

Mobile

Inserindo imagens e botões
Prof. Victor Inacio de Oliveira

Tópicos

Nesta Unidade iremos abordar,

- colunas e linhas dentro de um container;
- imagens nos apps;
- botões nos apps;

Objetivos

Acompanhe, a seguir, os objetivos de aprendizagem para esta unidade:

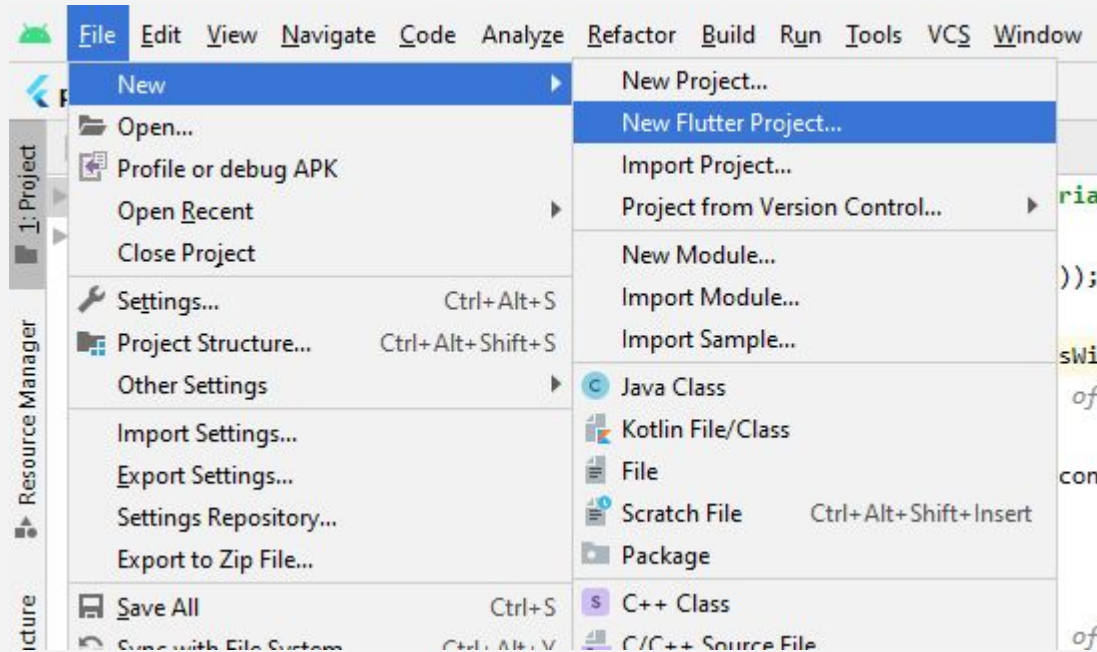
- Incluir colunas e linhas dentro de um container;
- Inserir imagens nos apps;
- Inserir botões nos apps;

Contextualização

Nesta aula será apresentado como desenvolver um app serão mostrados os conceitos de como inserir colunas e linhas dentro de um contêiner, como inserir imagens externas em app e também como utilizar botões. Elementos essenciais para desenvolver um bom app. Como exemplos será utilizada a plataforma Android Studio e simulador Android, porém como foi visto isso pode ser aplicado com facilidade no IOS.

