

A detailed line-art illustration of a circuit board, featuring various components like resistors, capacitors, and integrated circuits connected by a network of lines.

7

# TEXTO BASE

DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

# Desenvolvimento de app com Flutter

Victor Inacio de Oliveira

## Resumo

*Olá, nesta aula iremos entender como começar a desenvolver aplicações utilizando o Flutter. Vamos inicialmente entender a estrutura de um programa feito utilizando a linguagem Dart com o Flutter, entenderemos um pouco da codificação e por fim como podemos formatar textos. Será utilizado o Android Studio configurado com um emulador, o que permitirá acompanhar o desenvolvimento do software em tempo real. Bom, vamos lá!*

## 7.1 Desenvolvendo um app do zero.

Inicialmente precisamos configurar a área de criação do projeto e para isto basta iniciarmos criando um projeto flutter. A figura 1 a seguir mostra uma imagem de como isso deve ser feito.

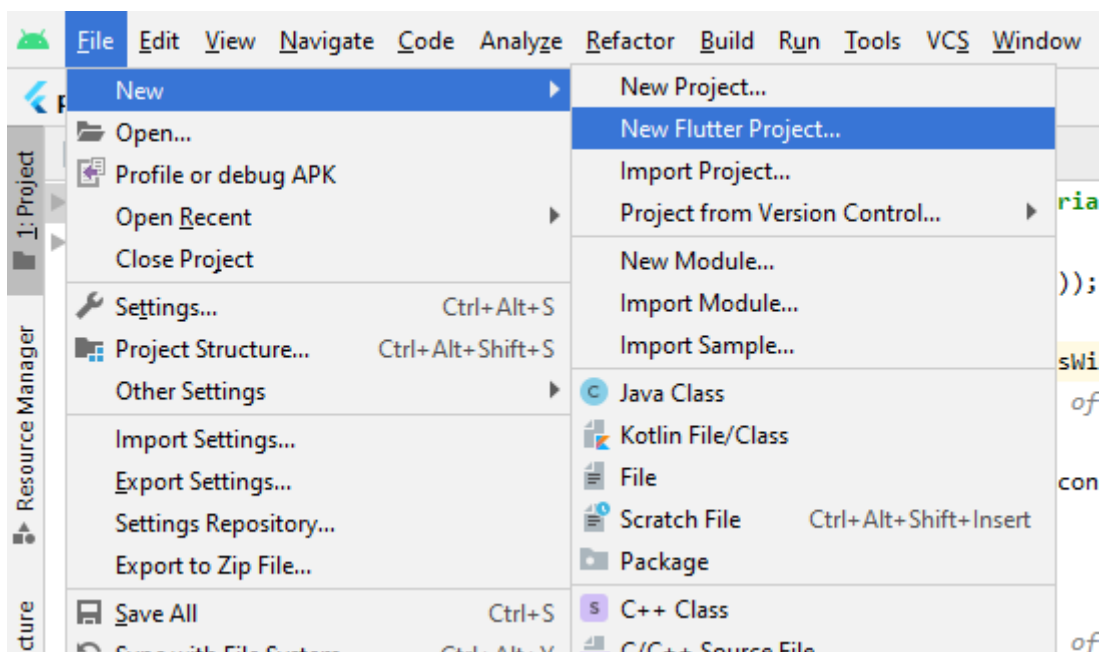


Figura 1: Tela de criação de um novo projeto Flutter.

Após criar o novo projeto será preciso selecionar uma aplicação Flutter, como mostrado na figura 2.

