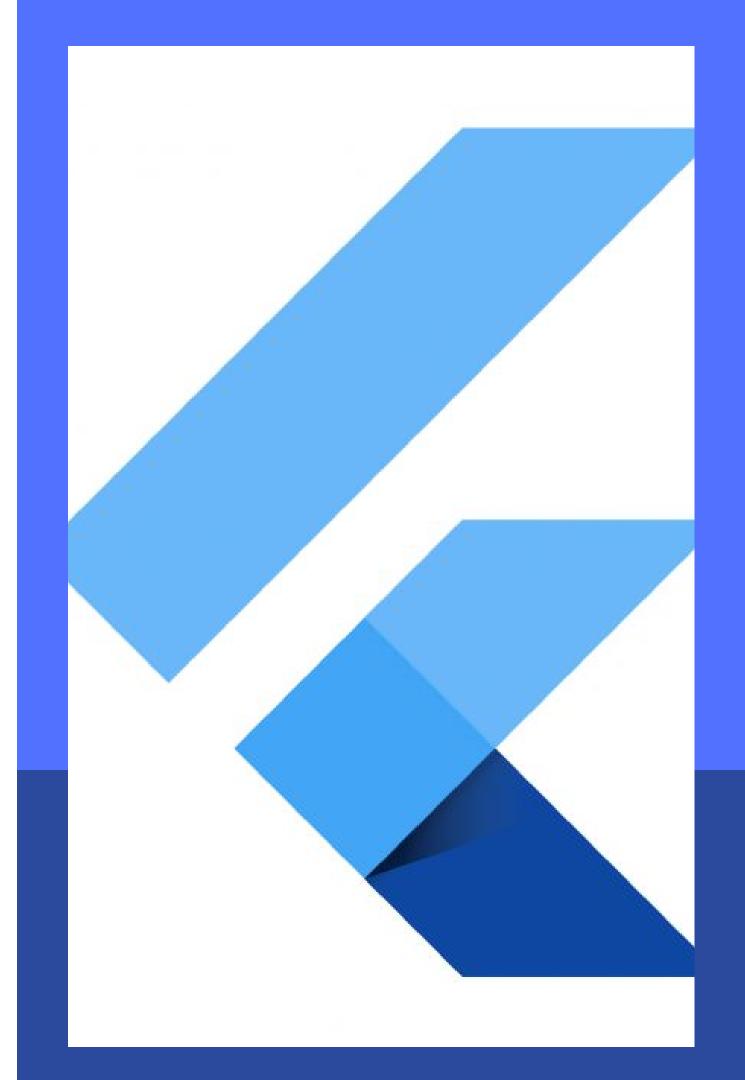
# INSTALANDO O FLUTTER

A instalação do Flutter é muito simples. Basta acessar o site:

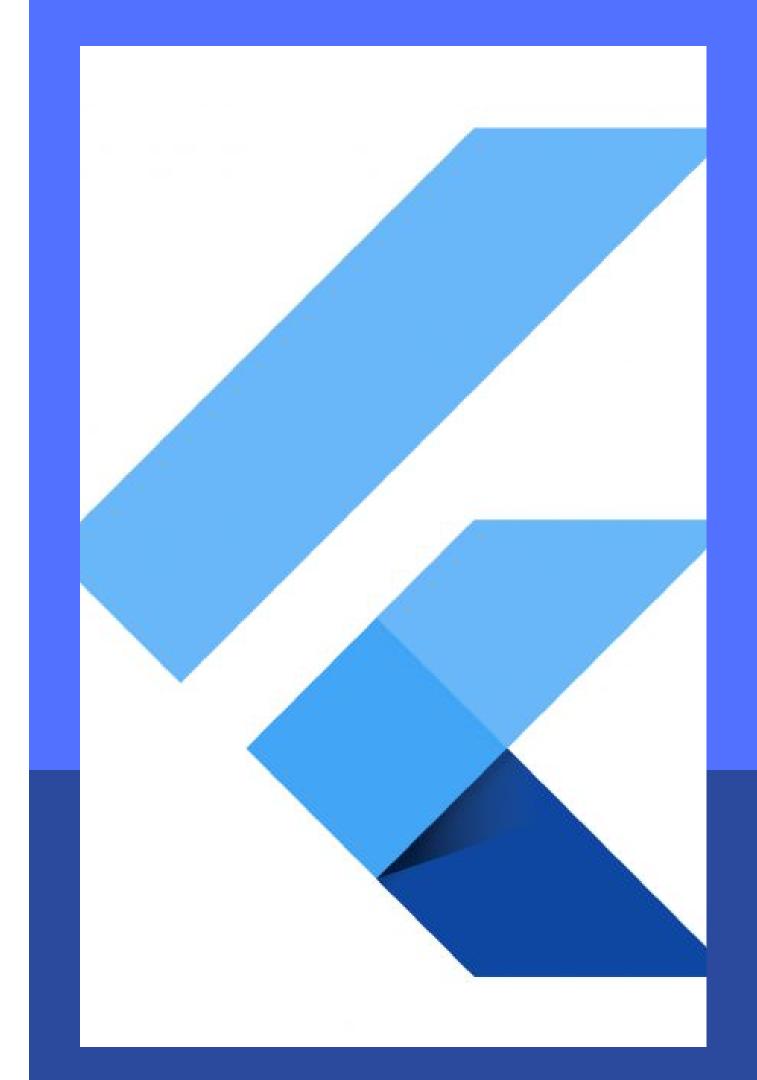
https://flutter.dev/docs/get-started/install, escolher o sistema operacional, e, baixar e descompactar o pacote em uma pasta na sua máquina local.