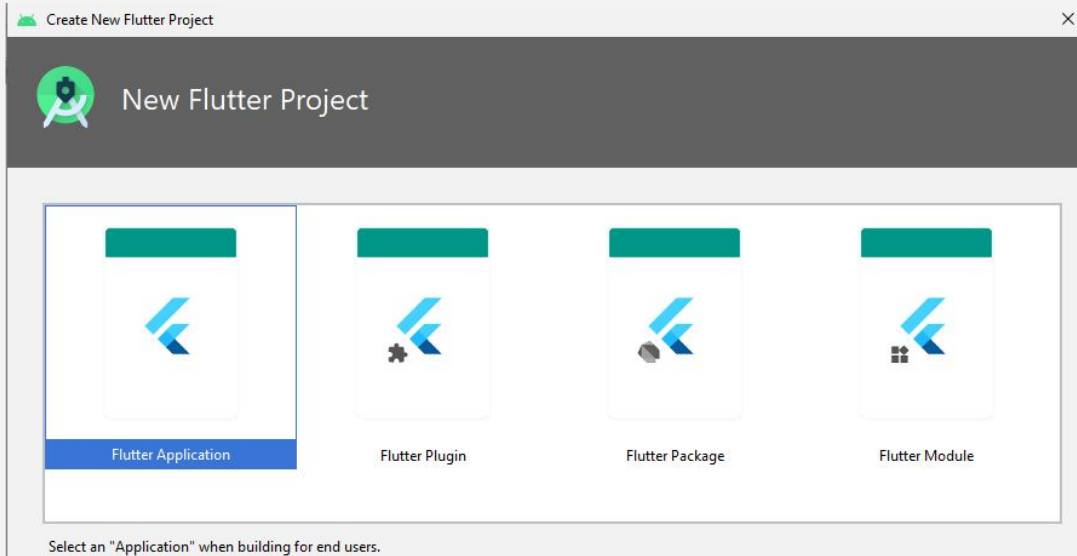
ELEMENTOS DE UM APP

Abra o Android Studio e vá em



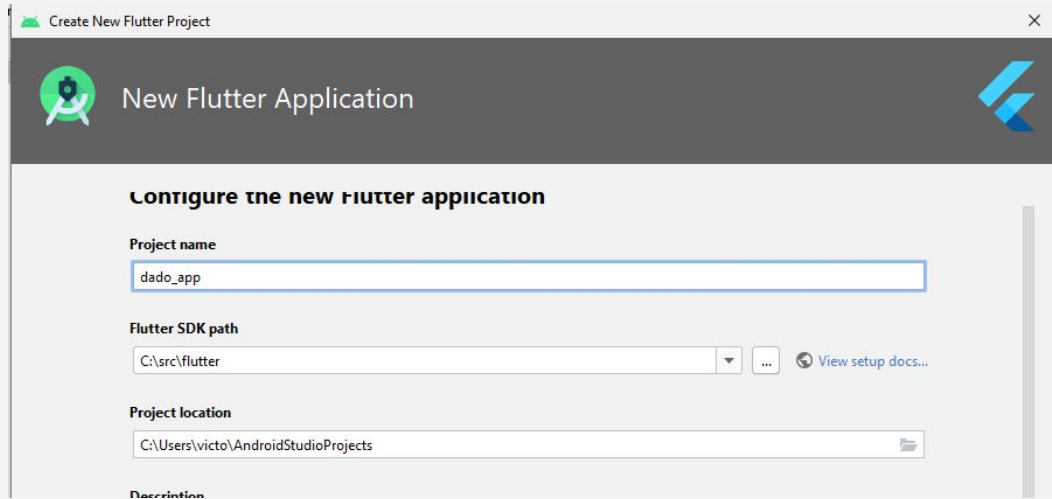
ELEMENTOS DE UM APP

Selecione “Flutter Application”



ELEMENTOS DE UM APP

Nomeie sua aplicação



The screenshot shows the 'Create New Flutter Project' dialog box in Android Studio. The dialog has a title bar with a close button. Below the title bar is a header section with the Flutter logo and the text 'New Flutter Application'. The main content area is titled 'Configure the new Flutter application'. It contains three sections: 'Project name' with a text input field containing 'dado_app'; 'Flutter SDK path' with a dropdown menu showing 'C:\src\flutter', a button with three dots, and a link 'View setup docs...'; and 'Project location' with a text input field showing 'C:\Users\victo\AndroidStudioProjects' and a folder icon button. A 'Description' label is visible at the bottom left.

