

## Flutter - Criando e executando a aplicação

**Introdução:** Antes de criar e executar, vamos primeiro abrir dois canais de dispositivos para rodar a aplicação.

### 1. Smartphone

Para o smartphone, será preciso habilitar a depuração USB dentro do painel de configuração, na opção: configuração do desenvolvedor.

Esta configuração em geral vem desativada, para ativar:

- a. Acesse as Configurações:
  - i. Deslize para baixo a partir do topo da tela para abrir o painel de notificações e toque no ícone de engrenagem (Configurações) ou procure o aplicativo "Configurações" no seu dispositivo.
- b. Encontre a seção "Sobre o telefone" ou "Sobre o dispositivo":
  - i. Role para baixo na tela de Configurações até encontrar a seção "Sobre o telefone" ou "Sobre o dispositivo". Ela pode estar localizada no final das configurações, mas isso pode variar dependendo do dispositivo.
- c. Localize a opção "Número da versão" ou "Versão do software":
  - i. Dentro da seção "Sobre o telefone" ou "Sobre o dispositivo", procure a opção que indica o "Número da versão" ou "Versão do software".
- d. Toque várias vezes na opção "Número da versão":
  - i. Normalmente, ao tocar várias vezes (geralmente sete vezes seguidas) na opção "Número da versão" ou "Versão do software", você ativará as "Opções do desenvolvedor".
- e. Insira sua senha, PIN ou padrão, se solicitado:
- f. Retorne ao menu principal de Configurações:
  - i. Após ativar as "Opções do desenvolvedor", você pode retornar ao menu principal de Configurações do seu dispositivo.
- g. Localize e acesse as "Opções do desenvolvedor":
  - i. Agora, dentro do menu de Configurações, procure a opção "Opções do desenvolvedor" ou "Opções do programador". Essa opção estará agora disponível para você.
- h. Ative a "Depuração USB" dentro das "Opções do desenvolvedor":
  - i. Dentro das "Opções do desenvolvedor", localize a opção "Depuração USB" e ative-a. Isso permitirá que você conecte o dispositivo ao computador e o utilize para depuração e desenvolvimento.

### 2. Emulador do Android Studio

Abra o Android Studio, procure a opção device manager para criar um novo dispositivo ou para rodar um que já esteja instalado.

Deixe em execução um emulador para que seja devidamente localizado na depuração para uso.

## Criar e rodar a aplicação

### 1) Prompt e/ou PowerShell

- a) Criar um projeto: **flutter create**
  - i) Exemplo: **flutter create treina1**
  - ii) Atenção aos nomes para o projeto. Além do padrão para nomes de arquivos, também não é aceito o camelCase do java. Também não é aceito underline, podendo ser usado o traço (-).
  - iii) Lembre-se de entrar na pasta criada do projeto
- b) Limpar os arquivos de execução da pasta: **flutter clean**
- c) Atualizar as dependências do projeto:
- d) Visualizar os dispositivos disponíveis para rodar a aplicação: flutter devices
- e) Rodar a aplicação: **flutter run**
  - i) Detalhes:
    - 1) **flutter run** ⇒ roda a aplicação no dispositivo default
    - 2) **flutter run -d <id>** ⇒ roda a aplicação no dispositivo selecionado. o <id> você localiza pelo flutter devices.
    - 3) uso de letras no console:
      - (a) r ⇒ hot reload
      - (b) R ⇒ restart hot reload
      - (c) q ⇒ quit

### 2) Uso do V.S.Code

Certifique-se de ter as extensões instaladas:

- Flutter (dartcode.org) ⇒ Para uso de comandos e demais requisitos do framework
  - Awesome Flutter Snippets ⇒ Para completar instruções do framework
- 
- a) Criar um projeto
    - i) Ctrl+Shift+P (chamar a linha de comandos)
    - ii) **Flutter > New Project**
    - iii) Selecione Application
    - iv) Selecione a pasta onde o projeto será armazenado
    - v) Insira o nome para o projeto
  - b) Os comandos anteriores, também funcionam pela linha de comandos do V.S.Code:
    - i) flutter clean ⇒ Substituído por ⇒ **Flutter: Clean Project**
    - ii) flutter pub dev ⇒ Substituído por ⇒ **Flutter: Get Packages**
  - c) Selecionar o dispositivo para rodar a aplicação: **Flutter: Select Device**
    - i) Você também pode selecionar o seu dispositivo, na parte inferior direita no VS Code.
  - d) Rodar a aplicação:
    - i) Start Debug ou F5