

# INTRODUÇÃO À LINGUAGEM DART

## O QUE É A DART

---

Dart é uma linguagem de programação orientada a objetos criada pelo Google, sendo lançada oficialmente no ano de 2011. Não fazendo muito sucesso até ser escolhida como linguagem padrão para o desenvolvimento de aplicações Flutter, o qual também foi criado pela Google e oficialmente lançado em 2017.

Um fator importante sobre a Dart é ela possuir uma **tipagem estática e forte**, assim como o Java, C#, TypeScript e outras linguagens parecidas.

**Tipagem estática:** No momento que uma variável é declarada com um tipo de dado, esse tipo não poderá ser modificado. Ou seja, se criar uma variável com o tipo de dado inteiro, ou mesmo, não declarar seu tipo e atribuir um valor inteiro a ela, ela será declarada como inteira, e não poderá receber valores de outros tipos.

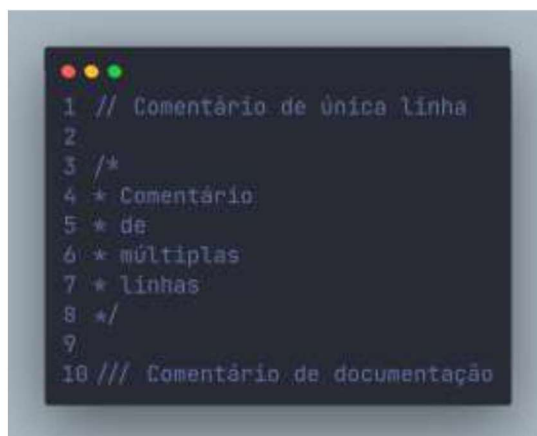
Existe uma forma de declarar uma variável com tipagem dinâmica, mas isso é assunto para outra hora.

**Tipagem forte:** É a forma como a linguagem tratará operações entre tipos de dados diferentes. Por exemplo: Se tentarmos somar um valor inteiro 5 a uma variável que contém um texto contendo o número 5, a linguagem irá informar que não é possível somar um inteiro com um texto, sendo necessário uma conversão de tipo de dado (Cast) para tal operação.

## ***Uso de comentários***

---

Bom, nesse quesito, o dart é muito parecido com praticamente todas as linguagens de programação existentes hoje em dia. Mas, em todo caso, vamos às formas de declarar comentários em nossos códigos.



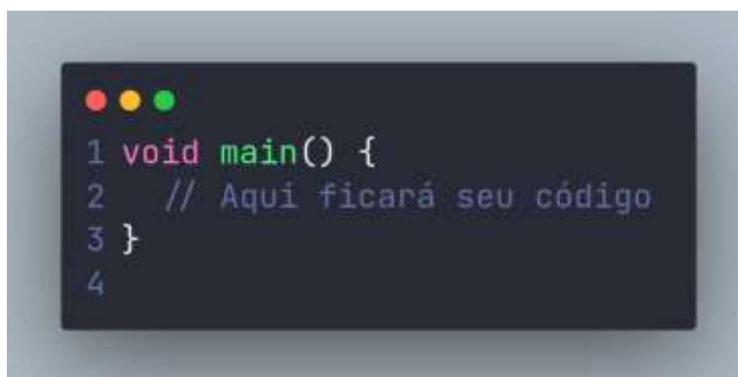
```
1 // Comentário de única linha
2
3 /*
4  * Comentário
5  * de
6  * múltiplas
7  * linhas
8  */
9
10 /// Comentário de documentação
```

Como podemos perceber no código apresentado acima, podemos fazer uso de dois tipos de comentários, usando `//` para comentários de única linha e `/**/` para comentários de múltiplas linhas.

## ***O método main***

---

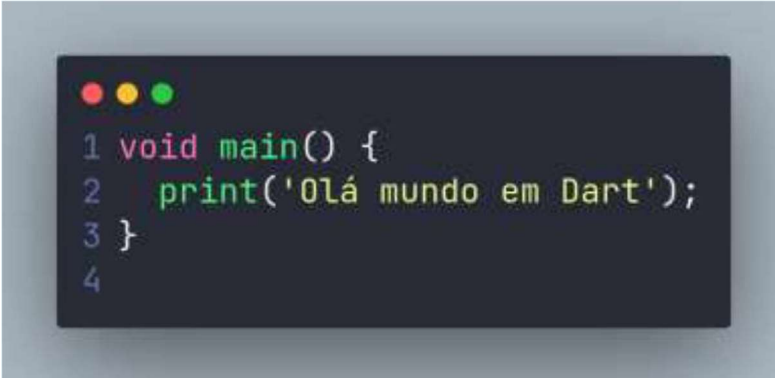
O método *main* é o principal método do Dart, sendo o método que a aplicação irá chamar no momento de sua inicialização. É nele que declaramos nossos códigos iniciais, e as chamadas de outros métodos de nosso sistema.



```
1 void main() {
2     // Aqui ficará seu código
3 }
4
```

Bem, como dizem os gurus da programação: “Se seu primeiro contato com a linguagem não foi um Olá mundo, você está aprendendo errado”. Então vamos aprender agora a dar nosso “Olá mundo em Dart”. O que não é nada difícil, basta chamarmos a

função ***main***, dentro dela utilizarmos o comando ***print***, passando como parâmetro o valor que desejamos imprimir no console.

A screenshot of a code editor window with a dark background. At the top left, there are three colored window control buttons: red, yellow, and green. The code is written in a light green monospace font. It consists of four lines: line 1 is '1 void main() {'; line 2 is '2 print('Olá mundo em Dart');'; line 3 is '3 }'; and line 4 is '4'.

```
1 void main() {  
2   print('Olá mundo em Dart');  
3 }  
4
```