



# Mobile

Desenvolvimento do app cara ou coroa 2

*Prof. Victor Inacio de Oliveira*

# Tópicos

Nesta Unidade iremos abordar,

- Criação da lógica;
- Função random;
- Execução do APP;

# Objetivos

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

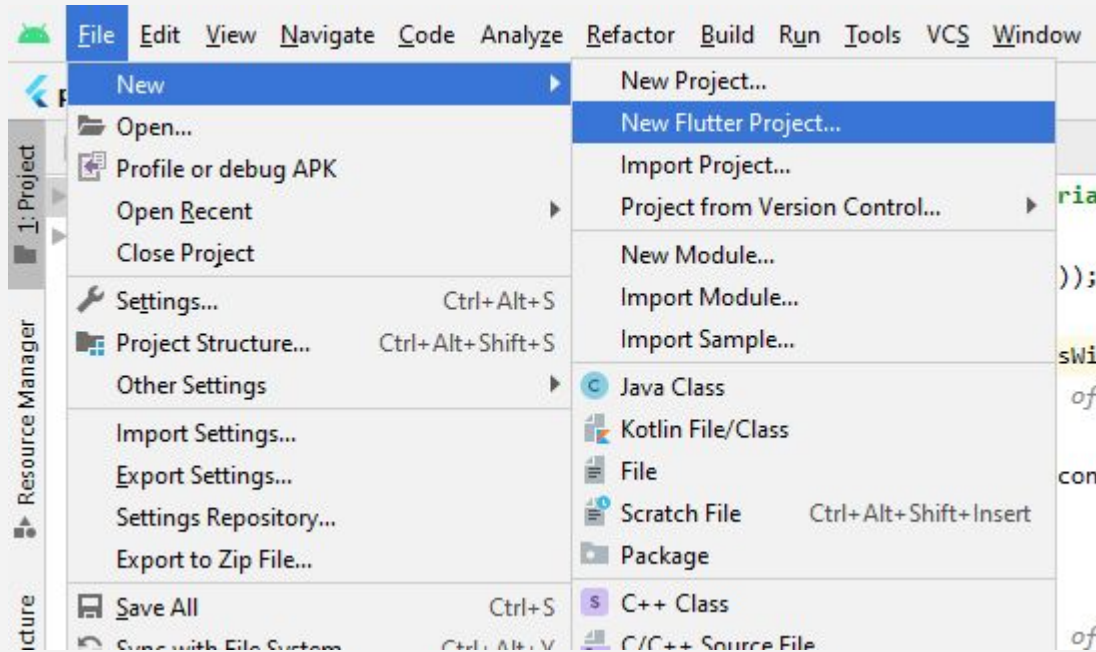
- Desenvolver a lógica;
- Entender a função random;
- Executar o APP;

# Contextualização

Nesta aula será iniciado o desenvolvimento do nosso primeiro aplicativo completo, será um jogo de cara ou coroa. Nesta etapa do desenvolvimento iremos entender como se coloca a lógica de funcionamento dentro do APP e também veremos a execução do mesmo. Como exemplos será utilizada a plataforma Android Studio e simulador Android, porém como foi visto isso pode ser aplicado com facilidade no IOS.