Nessa apresentação iremos utilizar o Windows 10.



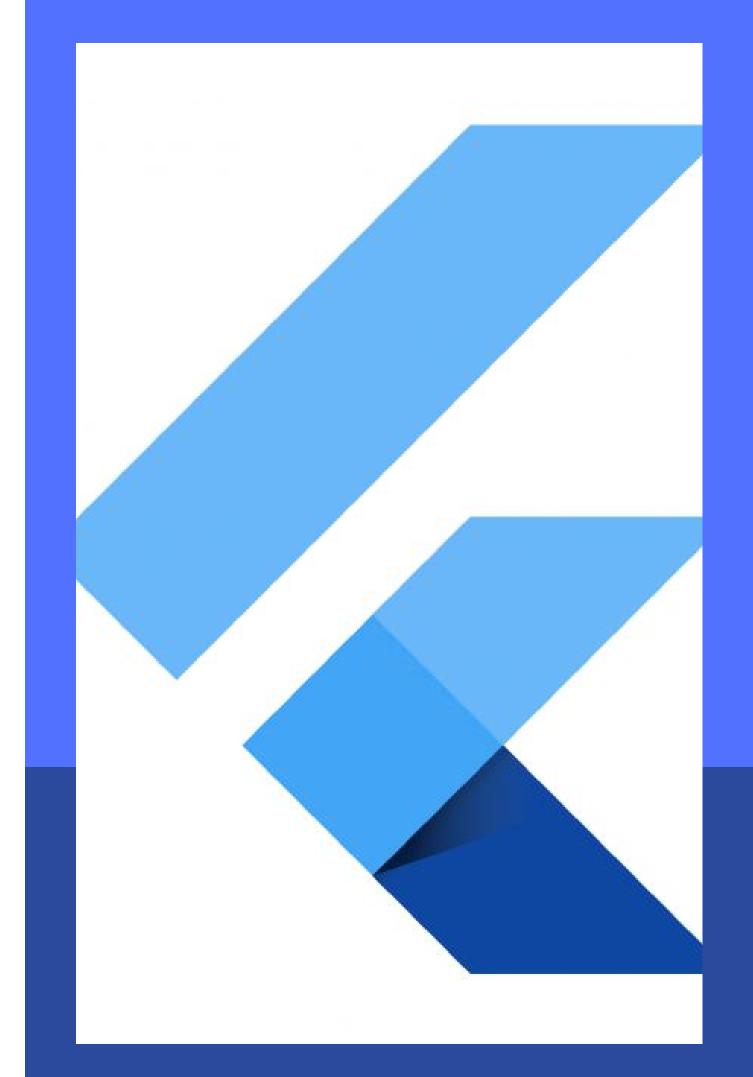
Os requisitos mínimos exigidos são:

- Sistemas operacionais: Windows 7 SP1 ou posterior (64 bits)
- Espaço em disco: 400 MB (não inclui espaço em disco para IDE / ferramentas).
- Ferramentas: O Flutter depende dessas ferramentas estarem disponíveis em seu ambiente.
- 1. Windows PowerShell 5.0 ou mais recente (isso é pré-instalado com o Windows 10)
- 2. Git para Windows 2.x para executar comandos git;