Create New Flutter Project

New Flutter Application

Configure the new Flutter application

Project name
dado_app

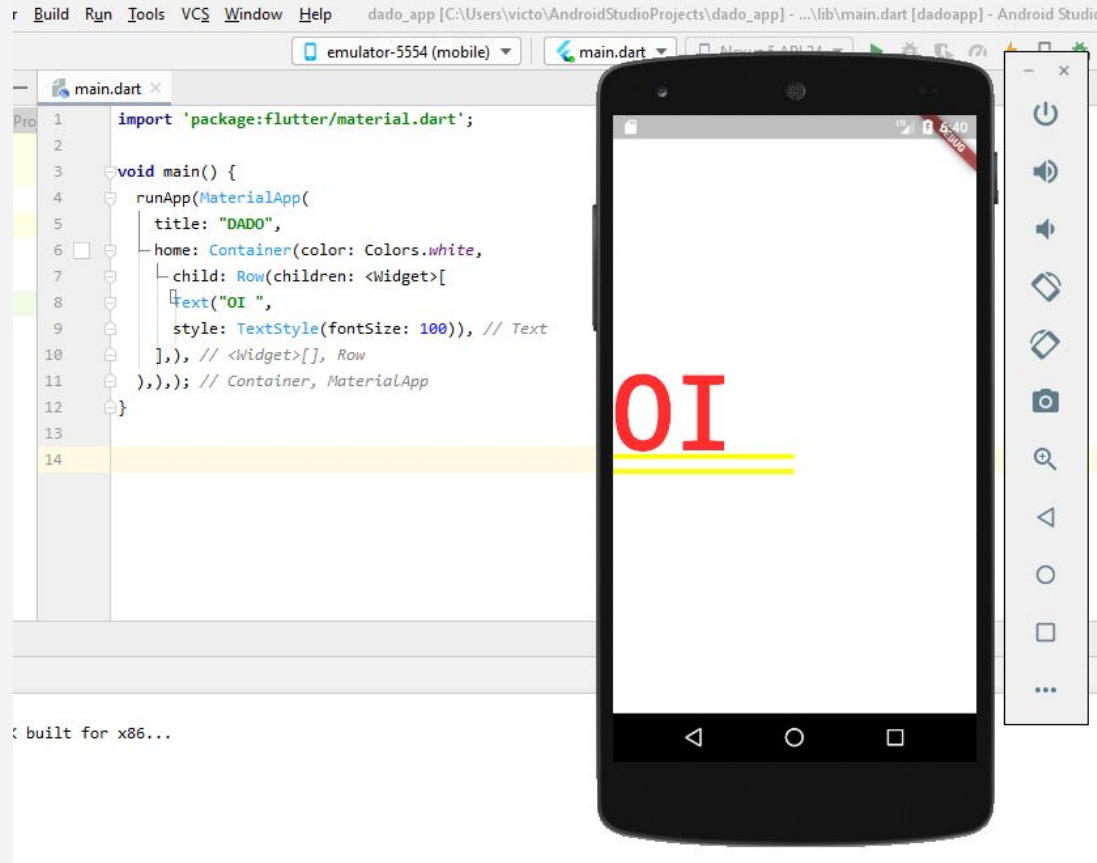
Flutter SDK path
C:\src\flutter View setup docs...

Project location
C:\Users\victo\AndroidStudioProjects

Description

ELEMENTOS DE UM APP

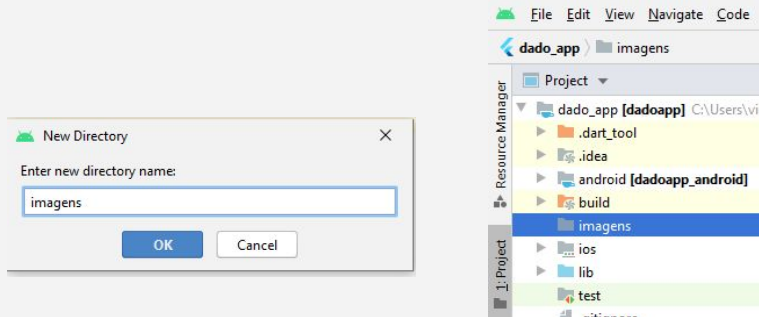
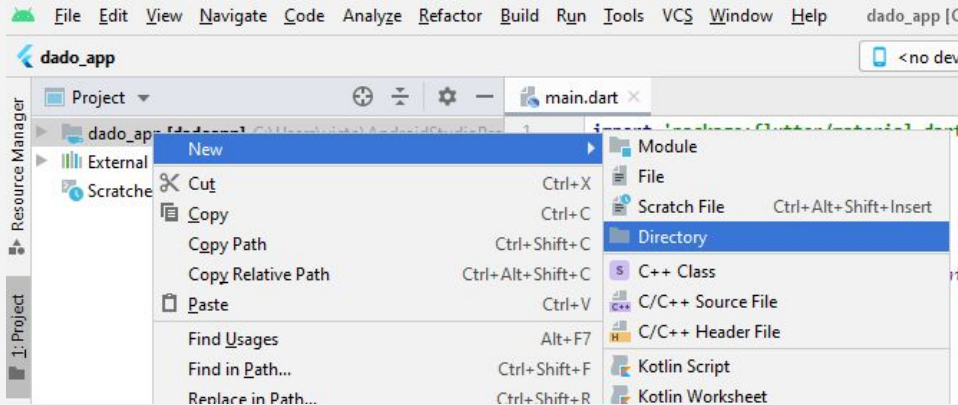
Inserindo uma row ou column dentro de um container.



