

Desafio App Harry Potter Houses – Etapa 1

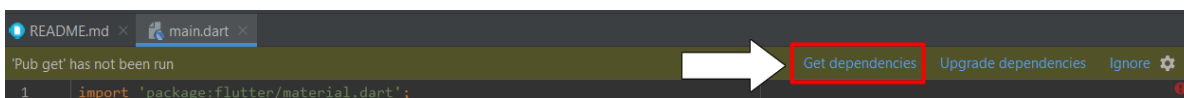
Importando a estrutura inicial de projeto

Como primeira etapa do desafio do app Harry Potter Houses, acesse nosso repositório do github através do link: <https://github.com/polimorfismo/harry-potter-houses-estrutura-inicial-flutter>. Na sequência, faça um clone do projeto para o seu computador conforme já vimos nas aulas anteriores.

O projeto inicial possui todas as configurações básicas e algumas imagens que iremos utilizar para a criação do app.

Entendendo a estrutura do projeto

Após efetuar o clone da estrutura inicial do projeto fornecida para o seu computador e abri-la no Android Studio, não se esqueça de dar um **Get dependencies** caso seja necessário.

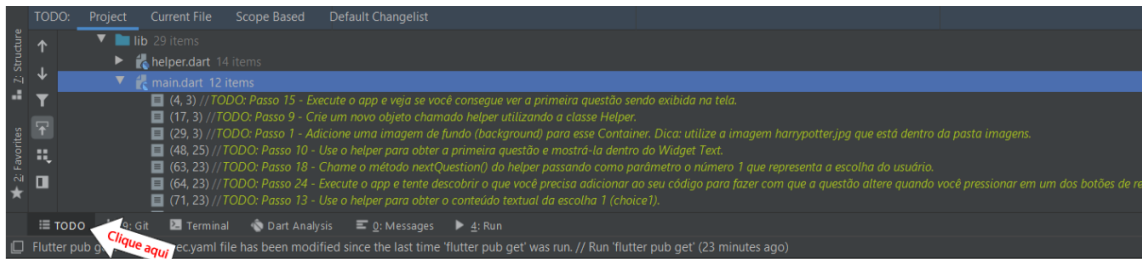


Aproveite ainda para navegar pelas pastas e arquivos que deixamos configurados. Isso fará com que você se familiarize e entenda a ideia geral do que iremos desenvolver. Abaixo seguem alguns pontos do projeto.

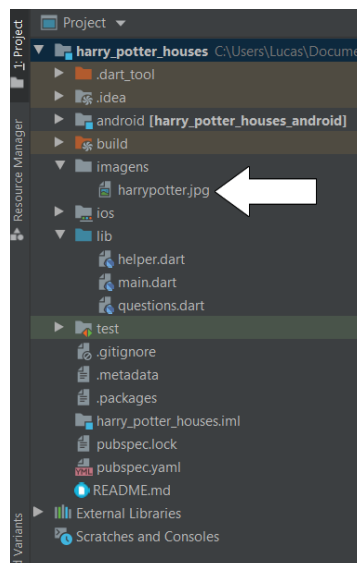
- Foram inseridos vários TODOs nos arquivos principais do projeto. Os TODOs, como visto antes, nos permitem organizar as tarefas que temos que realizar em nosso código fonte. Para conferir todos esses TODOs basta clicar sobre a **tab TODO**, que fica localizada na barra de janela de ferramentas do Android Studio.

{P}olimorfismo

cursos gratuitos sobre tecnologia



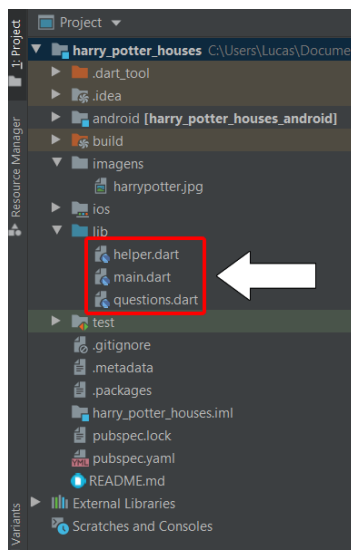
- Existe uma pasta chamada **imagens** e dentro dela há um arquivo chamado **harrypotter.jpg**.



- Dentro da pasta **lib** existem três arquivos: **helper.dart**, **main.dart** e **questions.dart**.