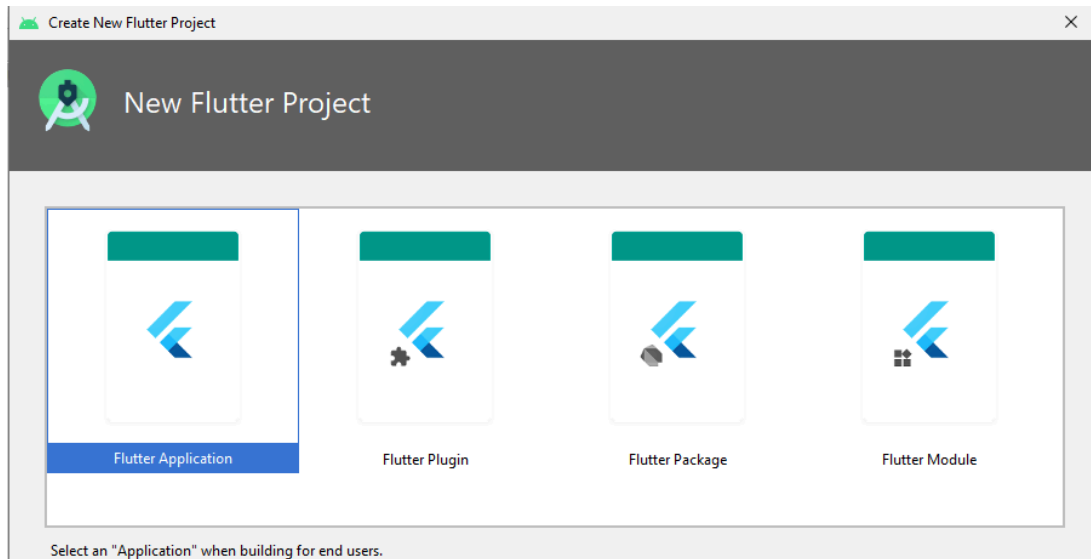


Figura 2: Seleção de aplicação Flutter

Após selecionar a aplicação, será solicitado que a nomeie. Faça isso de forma que se lembre qual nome foi dado. Isso é importante na criação da sua biblioteca de aplicações. Dando seguimento, a tela de edição do código irá aparecer e nela vocês poderão digitar o que está mostrado na figura 3.

```

1  import 'package:flutter/material.dart';
2
3  void main() => runApp(MyApp());
4
5  class MyApp extends StatelessWidget {
6    @override
7    Widget build(BuildContext context) {
8      return MaterialApp(
9        title: 'BEM VINDO AO FLUTTER',
10       home: Scaffold(
11         appBar: AppBar(
12           title: Text('BEM VINDO AO FLUTTER'),
13         ), // AppBar
14         body: Center(
15           child: Text('Hello World'),
16         ), // Center
17       ), // Scaffold
18     ); // MaterialApp
19   }
20 }

```

Figura 3: Primeiro código Flutter

Após digitar o código, abra o simulador o veja o que acontece. A figura 4 reproduz o que deve aparecer.

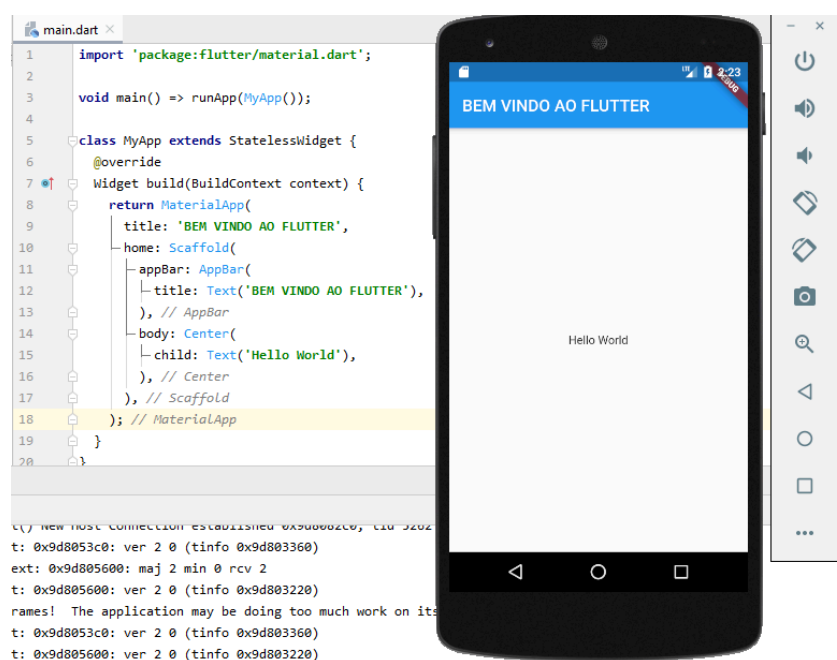


Figura 4: Execução do primeiro programa desenvolvido.



