**Criação do projeto em flutter.**

**Primeiro passo:** abrir o Visual Studio Code.

**Segundo passo:** ir até view (ver).

**Terceiro passo:** selecionar flutter.

**Quarto passo:** escolher o local do projeto (pasta).

**Quinto passo:** Selecionar o tipo de projeto como application (aplicação).

**Sexto passo:** Renomear o arquivo e esperar carregar o projeto.

**Introdução**

void main( ){

* Utilizado para iniciar o projeto em flutter.

}

**Variável:** é um espaço na memória que reservamos para armazenar um dado, um valor que pode “variar”, hora é um valor, hora é outro. Por isso chamamos de variável.

**Sintaxe : tipo nome\_variavel = valor;**

Alguns tipos e suas definições:

**String nome\_variavelString = ‘José’;**

(Variável do tipo String).

**int idade\_Jose = 45;**

(Variável do tipo Inteiro).

**double peso = 65.0;**

(Variável do tipo Double, para números quebrados).

**bool eAprovado = true;**

(Variável do tipo booleano, para verificar se é verdadeiro ou falso).

Obs: variável sobreposta perde o valor que estava armazenado.

**Interpolação**: Marcação onde faz o processamento das variáveis.

print(‘$nome\_variavelString ${idade\_Jose}’);

(Válido para todos os tipos de variáveis).

**Obs:** Ajuda no processamento dos dados e facilita a programação, disponibilizado na linguagem dart.

print(‘$nome\_variavelString ${idade\_Jose} >=18 ? ‘não precisa’ : ‘precisa’);

(Operadores ternários para validar um booleano, se sim **“não precisa”**, se não **“precisa”**).

**Quebra de linha**: Utilizando o ( + ) para concatenar ou (‘ ‘ ‘) para escrever à vontade.

**Var:** Igual definir String nome. Direcionando direto na variável o seu tipo.

**Obs:**

Boa prática - Quando não possuem atribuições utilizar inferência var nome = João;. Quando tem atribuições utilizar sintaxe vazia String nome; definindo o tipo, mas sem atribuições.

Dynamic = Variável dinâmica que pode ser atribuído diversos valores no decorrer do código.

Const = Mantém o valor durante o código, não altera.

Final = Valor final, que também não pode ser alterado.

**A diferença,**

Const em tempo de constância, compilação. O Final é o tempo de execução.

Final pode ser um pouco mais maleável, já o Const vai sempre manter a constância de código, não pode ser alterado depois.

**Atividade 04.**

**01) Considerando o exemplo, em qual contexto utilizamos uma variável dinâmica?**

Quando precisar fazer alterações na variável, principalmente se for um id. Onde precisa ser atribuído um id diversificado para cada usuário.

**02) Em relação ao seu projeto, faça 2 exemplos de uso incorreto. Justifique.**

Adicionar uma variável sem ser dinâmica e tentar atribuir outro valor por cima do que já foi atribuído.

**03) Em relação ao seu projeto, faça 2 exemplos de uso correto. Justifique.**

Adicionar um cliente com id dinâmico. Para todos os clientes que vão efetuar um login.

Variáveis Nome e sobrenome com o tipo definido mas sem atribuições.

**Atividade 05.**

01) Em relação ao seu projeto, faça 2 exemplos de uso incorreto. Justifique.

02) Em relação ao seu projeto, faça 2 exemplos de uso correto. Justifique.

03) Qual a diferença entre uma variável, const e final. Qual devemos utilizar?