



Mobile

Desenvolvimento do app cara ou coroa

Prof. Victor Inacio de Oliveira

Tópicos

Nesta Unidade iremos abordar,

- Criação da interface;
- Interação entre telas;
- Editando os elementos;

Objetivos

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

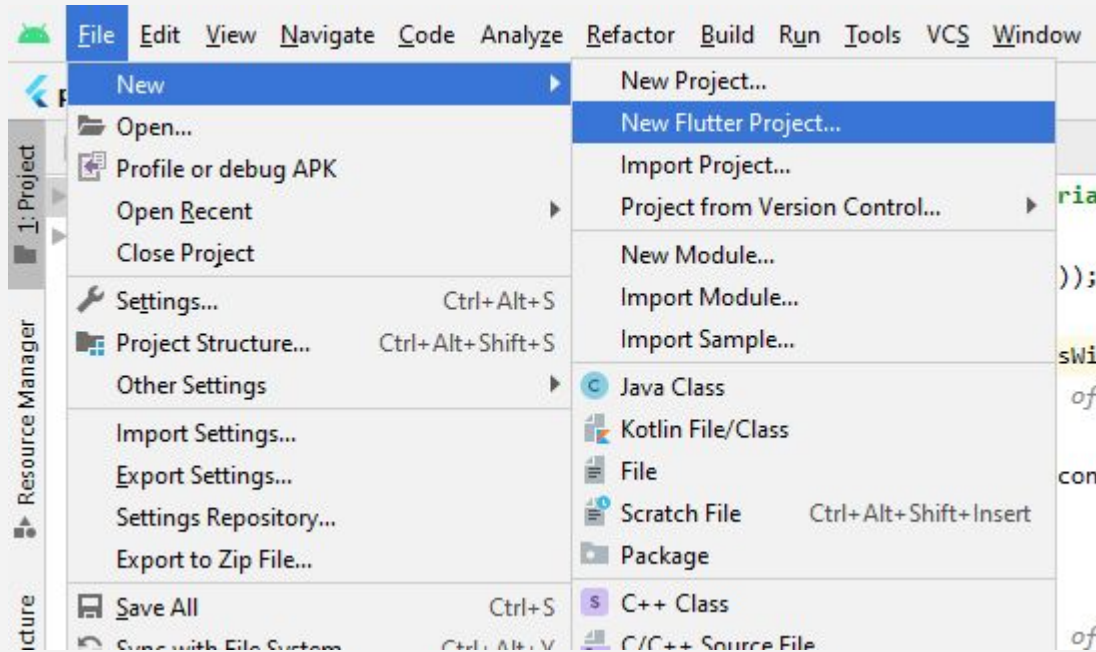
- Entender a criação da interface;
- Conhecer a interação entre telas;
- Editar os elementos;

Contextualização

Nesta aula será iniciado o desenvolvimento do nosso primeiro aplicativo completo, será um jogo de cara ou coroa. No desenvolvimento iremos entender como criar interfaces e como formatar os elementos de desenvolvimento. Como exemplos será utilizada a plataforma Android Studio e simulador Android, porém como foi visto isso pode ser aplicado com facilidade no IOS.

