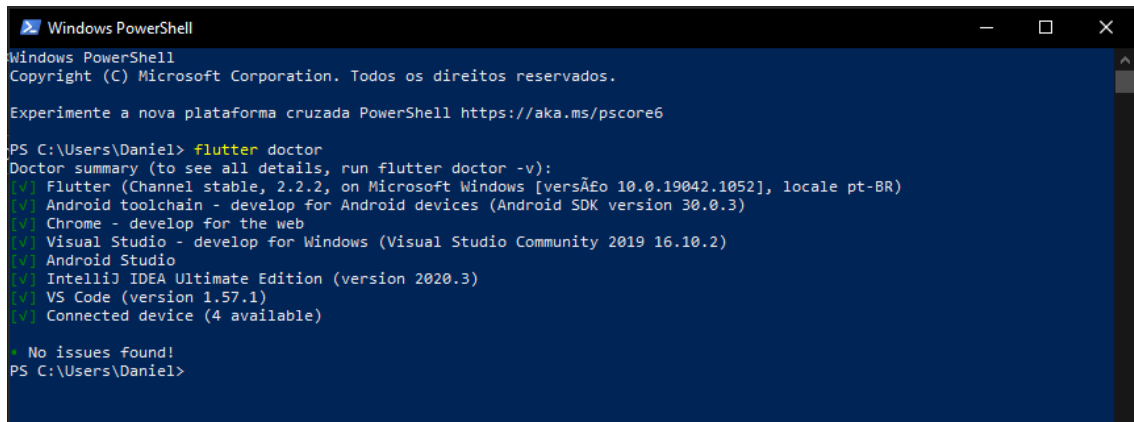


Após instalarmos todas as ferramentas necessárias para trabalharmos com flutter, vamos executar no cmd ou powershell (no caso do sistema operacional Windows) o comando ' flutter doctor ' para nos certificar que o flutter encontrou todas as ferramentas e que esta tudo pronto para começar nossa jornada.



```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

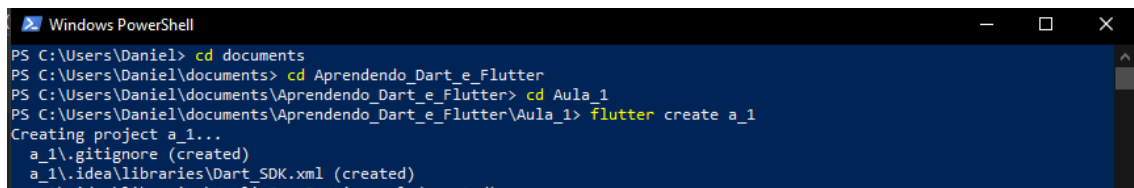
Experimente a nova plataforma cruzada PowerShell https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\Daniel> flutter doctor
Doctor summary (to see all details, run flutter doctor -v):
[✓] Flutter (Channel stable, 2.2.2, on Microsoft Windows [vers o 10.0.19042.1052], locale pt-BR)
[✓] Android toolchain - develop for Android devices (Android SDK version 30.0.3)
[✓] Chrome - develop for the web
[✓] Visual Studio - develop for Windows (Visual Studio Community 2019 16.10.2)
[✓] Android Studio
[✓] IntelliJ IDEA Ultimate Edition (version 2020.3)
[✓] VS Code (version 1.57.1)
[✓] Connected device (4 available)

• No issues found!
PS C:\Users\Daniel>
```

No meu caso deu tudo certo, caso haja algum erro nessa etapa voc  pode executar o comando ' flutter doctor -v ' que ele lhe trar  as poss veis solu  es para o problema.

Em seguida vamos entrar na pasta onde ser  criado o projeto em flutter usando os comandos via cmd ou powershell, e ao chegar na pasta vamos usar o comando ' flutter create "nome_do_projeto" ' no nome do projeto temos uma regrinha, como o Dart   case sensitive e o Flutter n o deixa de ser tamb m o nome do arquivo n o pode conter alguns caracteres especiais e nem mai sculos, para separar as palavras deve-se usar "- ou _" e letras de a-z n meros de 0-9.