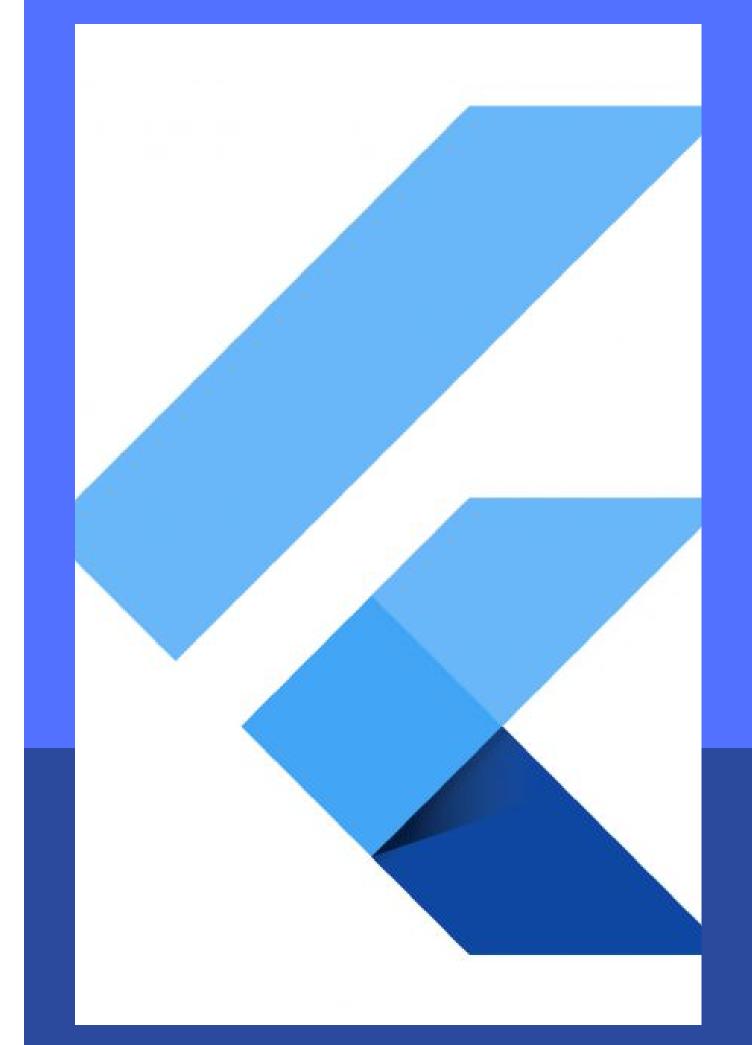


Os requisitos mínimos exigidos são:

- Sistemas operacionais: Windows 7 SP1 ou posterior (64 bits)
- Espaço em disco: 400 MB (não inclui espaço em disco para IDE / ferramentas).
- Ferramentas: O Flutter depende dessas ferramentas estarem disponíveis em seu ambiente.
- 1. Windows PowerShell 5.0 ou mais recente (isso é pré-instalado com o Windows 10)
- 2. Git para Windows 2.x para executar comandos git;