{P}olimorfismo

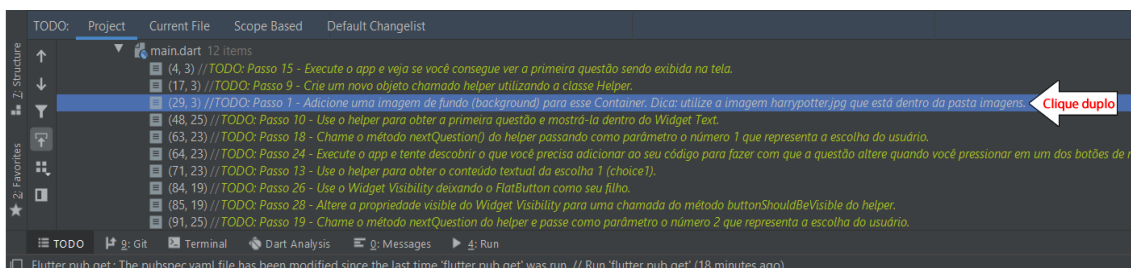
cursos gratuitos sobre tecnologia



- Dentro do arquivo **main.dart** existe um Widget Column que possui como filhos um Widget Text e dois Widgets FlatButton. Execute o app para ver na prática esses componentes entrando em ação na tela do emulador ou de um dispositivo real.

Plano de fundo do app (Passo 1)

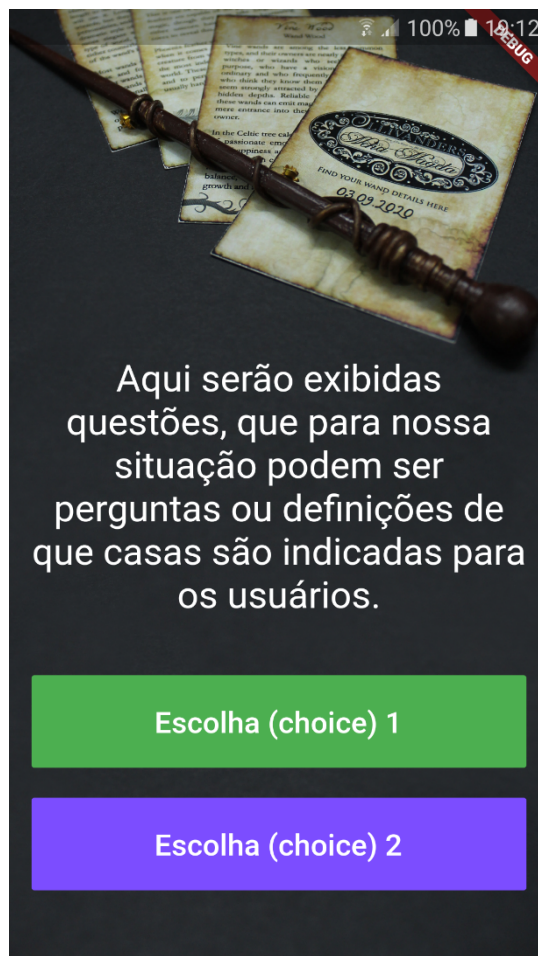
Na lista dos **TODOs** dê um clique duplo com o botão esquerdo do mouse sobre a **Passo 1** (*//TODO: Passo 1 – Adicione uma imagem de fundo...*). Feito isso, o cursor será posicionado automaticamente no primeiro **TODO** que está inserido dentro do arquivo **main.dart**.



Realize a tarefa descrita no **TODO: Passo 1**. Se você tiver dúvidas de como resolver esse pequeno problema, pesquise na [documentação do Flutter](#) pela **classe BoxDecoration** ou então dê uma olhada [nesse link do Stack Overflow](#).

OBS.: Lembre-se que já deixamos o **pubspec.yaml** configurado com a pasta imagens. Você não precisará alterar nada nele. 😊

Agora execute o app para ver como ficou o plano de fundo. O resultado deverá ser igual ao da imagem a seguir.





Se você entendeu bem toda a estrutura inicial do projeto e conseguiu definir o plano de fundo para o app, então você está pronto para partir para a próxima etapa.

Qualquer dúvida com o desafio lembre-se sempre que você pode nos deixar uma mensagem no servidor do discord: <https://discord.gg/xJkJSkB>.