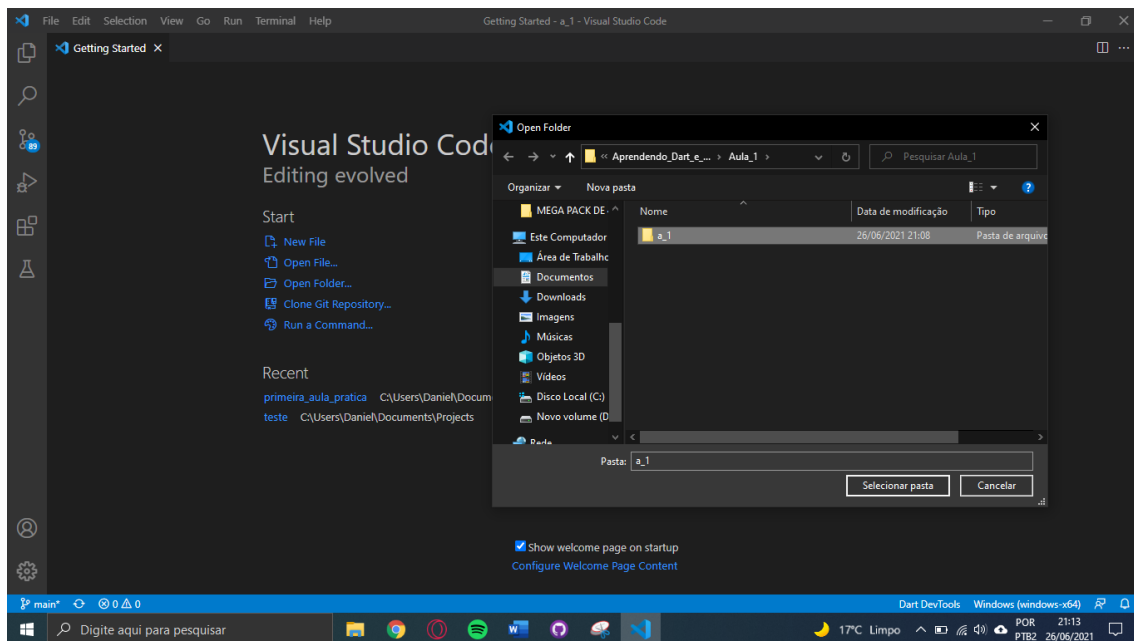
```
Windows PowerShell

PS C:\Users\Daniel> cd documents
PS C:\Users\Daniel\documents> cd Aprendendo_Dart_e_Flutter
PS C:\Users\Daniel\documents\Aprendendo_Dart_e_Flutter> cd Aula_1
PS C:\Users\Daniel\documents\Aprendendo_Dart_e_Flutter\Aula_1> flutter create a_1
Creating project a_1...
a_1\.gitignore (created)
a_1\idea\libraries\Dart_SDK.xml (created)
a_1\idea\libraries\Flutter_Bundling.xml (created)
```

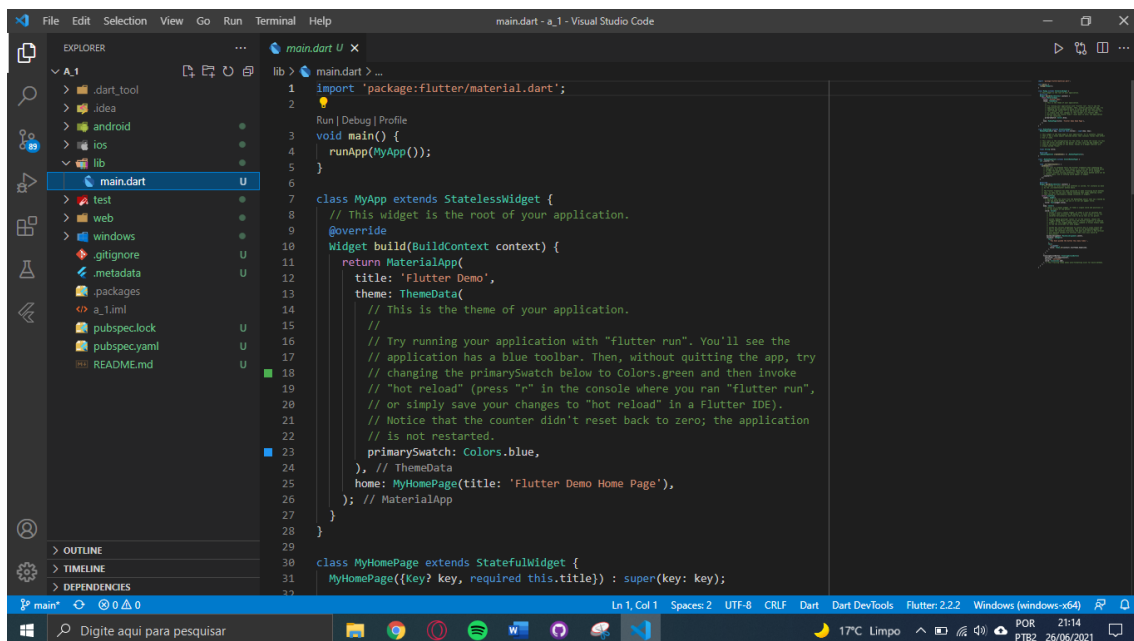
Ele deve mostrar criando todas as pastas do projeto.