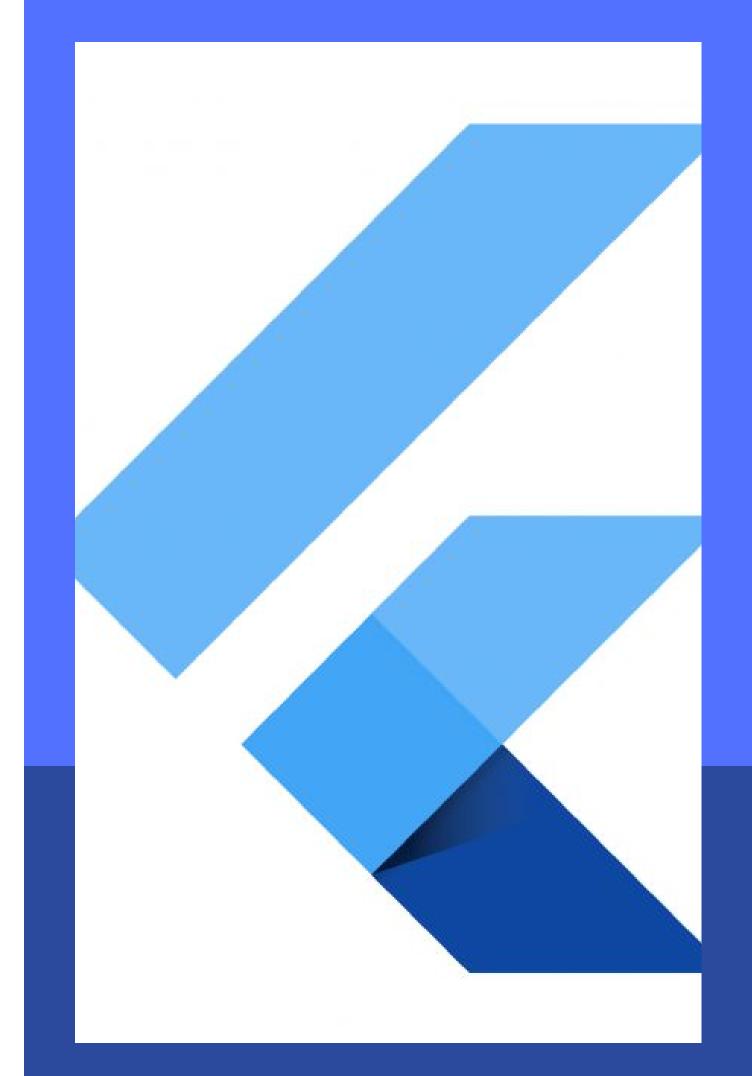


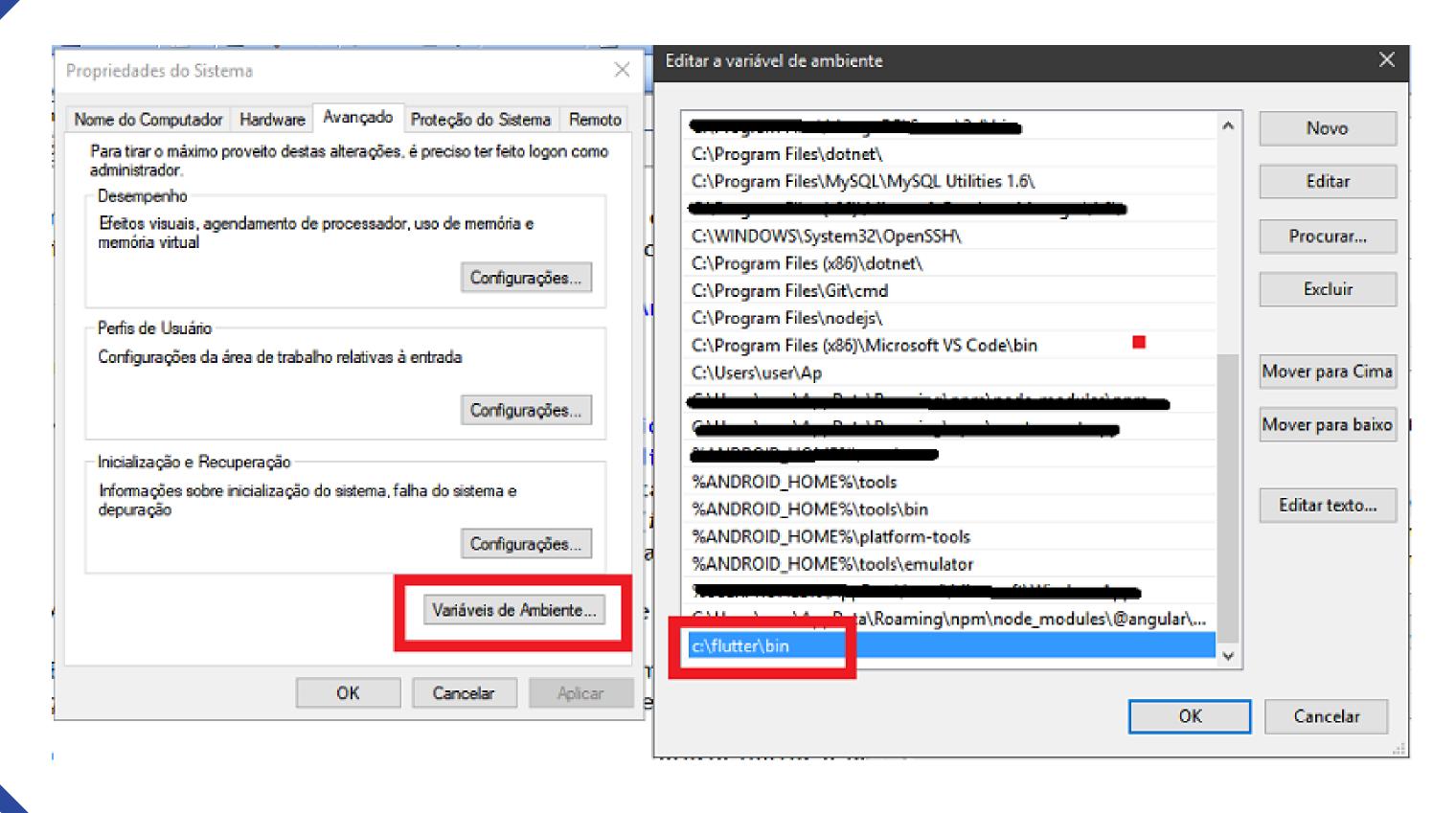
- 1- A seguir baixe o SDK Flutter mais atual. Em abril de 2019 a versão atual é a: 3.10.5
- 2- Extraia o arquivo zip que você acabou de baixar em uma pasta na sua máquina local (Evite instalar na pasta Arquivos de Programas). Eu criei um pasta c:\flutter e descompactei o pacote nesta pasta.
- 3- Localize o arquivo flutter\_console.bat dentro do diretório flutter e inicie-o clicando duas vezes nele. Será aberta uma janela de comandos onde você poderá emitir comandos Flutter.