A partir da execução será possível entender melhor uma parte da codificação. Notem que o texto em appBar é o que aparece na parte superior da aplicação e o texto em body é o que aparece na tela branca. A figura 5 abaixo destaca esses comandos.

```
1  import 'package:flutter/material.dart';
2
3  void main() => runApp(MyApp());
4
5  class MyApp extends StatelessWidget {
6    @override
7    Widget build(BuildContext context) {
8      return MaterialApp(
9        title: 'BEM VINDO AO FLUTTER',
10       home: Scaffold(
11         appBar: AppBar(
12           title: Text('BEM VINDO AO FLUTTER'),
13         ), // AppBar
14         body: Center(
15           child: Text('Hello World'),
16         ), // Center
17       ), // Scaffold
18     ); // MaterialApp
19   }
20 }
```

Figura 5: Comandos utilizados para mostrar textos na barra superior do app e no centro da tela.

Caso o texto seja alterado é possível rodar de novo a aplicação e ver em tempo real a mudança na tela do simulador. A figura 6 mostra um exemplo. Tente alterar os outros comandos de texto para ver o que ocorre.

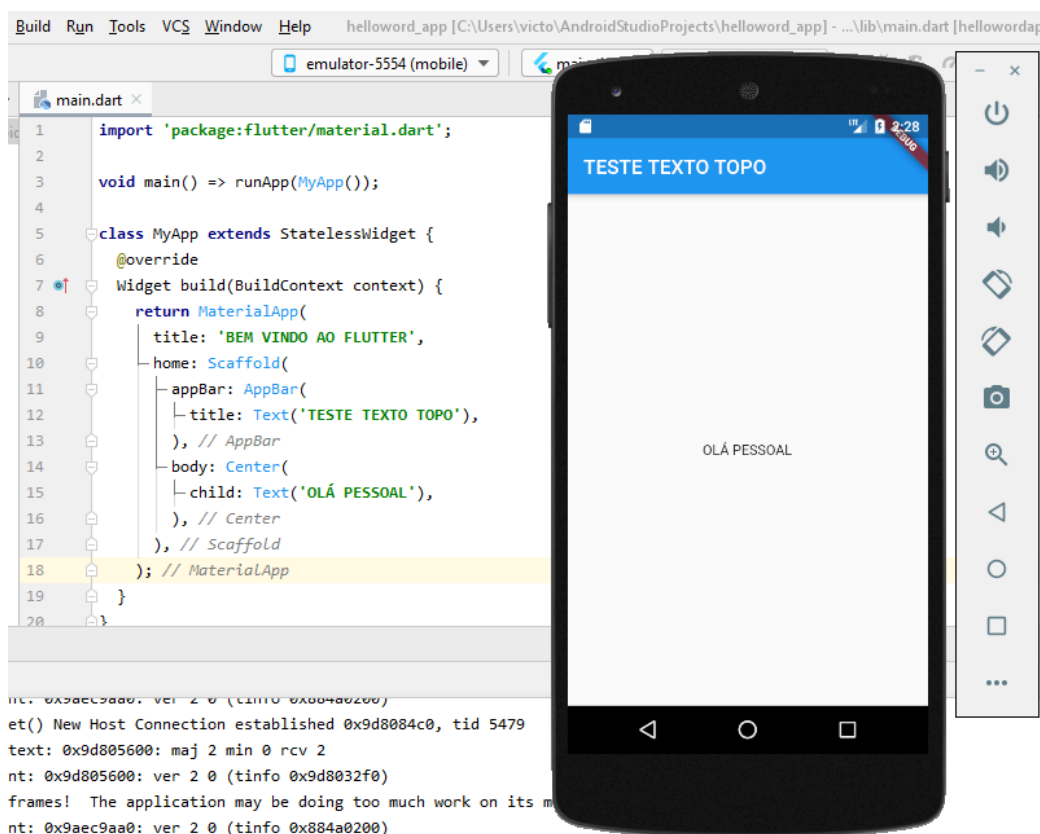


Figura 6: O texto da parte central foi alterado e pode ser visualizado após nova execução.

## Referências

FLUTTER, “Tutorial Flutter”, <https://flutter.dev/> acesso em maio de 2020