ELEMENTOS DE UM APP

Inserindo uma imagem no projeto.

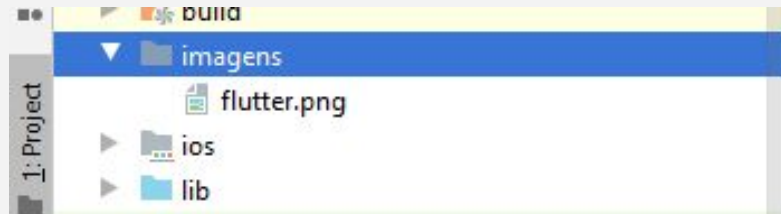
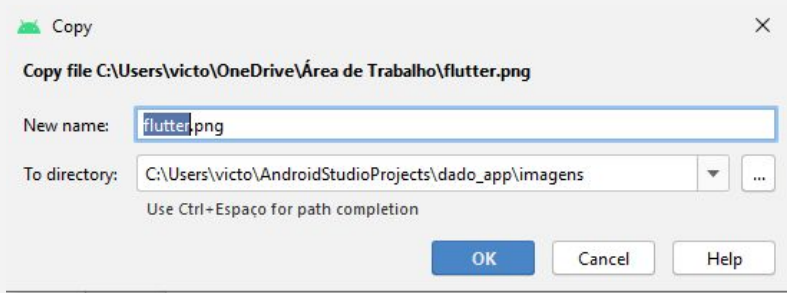
Siga o caminho para criar um diretório imagens



ELEMENTOS DE UM APP

Inserindo uma imagem no projeto.

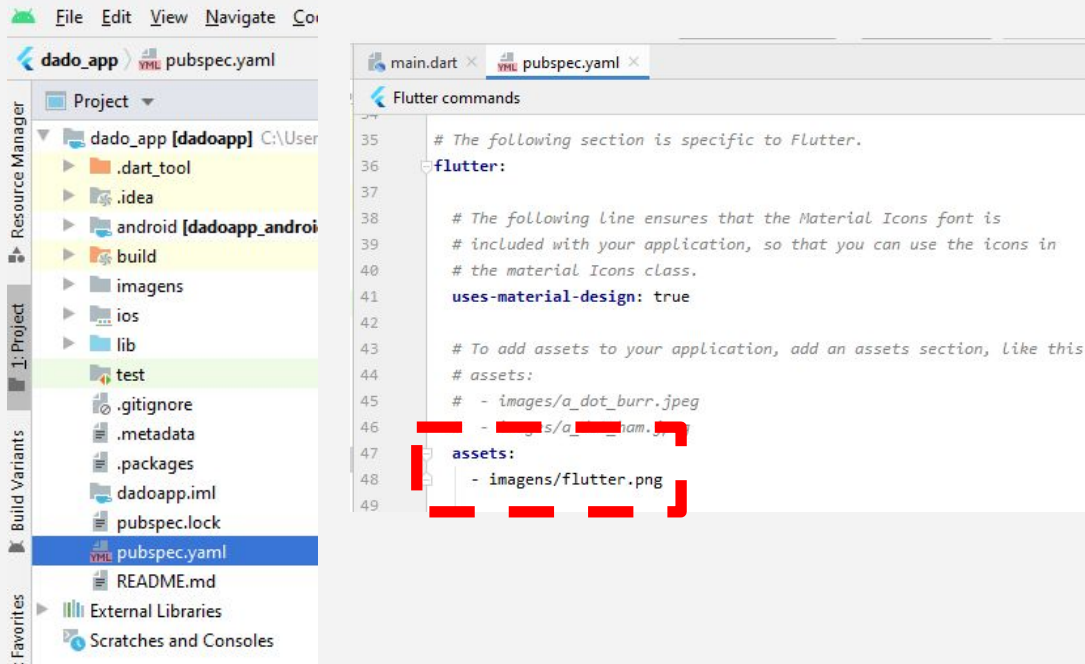
Copie a imagem e cole na pasta criada.



