

## Tutorial de Instalação do Flutter

### Mac

1. Verifique se o seu Mac atende aos requisitos de sistema operacional e ferramentas. O Flutter requer o Mac 10.14 (Mojave) ou superior
2. Baixe o pacote de instalação (um arquivo .zip) do Flutter para Mac em <https://docs.flutter.dev/get-started/install/macos>
3. Extraia o arquivo zip baixado e coloque a pasta extraída (flutter) na sua pasta pessoal
4. Atualize suas variáveis de ambiente para incluir a pasta bin do Flutter. Para isso:
  - Abra o terminal (Launchpad > Terminal)
  - Vá até a pasta pessoal `cd ~`
  - Execute o comando `touch .bash_profile` para criar um arquivo chamado `.bash_profile` na sua pasta pessoal
  - Vá até o Finder e abra sua pasta pessoal (Ir > Pasta Pessoal)
  - Pressione Command + Shift + . para exibir os arquivos ocultos
  - Abra o arquivo `.bash_profile`
  - Inclua o trecho `export PATH="$PATH:[PATH_OF_FLUTTER_GIT_DIRECTORY]/bin"` substituindo `[PATH_OF_FLUTTER_GIT_DIRECTORY]` pelo caminho da pasta anteriormente extraída (se não souber, clique com o botão direito do mouse na pasta e selecione "Obter Informações")
5. Abra um terminal e execute `flutter doctor`. Este comando verifica se há dependências ausentes e orienta você sobre como instalá-las.
6. O flutter doctor pode solicitar a instalação do Android Studio, do Xcode ou algum outro framework ou biblioteca. Caso não tenha alguma delas, instale todos os itens solicitados, caso não estejam instalados.
  - O Xcode pode ser obtido da AppStore
  - O Android Studio pode ser obtido em <https://developer.android.com/studio>
7. Será necessário configurar adequadamente o SDK do Android Studio e criar um emulador. Para tanto:
  - Abra o Android Studio e siga com o assistente inicial, mantendo as opções padrão
  - Quando a tela "Welcome to Android Studio" surgir, clique no link "More Actions", na parte inferior, e selecione "SDK Manager"
  - Na aba "SDK Tools", marque os itens (caso não estejam marcados) "Android SDK Build-Tools-VERSAO" e "Android SDK Command Line Tools (latest)"
  - Clique em "OK" para instalá-los. Espere o assistente de instalação concluir e clique em "Finish".

- De volta a tela “Welcome to Android Studio”, clique novamente em “More Actions” e selecione “Virtual Device Manager”
  - Clique em “Create Device”
  - Em “Choose a device definition”, selecione o item “Pixel”
  - Na lista que surgir em seguida, vá até a linha do item “Pie” e clique no botão de download ao lado do nome “Pie”. Aguarde o download concluir e clique em “Finish”
  - Quando o download concluir, selecione o item “Pie” e clique em “Next”
  - Clique em “Finish”
8. Com todas as bibliotecas instaladas, SDK instalado e emulador criado, o flutter doctor pode informar que licenças do Android studio não foram aceitas. Nesse caso, execute o comando `flutter doctor --android-licenses` no terminal e aceite todas as licenças que serão exibidas.
9. Ao executar o comando flutter doctor, não deverá haver mais nenhum problema (pode ser que o flutter não reconheça o sistema operacional, dependendo do idioma dele, se for o caso, ignore este item)
10. Agora deve ser possível criar um projeto Flutter e executá-lo no Visual Studio Code. Para tanto:
- Caso não tenha instalado, baixe e instale o Visual Studio Code em <https://code.visualstudio.com/>
  - Abra o Visual Studio Code e vá até “Extensions” ou “Extensões”
  - Procure por “Flutter” e instale a extensão cujo criador é “Dart Code”
  - Reinicie o Visual Studio Code
  - Pressione Ctrl + Shift + P, digite “Flutter: New Project” e pressione “Enter”
  - Selecione o template “Application” e pressione “Enter”
  - Selecione a pasta onde o projeto deverá ser criado no diálogo que surgir e clique em “Select a folder to create the project in”
  - Em seguida, insira o nome do projeto e pressione “Enter”
  - Inicie o emulador do Android, pressionando Ctrl + Shift + P, digitando “Flutter: Launch Emulator” e pressionando “Enter”. Na lista de opções que surgir, selecione o emulador “Pixel” que criamos anteriormente e pressione “Enter”. O emulador será iniciado.
  - Após o início do emulador, volte ao Visual Studio Code e clique no menu “Run > Run Without Debugging” (ou “Executar > Executar sem Depuração”)
  - O projeto será compilado (pode demorar um pouco a primeira vez) e a aplicação será aberta no emulador
11. O código principal da aplicação encontra-se na pasta “lib”, dentro do arquivo “main.dart”. Você pode modificar e criar outros arquivos para compor sua aplicação. Para mais detalhes e introdução geral ao flutter, consulte <https://docs.flutter.dev/get-started/codelab>

12. Bom código!