



Criando o Banco de Dados

CAMPUS DE ITABUNA

Curso: **Desenvolvedor Full Stack**

Disciplina: **RPG0023 - Posso Criar um App de Outra Forma?**

Turma: **2023.1**

Semestre Letivo: **4º**

Nome do Autor: **Pedro Carvalho Gama**

Link GitHub: <https://github.com/PedroCGM/PedroCGM-PedroCGM-mundo-4-missao-pratica-2>

Relatório de Conclusão: Ambiente Flutter

Este relatório resume o processo de configuração do ambiente Flutter, desde a instalação das ferramentas até a execução de um projeto básico utilizando widgets essenciais.

1. Preparação do Ambiente

Ferramentas:

- **Flutter SDK:** Versão mais recente instalada
- **Git:** Para controle de versão.
- **IntelliJ IDEA e Android Studio:** IDEs configurados para codif
- **Emulador Android:** configurado para rodar e testar aplicativos.

Procedimentos:

- **Instalação do Flutter:** Download e configuração bem-sucedidos, executando `flutter doctor` sem pendências.

- **Instalação dos IDEs:** Configuração do AVD Manager para simulação de dispositivos.

Resultados: Ambiente pronto para desenvolvimento ágil e multiplataforma.

2. Desenvolvimento de Aplicações com Widgets Básicos

Ferramentas:

- **Flutter SDK, IntelliJ IDEA e VS Code:** Usados para desenvolvimento.
- **Simulador Android:** Para testes.

Procedimentos:

- Projeto criado com `flutter create my_app`.
- Widgets básicos como `MaterialApp`, `Scaffold` e `AppBar` implementados.
- Aplicativo rodou corretamente no emulador com o comando `flutter run`.

Código:

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

void main() {
  runApp(
    MaterialApp(
      home: StatelessWidgetExemplo("Olá Flutter - MaterialApp"),
    ),
  );
}

class StatelessWidgetExemplo extends StatelessWidget {
  final String _appBarTitle;
  StatelessWidgetExemplo(this._appBarTitle);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text(_appBarTitle),
      ),
      body: Center(
        child: Text('Macoratti .net'),
      ),
    );
  }
}
```

Resultados: Aplicativo fornecido corretamente com `AppBar` e conteúdo centralizado.

3. Criação de Layouts com Widgets Básicos

Procedimentos:

- Layout criado com widgets `Column`, `Row`, `Icon`, e `Text`.
- Testado com sucesso no emulador Android.

Código:

dart

Copiar código

```
Row(  
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,  
  children: [  
    Column(children: [Icon(Icons.call), Text('Call')]),  
    Column(children: [Icon(Icons.directions), Text('Route')]),  
    Column(children: [Icon(Icons.share), Text('Share')]),  
  ],  
)
```

Resultados: Layout correto com widgets organizados de maneira consistente, utilizando a estrutura Row e Column.