É importante atualizar o PATH do seu ambiente para poder emitir comandos no prompt de comandos (cmd). Para isso basta incluir o caminho onde você instalou o Flutter e a pasta bin na variável de ambiente PATH.

No meu desktop ficou assim: c:\flutter\bin. (Faça isso em Painel de Controle -> Sistema -> Editar variáveis de ambiente do sistema)





#### VERIFICANDO O SEU AMBIENTE

- Agora que você configurou a variável de ambiente, vamos verificar se tudo está funcionando bem, e, se o comando flutter é reconhecido pelo prompt de comando.
- Abra uma janela de prompt de comandos e digite o comando "flutter doctor" e pressione enter.
- Você vai ver um relatório completo da instalação do SDK do flutter na sua máquina indicando o que pode estar faltando.

```
Flutter Console

C:\>flutter doctor
Doctor summary (to see all details, run flutter doctor -v):

[v] Flutter (Channel stable, v1.2.1, on Microsoft Windows [versÃfo 10.0.17763.437], locale pt-BR)

[v] Android toolchain - develop for Android devices (Android SDK version 28.0.3)

[!] Android Studio (not installed)

[v] VS Code, 32-bit edition (version 1.33.1)

[v] Connected device (1 available)

! Doctor found issues in 1 category.

C:\>
```

#### VERIFICANDO O SEU AMBIENTE

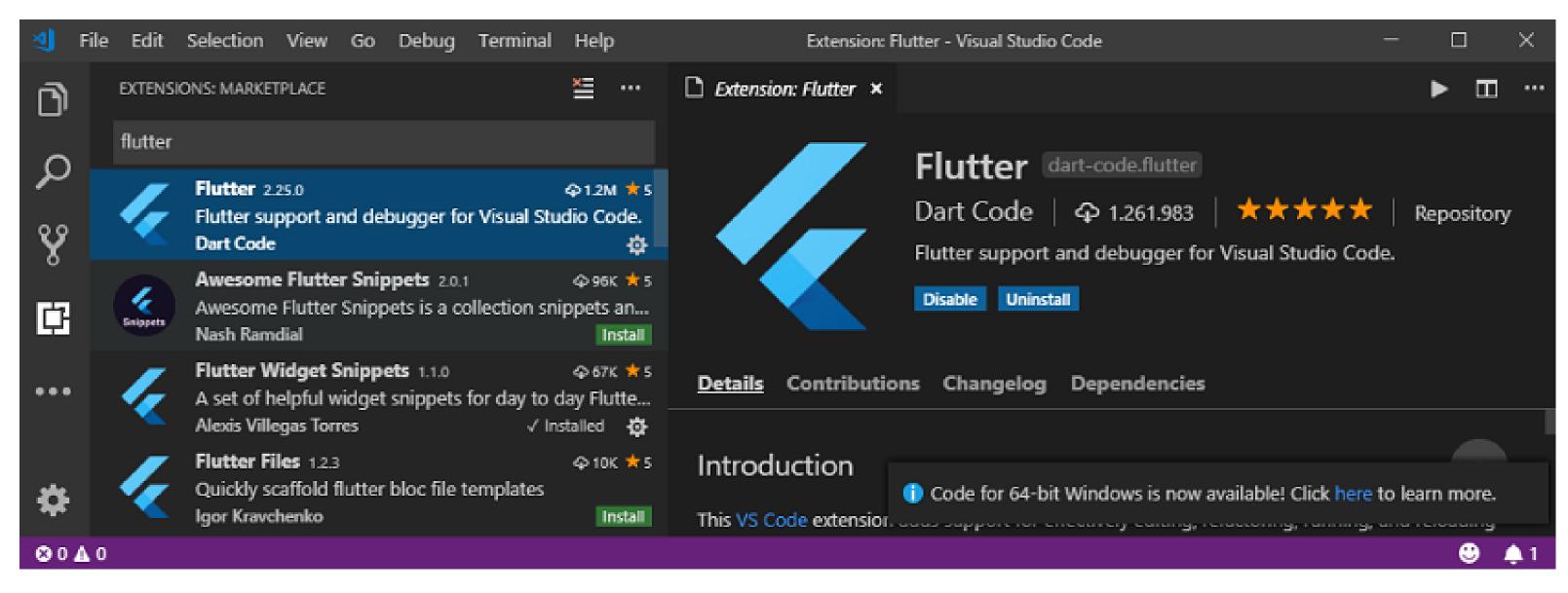
- O DART SDK (DART é a linguagem de programação oficial para flutter) é fornecido com o flutter e você não precisa instalá-lo separadamente.
- Você vai precisar ter no seu ambiente o SDK do Android instalado. Isso é obrigatório.
- OBS: É possível usar o Android Studio como editor. Iremos usar o Visual Studio Code e por isso não utilizaremos essa ferramenta.

