

# Flutter e a Magia do Código



**Liliany Nunes**



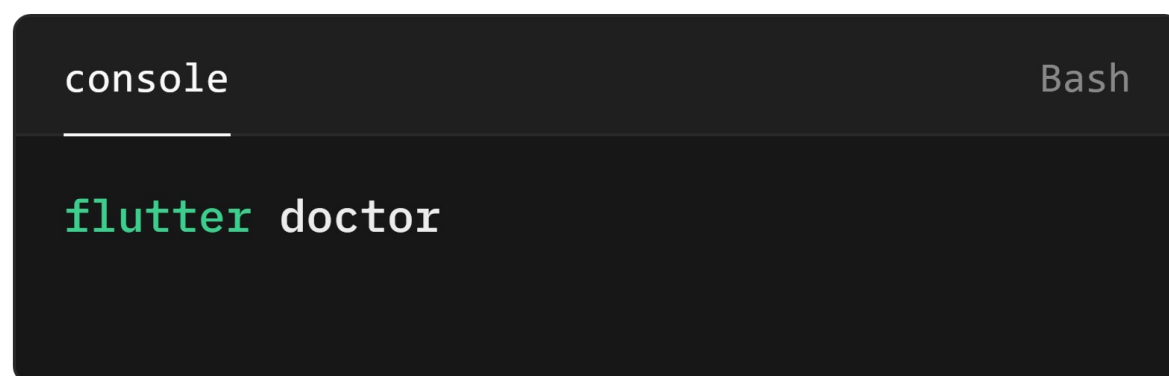
# 01

Configurando Seu Ambiente: A  
Varinha de Um Feiticeiro

# 1. Configurando Seu Ambiente: A Varinha de Um Feiticeiro

Antes de começarmos, precisamos da "varinha" para criar magia com Flutter. Siga os passos abaixo para configurar seu ambiente:

1. Instale o Flutter SDK.
2. Configure seu editor favorito (recomendamos o VS Code ou Android Studio).
3. Verifique se tudo está funcionando com:



```
console Bash
flutter doctor
```

Se "flutter doctor" indicar que tudo está em ordem, você está pronto para lançar seu primeiro feitiço.

# 02

Criando Seu Primeiro Projeto:  
O Feitiço “Alohomora”

## 2. Criando Seu Primeiro Projeto: O Feitiço “Alohomora.”

Vamos abrir as portas para o mundo de Flutter criando nosso primeiro projeto.

Execute o comando:

console

Bash

```
flutter create mapa_do_maroto
```

Entre na pasta do projeto:

console

Bash

```
cd mapa_do_maroto  
flutter run
```

Agora você tem uma aplicação Flutter rodando – como um Mapa do Maroto aparecendo pela primeira vez!

# 03

Entendendo o Main: O Livro de Feitiços

## 3. Entendendo o Main: O Livro de Feitiços

Todo projeto Flutter começa com o arquivo main.dart. Aqui está o feitiço inicial:

main.dart

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(MaterialApp(
    home: TelaInicial(),
  ));
}

class TelaInicial extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('Bem-vindo ao Hogwarts App'),
      ),
      body: Center(
        child: Text('A magia começa aqui!'),
      ),
    );
  }
}
```

Este código cria uma tela simples com um título e uma mensagem central. Pense nisso como o feitiço "Lumos" – iluminando o caminho inicial.

# 04

Widgets: Os Ingredientes do  
Caldeirão



## 4. Widgets: Os Ingredientes do Caldeirão

Widgets são os blocos de construção em Flutter. Existem dois tipos principais:

- Stateless Widgets: Para coisas que não mudam (como o emblema de Hogwarts).
- Stateful Widgets: Para coisas que mudam (como os pontos da Casa Grifinória).

### Exemplo: Mostrando a Casa do Usuário

```
main.dart

import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(MaterialApp(
    home: SelecionadorDeCasa(),
  ));
}

class SelecionadorDeCasa extends StatelessWidget {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text('Selecione sua Casa'),
      ),
      body: ListView(
        children: [
          ListTile(
            title: Text('Grifinória'),
            onTap: () => print('10 pontos para Grifinória!'),
          ),
          ListTile(
            title: Text('Sonserina'),
            onTap: () => print('10 pontos para Sonserina!'),
          ),
          ListTile(
            title: Text('Corvinal'),
            onTap: () => print('10 pontos para Corvinal!'),
          ),
          ListTile(
            title: Text('Lufa-Lufa'),
            onTap: () => print('10 pontos para Lufa-Lufa!'),
          ),
        ],
      ),
    );
  }
}
```

# 05

Estilizando: O Encanto  
“Aparecium”

## 5. Estilizando: O Encanto “Aparecium”

Vamos adicionar mais magia ao visual. O Flutter oferece o widget `TextStyle` para estilizar textos.

### Exemplo: Personalizando a Mensagem de Boas-Vindas

main.dart

```
Text(  
  'Bem-vindo à Hogwarts',  
  style: TextStyle(  
    fontSize: 24,  
    fontWeight: FontWeight.bold,  
    color: Colors.purple,  
  ),  
)
```

Este feitiço torna o texto mais bonito, como um pergaminho iluminado.

06

Navegação: O Pó de Flu



## 5. Estilizando: O Encanto “Aparecium”

No mundo mágico, usamos Pó de Flu para viajar entre lugares. Em Flutter, usamos a navegação.

### Exemplo: Viajando para a Sala Comunal

main.dart

```
Navigator.push(  
  context,  
  MaterialPageRoute(builder: (context) => SalaComunal()),  
);  
  
class SalaComunal extends StatelessWidget {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      appBar: AppBar(  
        title: Text('Sala Comunal'),  
      ),  
      body: Center(  
        child: Text('Bem-vindo à sua Casa!'),  
      ),  
    );  
  }  
}
```

# AGRADECIMENTOS

---

# **OBRIGADA POR LER ATÉ AQUI!**



Esse Ebook foi gerado por IA, e diagramado por humano.

O passo a passo se encontra no meu GitHub.

Esse conteúdo foi gerado com fins didáticos de construção, não foi realizado uma validação cuidadosa humana no conteúdo e pode conter erros gerados por ia.



<https://github.com/LilianyNunes/prompts-recipe-to-create-a-ebook>