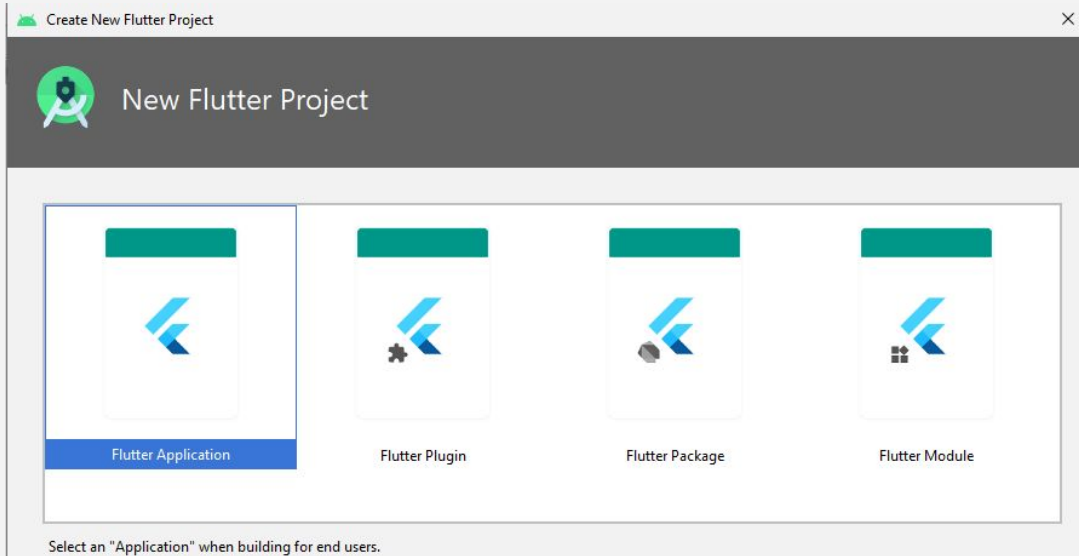
# APP CARA OU COROA

Abra o Android Studio e vá em



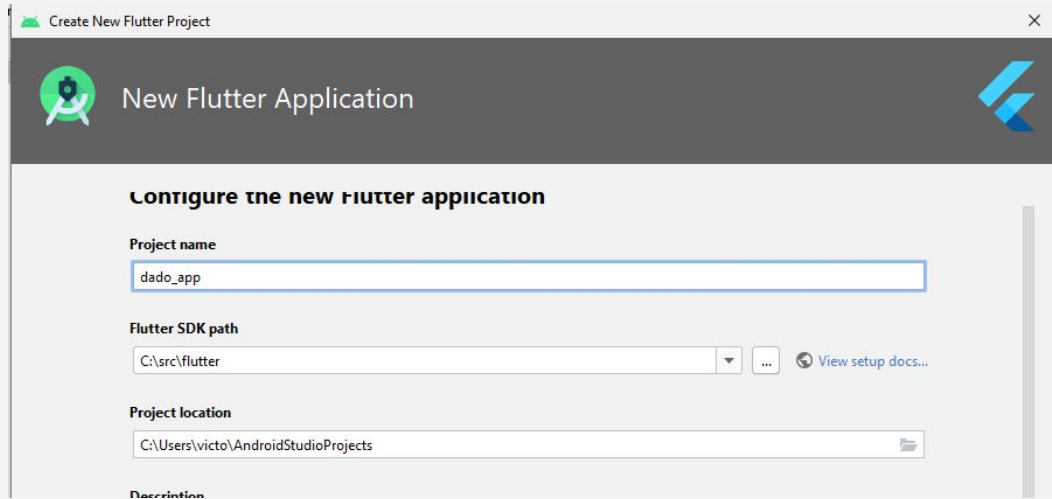
# APP CARA OU COROA

## Selecione “Flutter Application”



# APP CARA OU COROA

## Nomeie sua aplicação



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

# APP CARA OU COROA

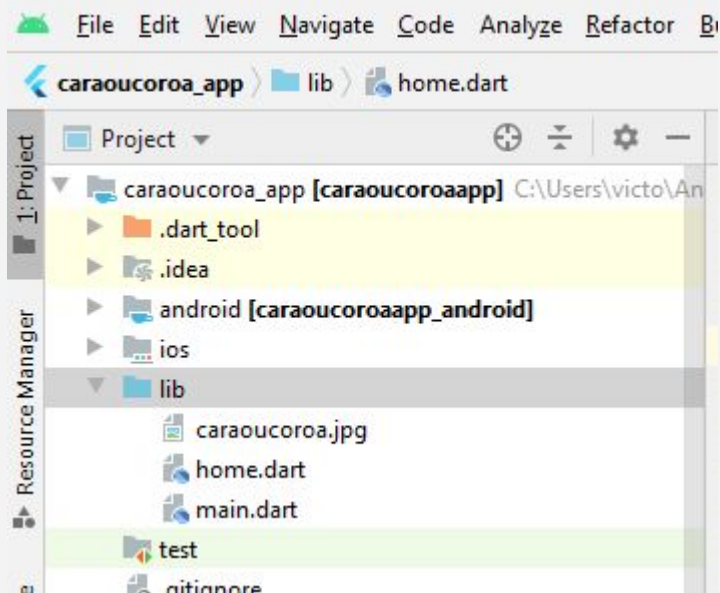
**Procure uma imagem de moeda e grave na pasta imagens criada anteriormente.**