#### VERIFICANDO O SEU AMBIENTE

- O DART SDK (DART é a linguagem de programação oficial para flutter) é fornecido com o flutter e você não precisa instalá-lo separadamente.
- Você vai precisar ter no seu ambiente o SDK do Android instalado. Isso é obrigatório.
- OBS: É possível usar o Android Studio como editor. Iremos usar o Visual Studio Code e por isso não utilizaremos essa ferramenta.

#### CONFIGURANDO O SEU AMBIENTE

 Para poder usar o Visual Studio Code com o Flutter você tem que instalar o plugin Flutter no VS Code:



 Nota: Baixe o Visual Studio Code aqui : <u>https://code.visualstudio.com/download</u>

### CONFIGURANDO O SEU AMBIENTE

 Outro requisito é possuir um dispositivo Android ou iOS para testar. Recomendamos o <u>Genymotion</u> mas você pode baixar um dispositivo Android a seu gosto.

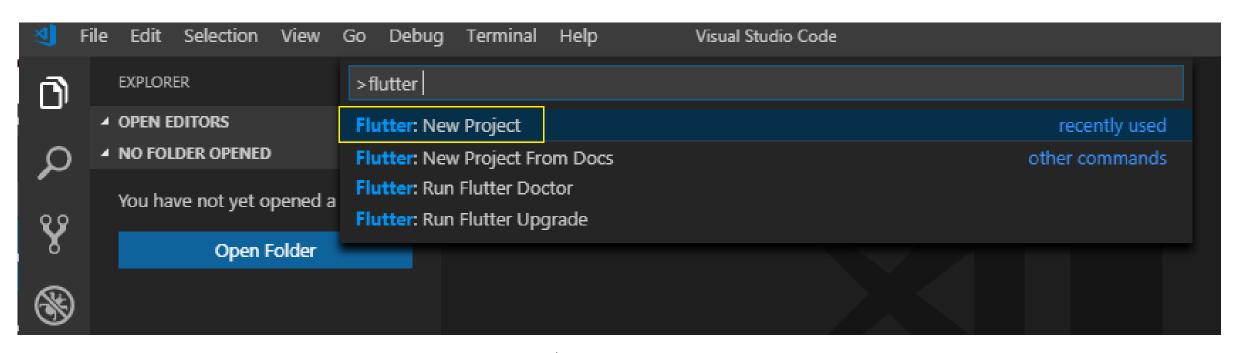
•

 Assim, com o Flutter instalado e tendo o Visual Studio Code e o Genymotion instalados, estamos prontos para usar o Flutter.

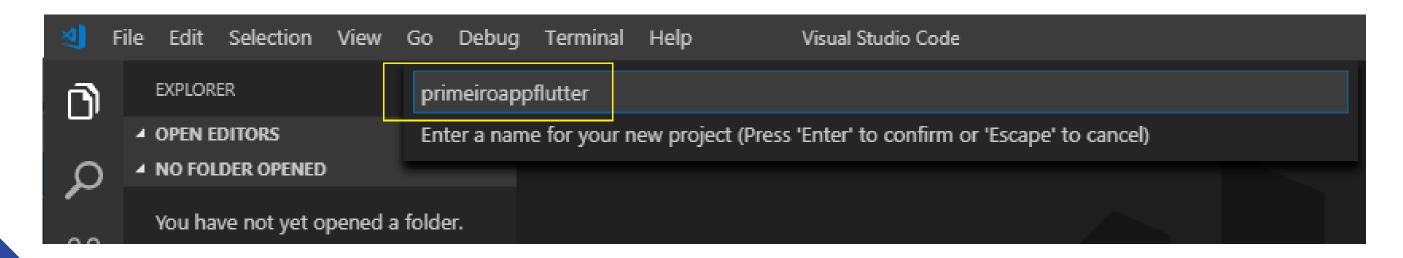
Nota: Baixe o Genymotion aqui:
 <a href="https://www.genymotion.com/">https://www.genymotion.com/</a> (crie uma conta e baixe a versão personal)