ELEMENTOS DE UM APP

Inserindo uma imagem no projeto.

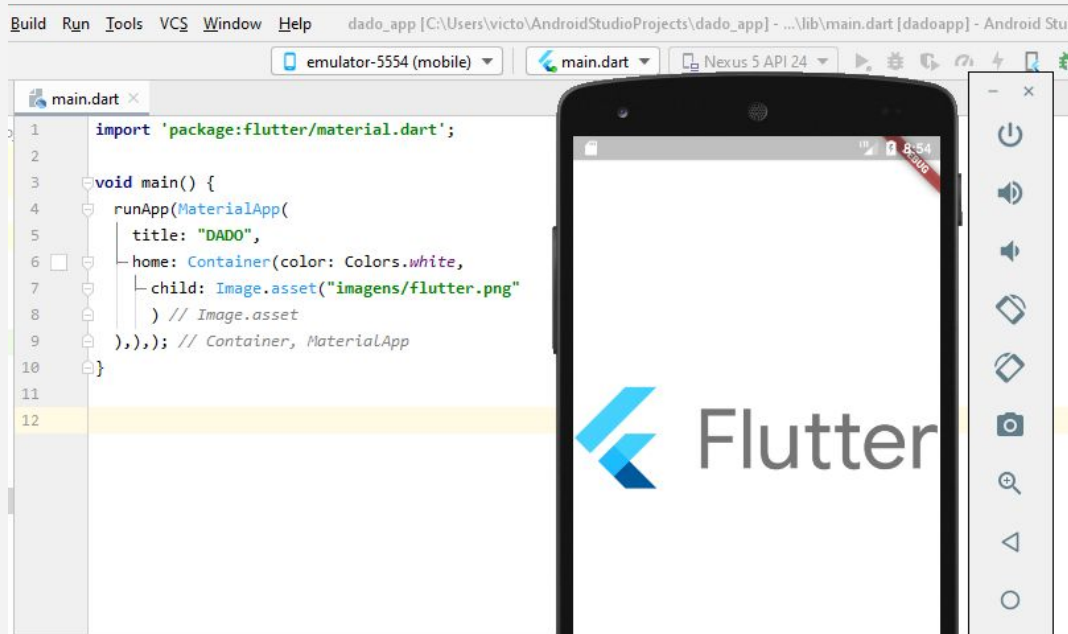
Abra o arquivo em lib chamado pubspec.yaml, abaixo do comando uses coloque o que está destacado para identificar onde está a imagem



ELEMENTOS DE UM APP

Inserindo uma imagem no projeto.

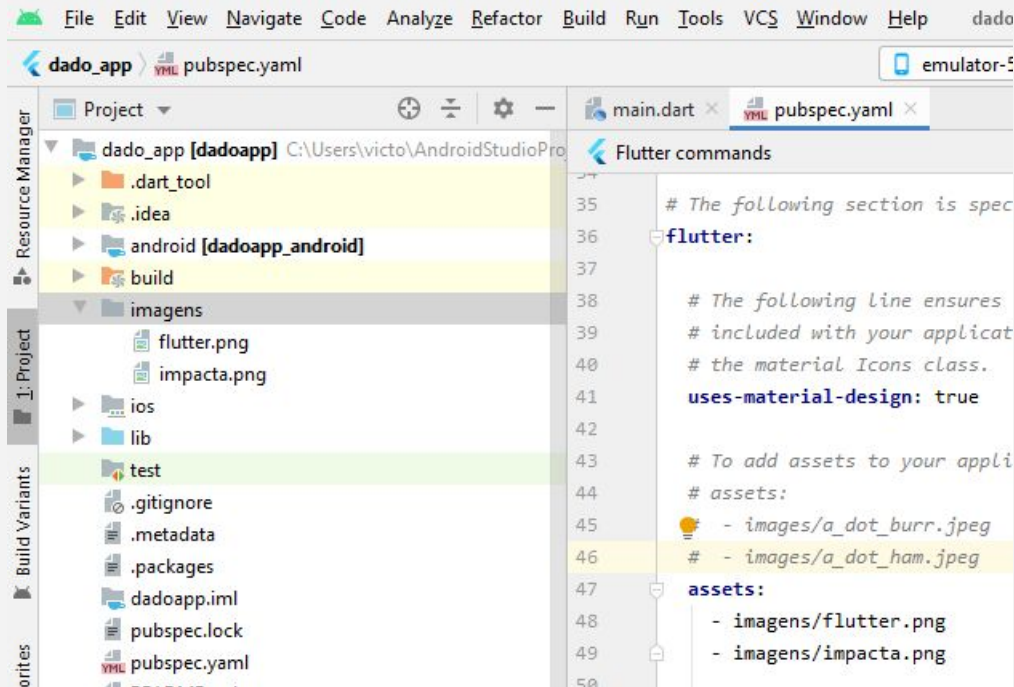
Volte para o programa original e insira o comando