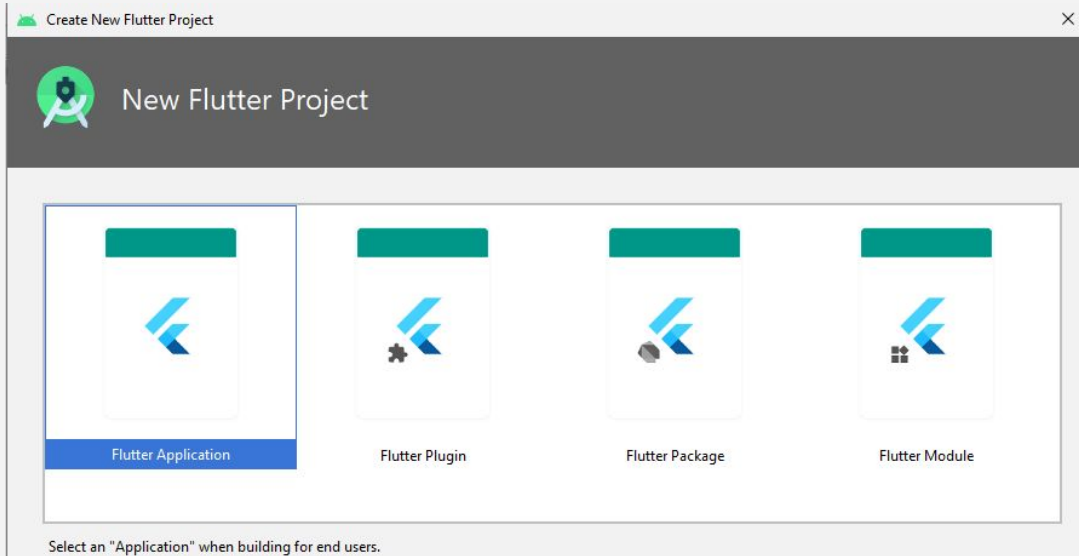
APP CARA OU COROA

Abra o Android Studio e vá em



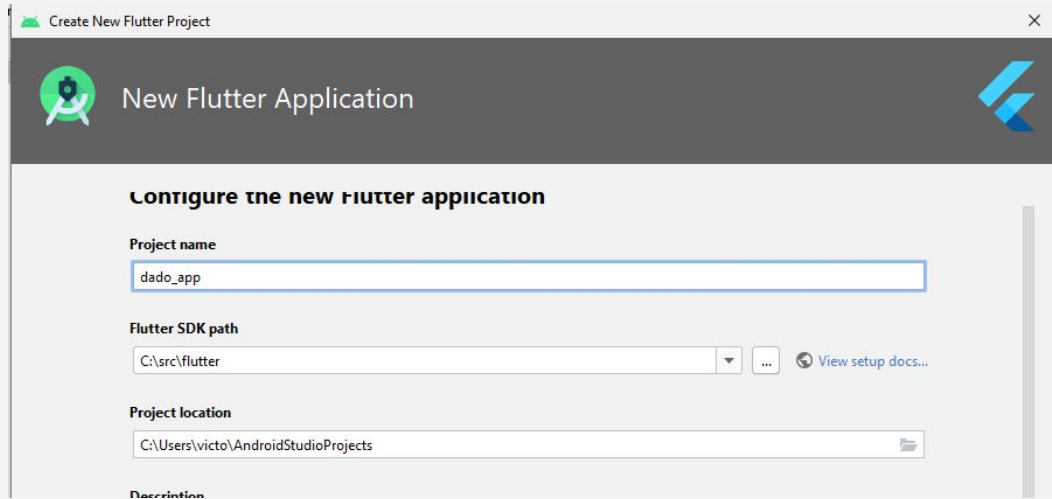
APP CARA OU COROA

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

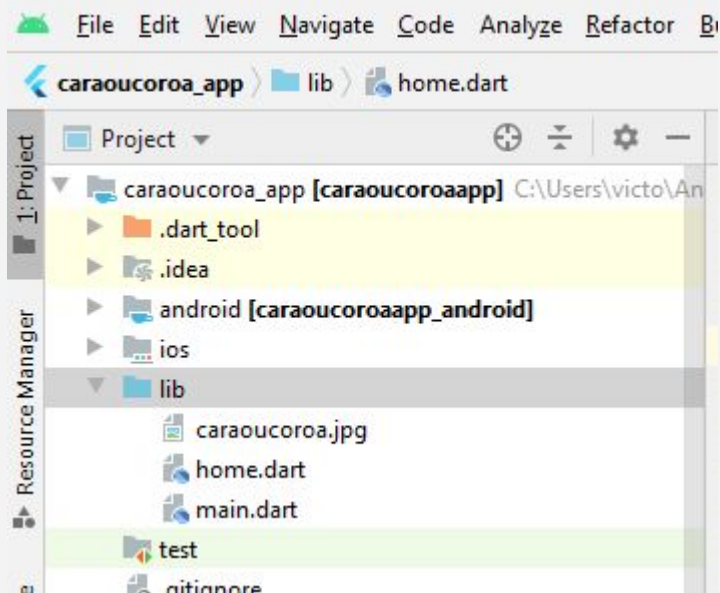
APP CARA OU COROA

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



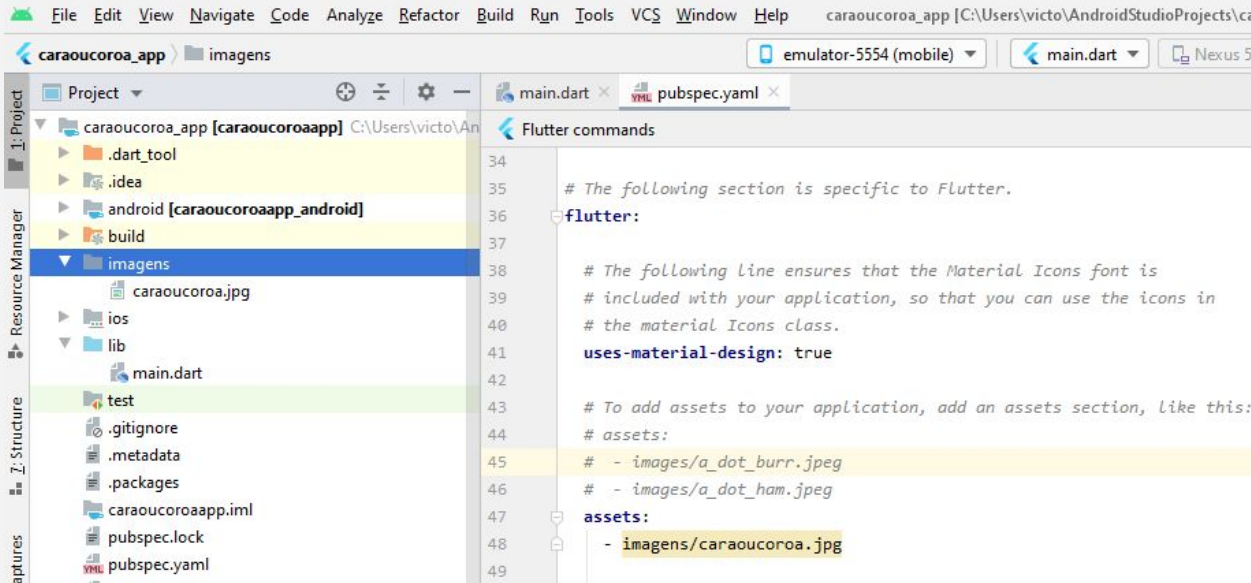
APP CARA OU COROA

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



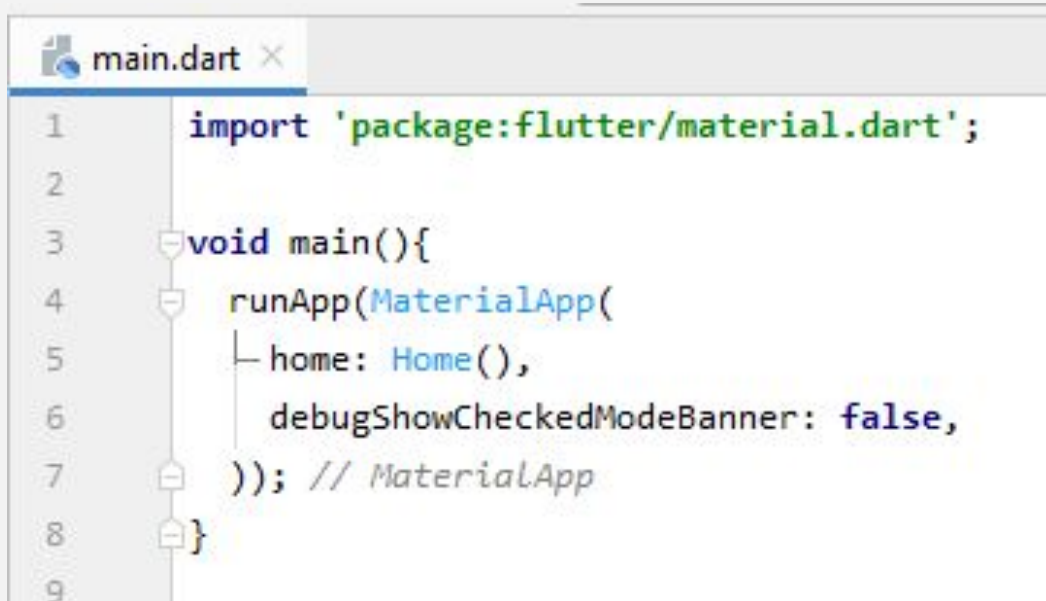
APP CARA OU COROA

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

Descrição do trecho configura AppBar.

```
class _HomeState extends State<Home> {  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
      appBar: AppBar(  
        title: Text("CARA OU COROA"),  
        backgroundColor: Colors.blue,  
      ), // AppBar
```



APP CARA OU COROA

Descrição do trecho com centralização da figura e do texto.

```
child: Column(  
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,  
  crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.center,  
  children: <Widget>[  
    Image.asset("imagens/caraoucoroa.jpg"),  
    Text(  
      "FALE SE QUER CARA OU COROA",  
      textAlign: TextAlign.justify,  
      style: TextStyle(  
        fontSize: 25,  
        fontStyle: FontStyle.italic,  
        color: Colors.black  
      ), // TextStyle  
    ), // Text  
  ],  
)
```



APP CARA OU COROA

Descrição do trecho do botão.



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>