# CRIANDO SEU PRIMEIRO APLICATIVO FLUTTER

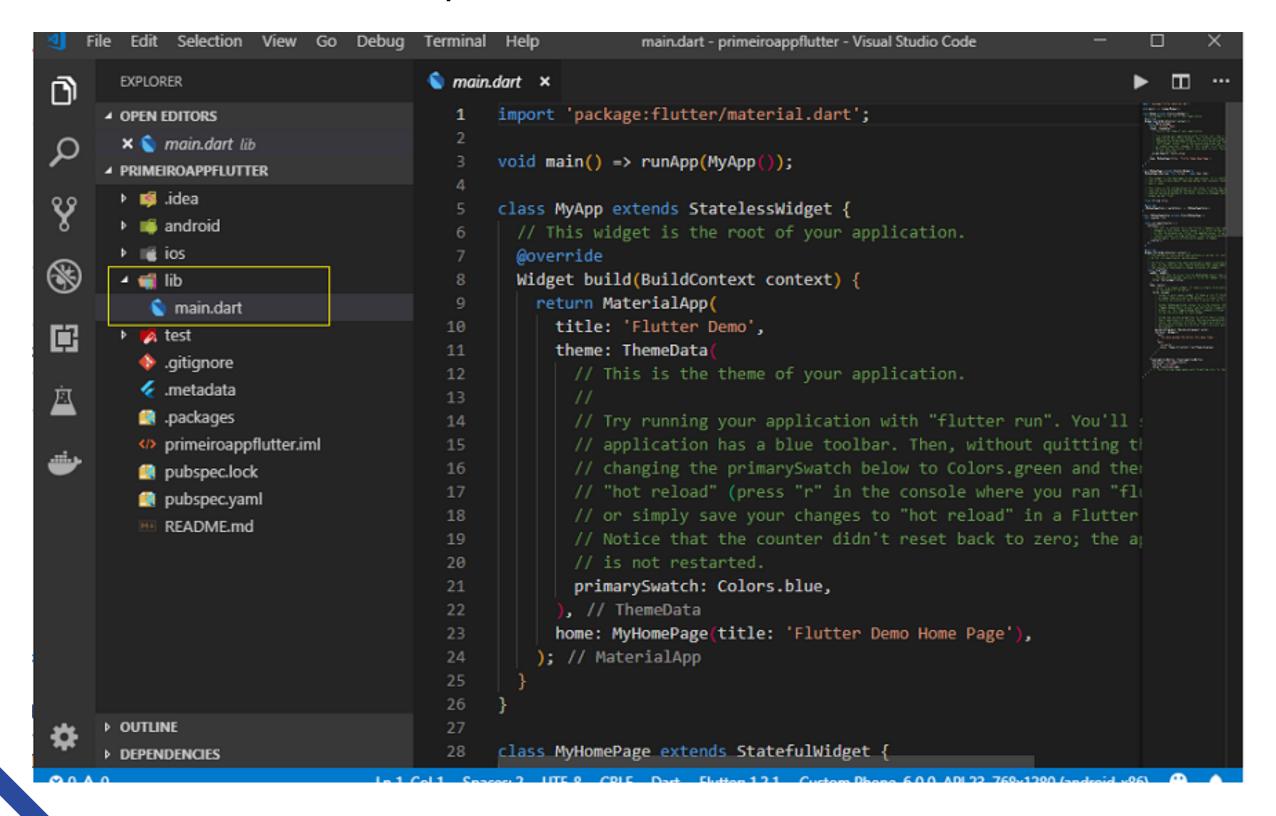
- Abra o Visual Studio Code e a seguir abra a paleta de comandos teclando CTRL+SHIFT+P:
- A seguir digite flutter para ver os comandos disponíveis e clique em new Project;



 Informe o nome do projeto (tem que usar somente minúsculas) que deseja criar e tecle Enter:



A seguir selecione uma pasta onde o projeto vai ser criado. Após alguns instantes você verá o projeto sendo criado e exibido no VS Code na pasta indicada:

