**BÀI LÝ THUYẾT 4**

**Tên :** Nguyễn Ngọc Lam

**MSSV :** 0850070025

**Lớp :** 08\_ĐH\_TMĐT

**Đề bài: Sinh viên thực hiện viết mô tả trình tự thực hiện của một Project Flutter.**

**Bước 1: Tạo dự án Flutter mới**

* Mở Android Studio và chọn "Create New Project" hoặc mở "Welcome Screen" và chọn "Start a new Flutter project".
* Chọn "Flutter Application" và nhấn "Next".
* Đặt tên cho dự án (ví dụ: "hello\_world") và chọn thư mục lưu trữ.
* Chọn ngôn ngữ cho dự án (Dart) và nhấn "Finish".
* Android Studio sẽ tạo một dự án Flutter mới.

**Bước 2: Hiệu chỉnh chương trình “Hello World”**

* Mở tệp "main.dart" trong thư mục "lib" của dự án. Tệp này chứa mã nguồn Dart để hiển thị "Hello World".
* Xóa nội dung mẫu mặc định và thay thế bằng mã

import 'package:flutter/material.dart';

void main() {

runApp(MyApp());

}

class MyApp extends StatelessWidget {

@override

Widget build(BuildContext context) {

return MaterialApp(

home: Scaffold(

appBar: AppBar(

title: Text('Hello World'),

),

body: Center(

child: Text('Hello World!'),

),

),

);

}

}

**Bước 3: Thiết lập thiết bị ảo (Virtual Device)**

* Mở Android Studio và mở "AVD Manager" bằng cách chọn "Tools" > "AVD Manager" trong thanh công cụ.
* Tại đây, bạn có thể chọn một thiết bị ảo hiện có hoặc tạo một thiết bị mới bằng cách nhấn "Create Virtual Device".
* Chọn thiết bị muốn sử dụng , sau đó nhấn "Next".
* Chọn phiên bản hệ điều hành và hình ảnh bạn muốn sử dụng và nhấn "Next".
* Đặt tên cho thiết bị ảo của bạn và nhấn "Finish".

**Bước 4: Chạy và debug chương trình "Hello World"**

* Trên thanh công cụ Android Studio, hãy chắc chắn rằng bạn đã chọn thiết bị ảo đúng hoặc thiết bị thật (nếu đã kết nối với máy tính).
* Nhấn nút "Run" để chạy chương trình "Hello World".
* Đợi một chút để tải ứng dụng lên thiết bị ảo hoặc thiết bị thật.
* Sau khi ứng dụng được chạy, bạn sẽ thấy một màn hình mới với tiêu đề "Hello World" và chữ "Hello World!" được hiển thị ở giữa màn hình.

**Bước 5: Debug (gỡ lỗi) chương trình "Hello World"**

* Đảm bảo bạn đã thêm một số lỗi vào mã nguồn của chương trình "Hello World" để có thể gỡ lỗi.
* Nhấn nút "Stop" (nút dừng) hoặc nhấn tổ hợp phím "Shift + F2" để dừng chạy ứng dụng.
* Chọn điểm dừng (breakpoint) bằng cách nhấp vào cạnh bên trái của dòng mã mà bạn muốn dừng lại.
* Nhấn nút "Debug" hoặc nhấn tổ hợp phím "Shift + F9" để bắt đầu gỡ lỗi chương trình.
* Chương trình sẽ dừng tại điểm dừng mà bạn đã đặt. Bạn có thể sử dụng các công cụ gỡ lỗi để xem giá trị biến, bước từng bước trong mã nguồn và tìm hiểu lỗi của bạn.