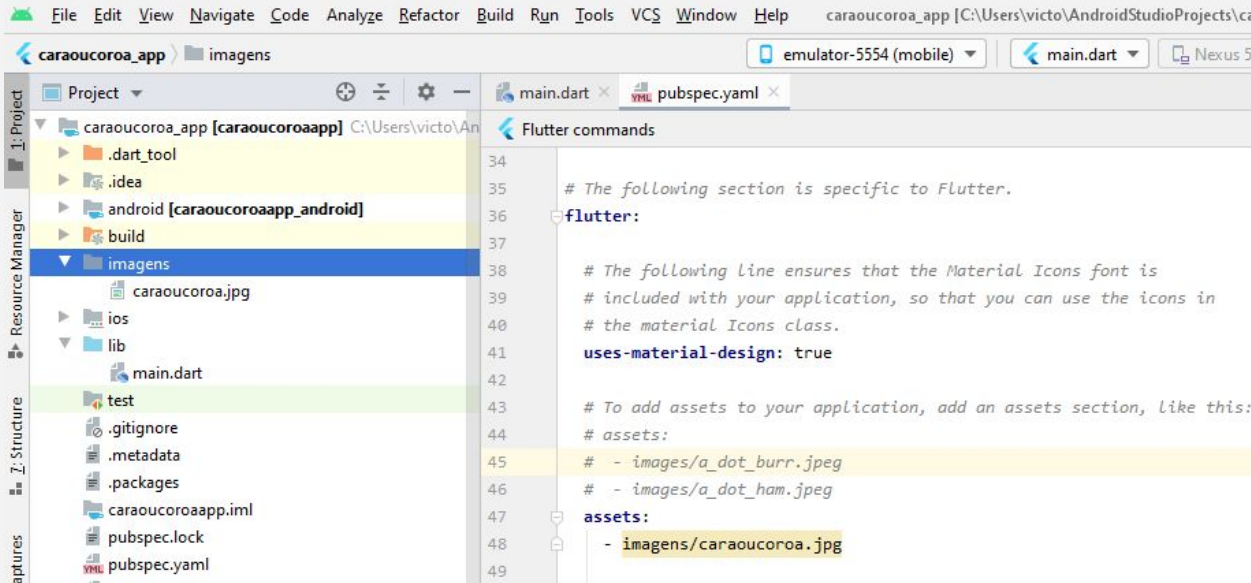
# APP CARA OU COROA

**Procure uma imagem de moeda e grave na pasta imagens criada anteriormente.**



# APP CARA OU COROA

Coloque em pubspec o comando para acessar a figura



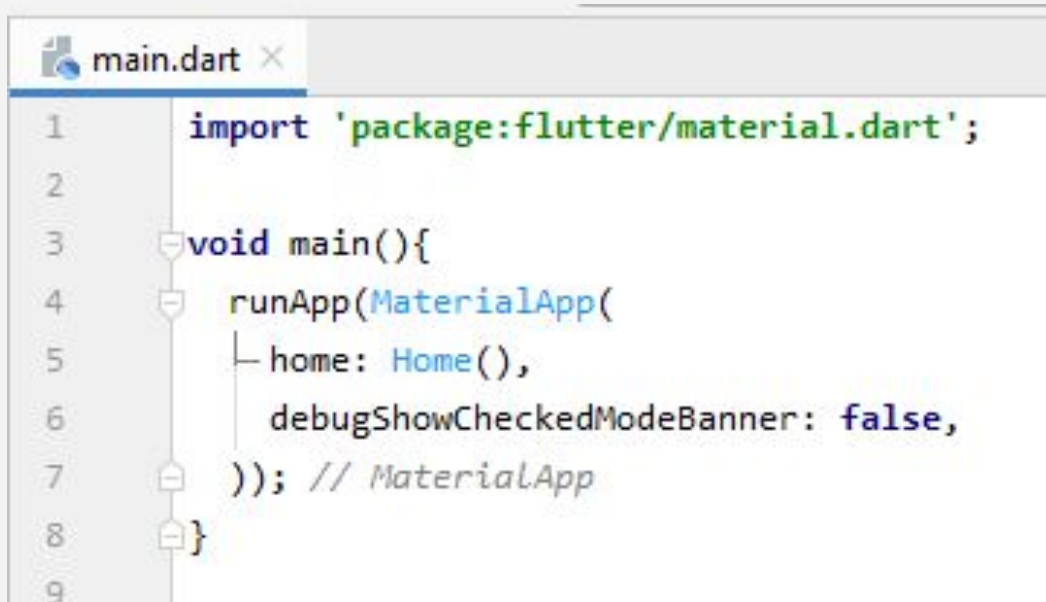
# APP CARA OU COROA

## Layout do app



# APP CARA OU COROA

Descrição do primeiro trecho do código.



```
main.dart x
1  import 'package:flutter/material.dart';
2
3  void main(){
4    runApp(MaterialApp(
5      | home: Home(),
6      | debugShowCheckedModeBanner: false,
7    )); // MaterialApp
8  }
9
```

# APP CARA OU COROA

Incluindo as condições de vitória.

```
16 class _HomeState extends State<Home> {  
17  
18     var _frases = [  
19         "DEU CARA",  
20         "DEU COROA"  
21     ];  
22  
23     var _fraseGerada = "QUAL SERÁ?";
```

# APP CARA OU COROA

Função para gerar a frase aleatória.

```
25 void _gerarFrase(){  
26     // 0, 1  
27     var numeroSorteado = Random().nextInt( _frases.length );  
28     setState(() {  
29         _fraseGerada = _frases[ numeroSorteado ];  
30     });  
31 }
```

# APP CARA OU COROA

## Função escrever as frases na tela

```
Text(  
  "ESCOLHA CARA OU COROA",  
  textAlign: TextAlign.justify,  
  style: TextStyle(  
    fontSize: 30,  
    fontStyle: FontStyle.italic,  
    color: Colors.black  
  ), // TextStyle  
) , // Text  
  
Text(  
  _fraseGerada,  
  textAlign: TextAlign.justify,  
  style: TextStyle(  
    fontSize: 30,  
    fontStyle: FontStyle.italic,  
    color: Colors.black  
  ), // TextStyle  
) , // Text
```

# APP CARA OU COROA

Função para gerar a frase aleatória após o botão ser pressionado.

```
onPressed: _gerarFrase,
```



# APP CARA OU COROA

**Função para gerar a frase aleatória após o botão ser pressionado.**

**Vamos executar no dispositivo físico agora?**

# 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>