ELEMENTOS DE UM APP

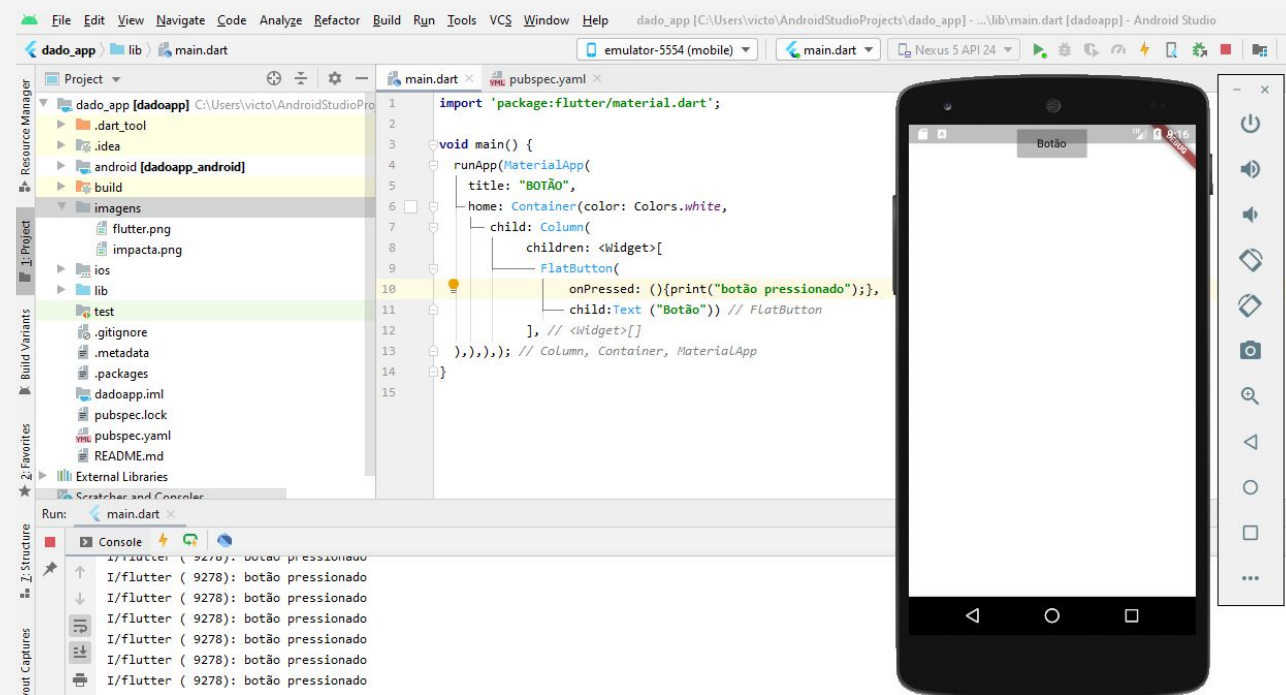
Inserindo uma imagem no projeto.

Caso queira outra imagem, basta repetir o processo.



ELEMENTOS DE UM APP

Inserindo um botão no projeto.



Saiba +

Indicação de material complementar de estudo: no link a seguir vocês poderão entender melhor o que são sobre imagens e botões

<https://flutter.dev/docs/development/ui/widgets>