La extensión de los archivos es ‘.dart’

Se le sulen por nombres a estos archivos en [Snake case](https://es.wikipedia.org/wiki/Snake_case)

# main

Toda aplicación de dart ejecuta una función llamada main

void main(){}

Esta función puede síncrona o asíncrona

Ejemplo de función con ciclo

void main(){

  for (var i = 0; i < 10; i++) {

    print('hola ${i}')

  }

}

Es muy similar a java

Sintaxis general

Todo termina en ; no es opcional

# Tipos:

var: cualquier tipo

bool

similares a java

String // con mayúsculas

void,

## dynamic: cualquier tipo

por defecto acepta nulos

no infiere el tipo, simplemente siempre va a ser de tipo dynamic

## nuleable

Al igual que en C# se pueden declarar valores básicos que puedan admitir valores nulos agregándole al tipo un ’?’

bool? b;

bool? b = null;

En ese caso ambos equivalen a lo mismo, las variables no declaradas se asumen como nulas

## final

final d="CONSTANTE";

## late

late final d="CONSTATNE";

el subtipo late es una inicialización tardía

Puede que en algunos casos no se disponga del valor (y se conozca que mas adelante lo va a tener) de una variable pero es necesario que se trate en el código como que siempre lo tiene

## Const

const d="CONSTANTE";

## Sin tipado

Si es usa final o const se puede declarar la variables sin tiparlas porque asume el tipo cuando se instancian

const d="CONSTANTE";

final d="CONSTATNE";

## listas

parecido a Python es con los []

const e=['a','b']

### usarlas

print("${e.first}");

  print("${e.isEmpty}");

  print("${e.isNotEmpty}");

  print("${e.last}");

  print("${e.length}");

  print("${e.firstOrNull}");

final Iterable<String> ite4=lista.reversed;

 Iterable<int> ite6 = lista2.where((num) {

    return num > 2;

  });

indicándole el tipo al [] al usar genericos

const e2 = <String>['a', 'b'];

const List<String> e2 = <String>['a', 'b'];

const List<String> e2 = ['a', 'b'];

## set de datos

const f = {1, 23, 4};

const Set<int> f = <int>{1, 23, 4};

## mapas

const mapa = {'key1': 'valor1', 'key2': 'valor2'};

const Map<String,String> mapa2=<String,String>{'key1': 'valor1', 'key2': 'valor2'};

### usarlos

final valor2 = mapa['key1'];

no se puede usar en este tipo de declaración el tipo const

## iterables

const ite = ('a', 'b', 'c');

const (String,String,String) ite2 = ('a', 'b', 'c');

son como las tuplas de python

### iterables que son mas iterables

final ite3=lista.reversed;

final Iterable<String> ite4=lista.reversed;

tienen mas métodos que los que solo están declarados como ()

print("${ite3.toList()}");

  print("${ite3.toSet()}");

# Texto con formato (interpolación de strings):

Entre comillas se puede incluir un signo de dólar seguido de unas llaves para incluir un contenido dinámico

print('hola ${i}')

Tambien solo se puede ejecutar código como métodos si están entre comillas

print('toUpperCase ${ variable.toUpperCase()}');

O directamente una variable si se usa un signo de dólar, solo variables directamente, no sus metodos

dynamic a='asd $b';

# funciones de string

los objetos de tipo string tienen métodos

print('toUpperCase ${variable.toUpperCase()}');

  print('toLowerCase ${ variable.toLowerCase()}');

  print('length ${ variable.length}');

  print('isEmpty ${ variable.isEmpty}');

  print('isNotEmpty ${ variable.isNotEmpty}');

# String multilinea

Al igual que python se puede utilizar

  String a = """

linea 1

linea 2

""";

Se puede usar junto a la interpolación de strings

  String a = """

linea 1 $myName

linea 2

""";

# Declarar funciones

Pueden no tener un tipo declarado

metodoDePrueba() {

  print("hola");

}

## Sintaxis Funciones

Tipo\_retorno nombre\_funcion(){}

## Externas al main

Se pueden declara funciones en el mismo archivo del main

void main() {

  metodoDePrueba();

}

metodoDePrueba() {

  print("hola");

}

## Dynamic automatico

Si no se declara un tipo de retorno, automáticamente el tipo de retorno siempre va a hacer dynamic

metodoDePrueba2() {

  return 'hola';

}

## Call back

Se utilizan dentro de otros métodos, son el equivalentes los lamdas o funciones de flecha

print("${lista2.where((num) {

    return num > 2;

  })}");

El parámetro se puede tipar

Iterable<int> ite6 = lista2.where((int num) {

    return num > 2;

  });

### Funciones de flecha

Se pueden declarar si son cortas en un mismo archivo

void main() {

  print(metodoDePrueba());

}

String metodoDePrueba() => "hola";

int metodoDePrueba4(int a, int b) => a + b;

## Parámetros

Si no se declara el tipo se ponen automáticamente en Dynamic

int metodoDePrueba3(a, b) {

  return a + b;

}

### Se pueden tipar

int metodoDePrueba3(int a, int b) {

  return a + b;

}

### Pueden ser opcionales

Los opciones se declaran dentro de unos [] y deberían ser nulables si no tienen valor por defecto

metodoDePrueba5(int a, [int? b]) {

  print("$a $b");

}

metodoDePrueba6(int a, [int b = 2]) {

  print("$a $b");

}

### Opcionales por nombre

La idea es similar a los keysargs de python

Se ponen entre {}

metodoDePrueba7(int a, int b, {String? nombre, String? apellidos}) {

  print("$a $b");

}

metodoDePrueba7(1, 2, apellidos: 'algo');

#### Requeridos

En este caso el primero es requerido

metodoDePrueba8(int a, int b, {required String? nombre, String? apellidos}) {

  print("$a $b");

}

# Operadores de valores nulos

int? a;

int b = a ?? 1;

en caso de ser nula asigna el valor de la derecha

int? a; // = null

  a ??= 3;

  print(a); // <-- Imprime 3

  a ??= 5;

  print(a); // <-- Aún imprime 3

  print(1 ?? 3); // <-- Imprime 1.

  print(null ?? 12); // <-- Imprime 12.

# Operador suma y resta

Es valido

b++;

b--;

# Clases

## Declararlas

class Hero {

  String? name;

  String? power;

}

### atributos

Los atributos si no se declaran tienen que ser nuleables

### Constructor

Los atributos que no sean nuleables tienen que instanciarse en el principio del constructor luego de los ‘:’,

creo que en ese caso los parámetros deben de tener distinto nombre del de los atributos

class Hero {

  String name;

  String power;

  Hero(String name\_atributo, String power\_atributo)

      : name = name\_atributo,

        power = power\_atributo;

}

## Instanciarlas

final a = new Hero();

  final b = Hero();

no es necesario usar el new