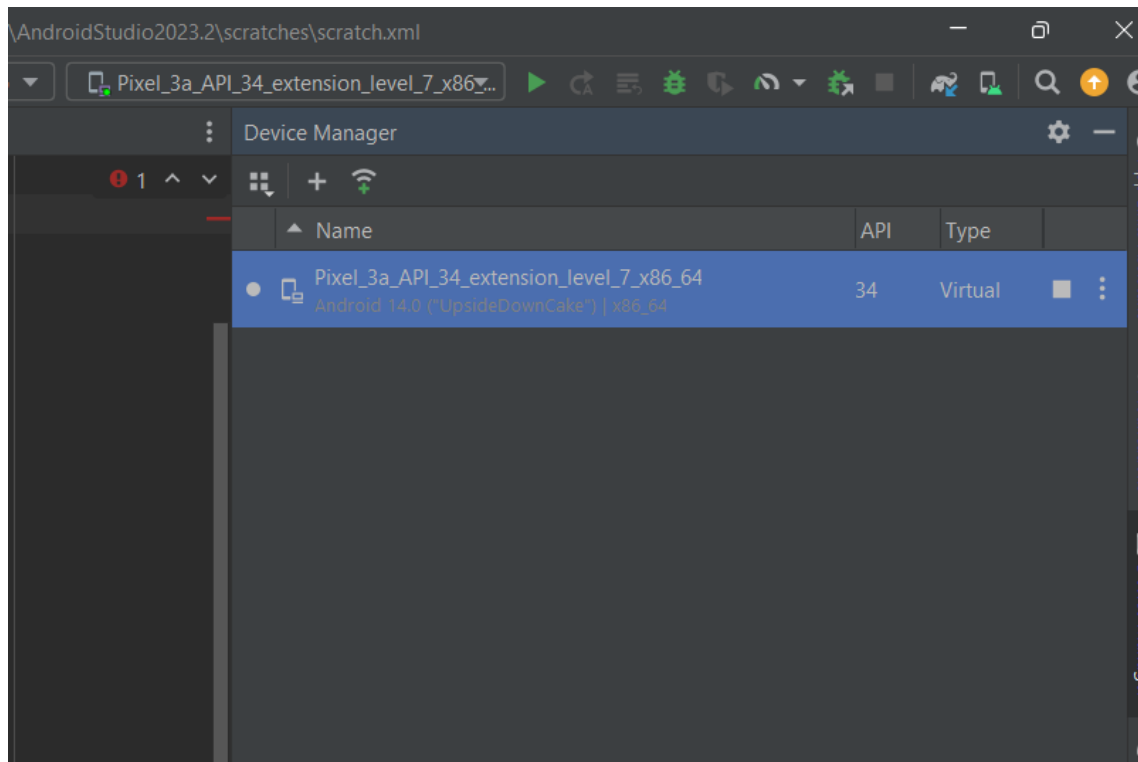
Aí depois de clicar em “Flutter: New Project”, se não aparecer nada, tenta rodar. Aí tem que aparecer a opção para localizar o SDK. Daí localiza o arquivo extraído e pronto.

Daí, eu acho importante ter o Android Studio pra emular o celular como acontece no FlutLab.

<https://developer.android.com/studio?hl=pt-br>

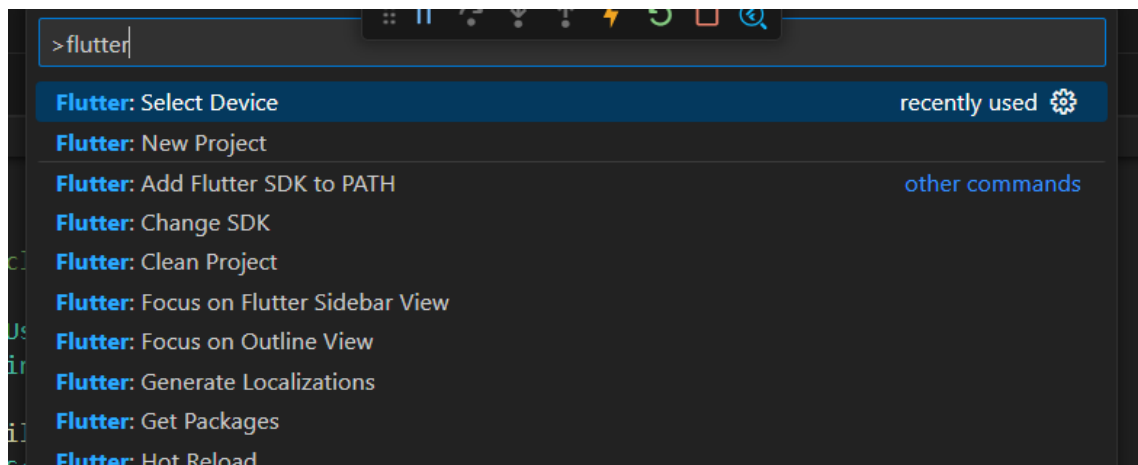
Aí vai ter uns links pra baixar o Android Studio.

Com o Android Studio pronto, entra nele e aí vai em Tools e clica em Device Manager. Lá provavelmente vai ter um negócio assim:

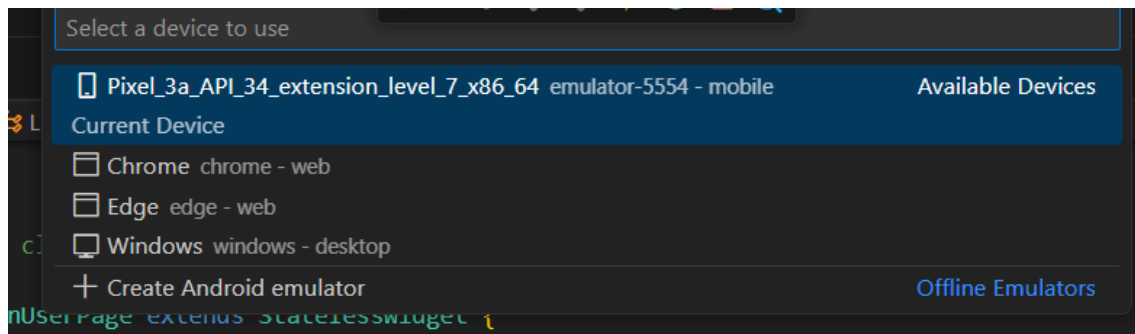


Esse quadrado de pausa vai estar como um símbolo de play quando você entrar. Quando você quiser emular, tem que ver que esteja rodando, ou seja, tem que clicar no botão de play.

Aí você tem que fazer o VS Code saber que você vai emular usando esse celular virtual. Então você clica Ctrl + Shift + P e clica em “Flutter: Select Device”



Vão aparecer as seguintes opções, e você escolhe essa do Pixel_3.



Aí é só clicar em “Run” e esperar rodar lá no emulador.

Pra economizar tempo, você pode fazer mudanças no código enquanto o emulador estiver rodando, mas pra não precisar fazer o processo de recomeçar com o Start Debugging (vai começar a preparar o celular virtual de novo como se já não tivesse sido carregado), é melhor clicar em Restart Debugging porque é o equivalente ao “hot reload” do Flutter (o ícone com símbolo de raio que tem no Flutter).

Eu acho que é só isso. Mas se acontecer algum problema é só avisar.