



Italo Gabriel de Almeida Costa
Polo Benfica

Objetivos da Prática:

1. **Instalação e Configuração do Flutter SDK e do Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE):** O objetivo primordial é garantir uma instalação e configuração robustas do Flutter SDK e da IDE, seguindo as melhores práticas da indústria. Isso inclui configurar variáveis de ambiente, definir as versões corretas das dependências e garantir a compatibilidade entre o Flutter e a IDE escolhida.
2. **Utilização de Widgets Fundamentais:** Durante a prática, serão explorados e empregados Widgets fundamentais do Flutter, como MaterialApp, Scaffold, AppBar, Text e RaisedButton. O foco estará em compreender a funcionalidade e a aplicação de cada Widget, garantindo uma base sólida para o desenvolvimento de interfaces de usuário.
3. **Criação de uma Interface Visual Atraente e Funcional:** Um dos aspectos essenciais do desenvolvimento de aplicativos é a criação de interfaces visualmente atraentes e funcionais. Para isso, serão explorados diferentes Widgets e técnicas de design para criar uma interface que não apenas seja esteticamente agradável, mas também intuitiva e fácil de usar para os usuários.
4. **Utilização do Widget ListView para Gerenciamento de Listas de Dados:** O Widget ListView é uma ferramenta poderosa para exibir e gerenciar listas de dados de forma eficiente. Durante a prática, será explorado o uso do ListView para exibir conjuntos de dados de maneira organizada e responsiva, proporcionando uma experiência de usuário fluida e eficaz.
5. **Implementação de Funcionalidades Personalizadas para um Widget Específico:** Além de utilizar os Widgets fornecidos pelo Flutter, também será abordada a criação e implementação de funcionalidades personalizadas para atender às necessidades específicas do aplicativo em desenvolvimento. Isso pode incluir a criação de Widgets personalizados ou a extensão de funcionalidades de Widgets existentes.

Durante o desenvolvimento do aplicativo, foi utilizado o Flutter em conjunto com o Visual Studio Code como ambiente de desenvolvimento principal. Os testes foram realizados tanto em

navegadores quanto em emuladores disponíveis no Android Studio, garantindo uma cobertura abrangente dos ambientes de implantação mais comuns. Todo o código fonte está organizado de maneira clara e concisa no arquivo 'main.dart', facilitando a manutenção e colaboração entre os membros da equipe de desenvolvimento.