[illegible]

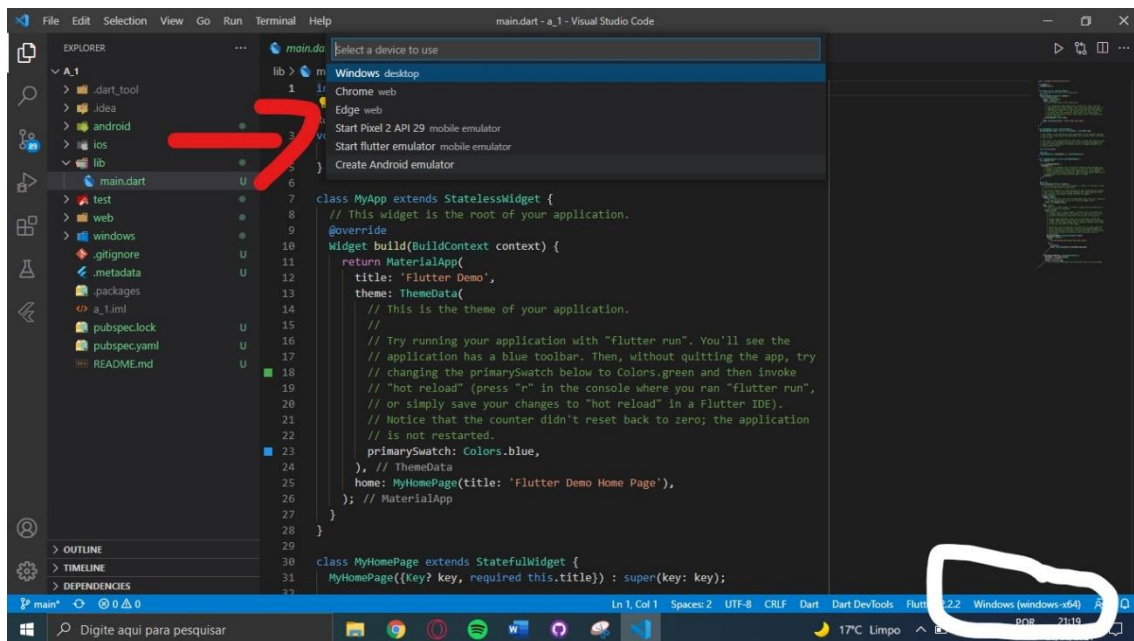
Após isso vamos abrir o visual studio code e abrir a pasta do projeto clicando em open folder e selecionado a pasta do projeto.



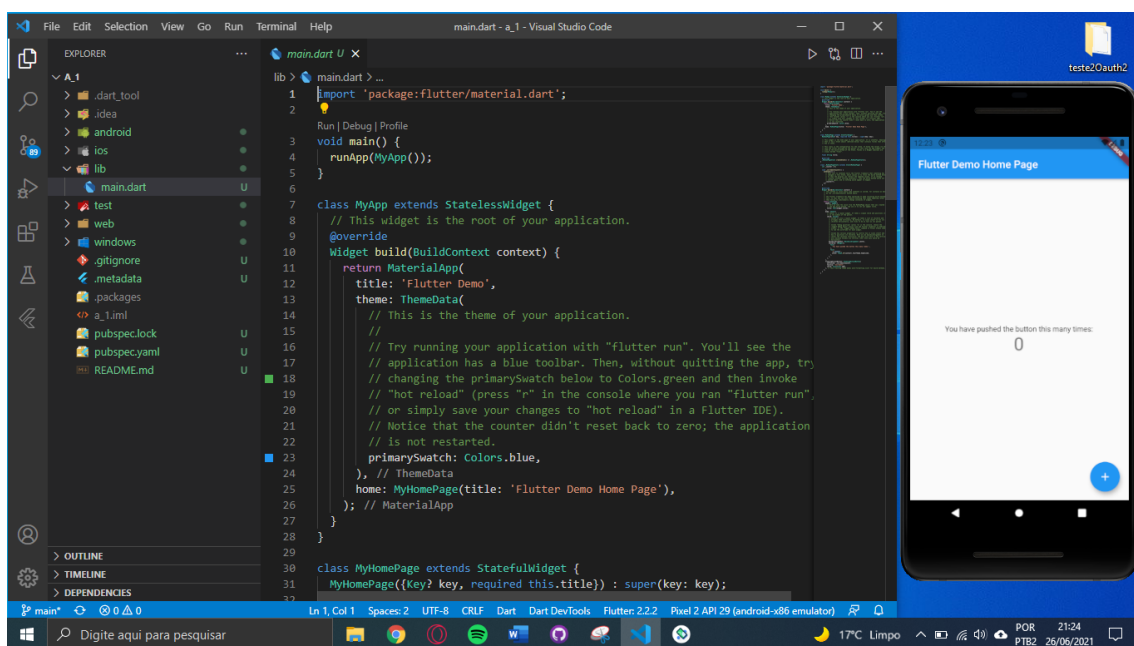
Aqui temos a estrutura de pastas principais do projeto o nome delas é bem autoexplicativo, as pastas: android, Windows, mac, ios, é recomendado ter cautela ao trabalhar com elas pois algo feito ali pode causar danos até irreversíveis ao seu programa, a pasta que mais vamos trabalhar é a lib onde ficarão todas as classes do nosso projeto.



Esse código da tela acima vem por padrão como exemplo ao criar o projeto em Flutter, vamos executar ele para ver o que é ?



Para compilar esse programa para mobile Android vamos clicar na área em branco marcada acima e selecionar o emulador na parte superior em vermelho lá encima, caso não tenha nenhum emulador instalado pode clicar em create Android emulator e seguir o passo a passo para criar seu emulador Android.



Essa é a aplicação, se trata de um contador toda vez que clicar no botão azul com um símbolo de '+' ele acrescenta em uma unidade o contador.