Preparação do Ambiente de Flutter

Por: Eduardo Silva Sinico

Roteiro do 1º Vídeo

Duração: Entre 5 e 10 minutos.

Introdução: “Apresentação do Integrante”

- E aí pessoal, tudo bem? Eu sou o Eduardo e hoje estou trazendo um tutorial básico de instalação do Framework Flutter no Windows, então, vamos lá?

Explicação: “O que é Flutter?”

- Primeiramente, o que é “Flutter”? Bom pessoal, o Flutter é um framework de código aberto para desenvolvimento de interfaces de usuário (UI) que permite criar aplicativos não só para mobile, mas também para web e desktop. Ele foi desenvolvido pela Google e lançado em 2017 com o objetivo de facilitar o desenvolvimento multi-plataforma, garantindo uma experiência de interface consistente em diferentes sistemas operacionais.

- Além disso, o Flutter utiliza como base a linguagem de programação Dart e é compatível com Android, iOS, Windows, Linux, macOS, entre outros. Isso significa que você pode rodar seu projeto em diversos sistemas operacionais sem se preocupar com adaptações específicas para cada um.

- Enfim, chega de enrolação e vamos lá para o que interessa.

Desenvolvimento:

- Antes de tudo, eu vou dividir o tutorial em 5 etapas: “a primeira etapa sendo a Instalação do Flutter SDK, a segunda etapa a Instalação do Android Studio e o VS Code, terceira configurar o emulador e, por fim, a quarta etapa testaremos o nosso primeiro projeto em Flutter”.

1. “Instalação do SDK”  
   - Para começar, vamos acessar a página inicial do Flutter, no qual deixarei o link na descrição deste vídeo. Após entrar no site, clicamos neste botão “Get Started” e selecionamos a opção do sistema operacional, no meu caso, estarei utilizando o Windows mesmo.   
   - Descendo um pouco, encontramos duas opções de instalação: a primeira delas é feita pelo VS Code, já a segunda é a forma tradicional de baixar o instalador. Para esse tutorial, irei utilizar da segunda forma.

- Após baixar o arquivo, nós devemos descompactar o ZIP no Drive C em seu computador, para isto, estarei criando uma nova pasta chamada “Flutter” e colocaremos o arquivo que está em downloads para esta pasta.

- Por fim, precisamos inserir a pasta “bin” do Flutter nas variáveis de ambiente do sistema, então abriremos a seção de pesquisa e pesquisamos “Variáveis de ambiente do sistema”! Não da sua conta!

1. “Instalação do Android Studio e VS Code”
2. “Configuração de Emuladores”
3. “Teste final com a demonstração de um programa básico”

Conclusão: “Desfecho”