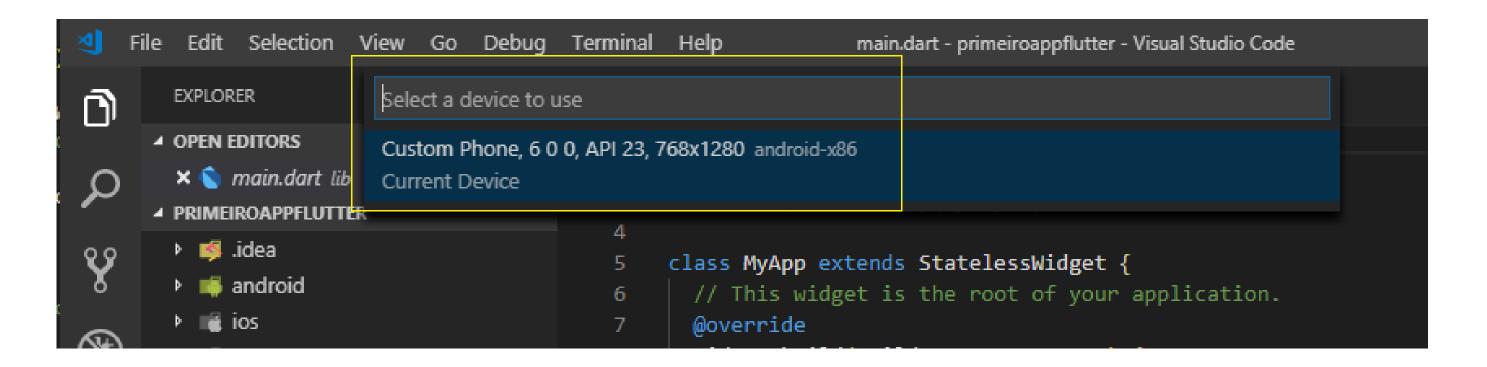


- Na pasta lib do projeto esta o arquivo main.dart onde esta o código do projeto.
- Para executar o projeto basta pressionar F5, ou se quiser executar o projeto na linha de comando, abra um terminal de comandos e posicione-se na pasta raiz do projeto que deseja executar e digite o comando:

#### flutter run -d all

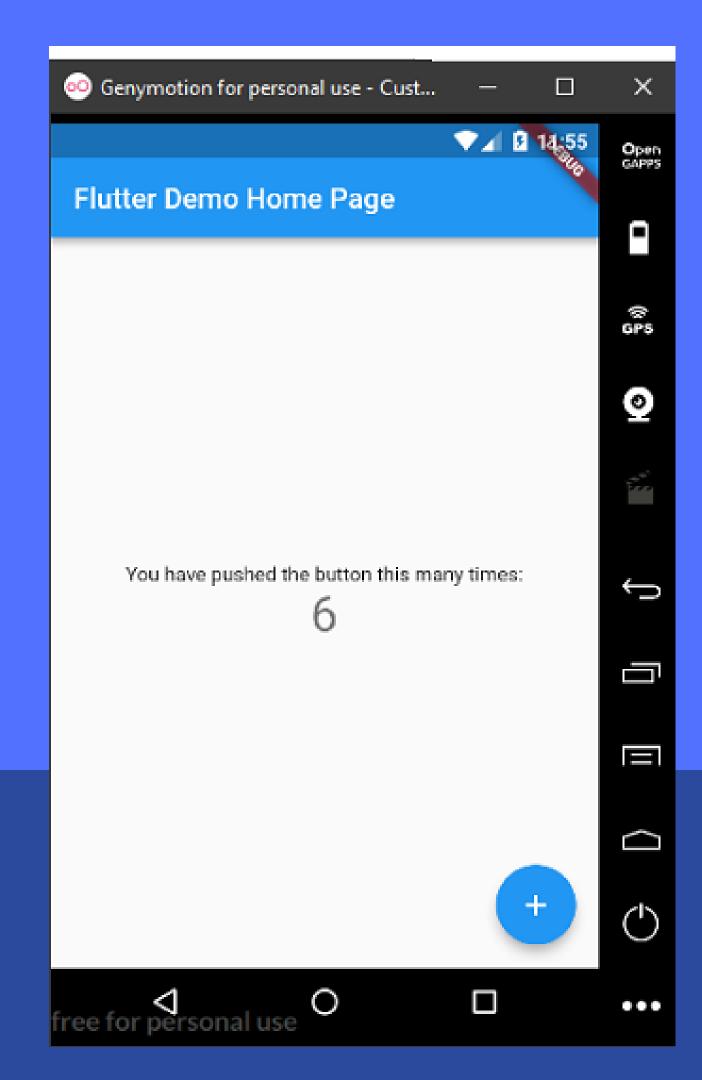
 Antes de executar é bom verificar se você tem um dispositivo pronto para ser usado.

- Abra a paleta de comandos e digite : Flutter e a seguir a opção Select a device;
- Será aberta uma janela exibindo os dispositivos android disponíveis. Basta selecionar o desejado.



• A seguir pressione F5 para executar e após alguns segundos...

• Seu primeiro aplicativo Flutter criado.



#### REFERÊNCIAS

- https://docs.flutter.dev
- https://www.macoratti.net/19/06/flut\_intro1.htm
- https://docs.flutter.dev/get-started/install