

A detailed white line-art pattern of a circuit board on a light blue background, featuring various electronic components like resistors, capacitors, and integrated circuits.

10

TEXTO BASE

DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Desenvolvimento do app cara ou coroa

Victor Inacio de Oliveira

Resumo

Olá, nesta aula iremos iniciar o desenvolvimento de uma aplicação funcional. Será um jogo bem conhecido: o cara ou coroa. Nesta aplicação consolidaremos os conhecimentos adquiridos ao longo do curso e para isso vamos criar um aplicativo que tenha imagens, botões, lógica e interatividade com o usuário. Nessa primeira etapa iremos criar a interface do aplicativo, já na segunda etapa iremos criar suas funcionalidades.

10.1 App cara ou coroa.

Inicie o projeto e o nomeie como "cara ou coroa", para se lembrar quando for executar o aplicativo. Em seguida, busque na internet a imagem de uma moeda que contenha "cara" e "coroa", para deixar a aplicação amigável. Um exemplo pode ser visto na figura 1 abaixo.



Figura 1: Imagem de uma moeda com cara e coroa. fonte:
<http://www.moedasdobrasil.com.br/moedas/reverso.asp>

Insira a imagem da moeda no Android Studio seguindo os passos vistos anteriormente. Nesse caso a imagem abaixo resume o processo (Figura 2).

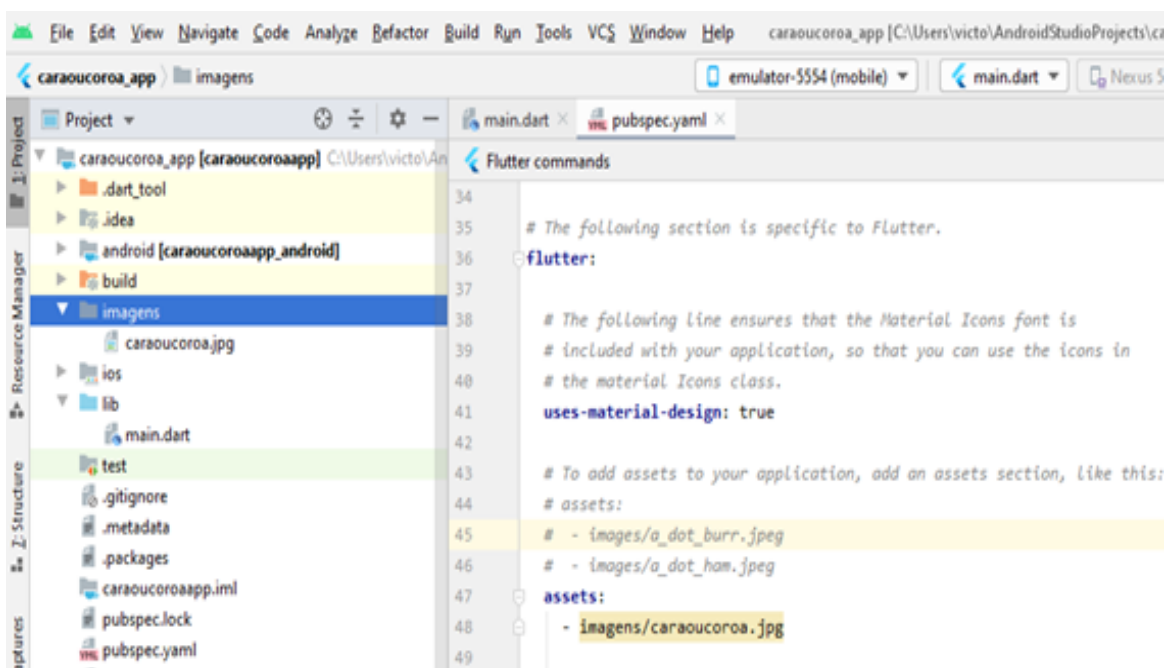


Figura 2: Inserção da imagem no Andorid Studio. fonte: próprio autor

Iremos criar o layout mostrado na figura 3. Nele podemos ver a imagem selecionada, um texto centrar e um botão com a palavra "pressione" escrita.



Figura 3: Layout proposto para o aplicativo.fonte: próprio autor

Para criar esse layout podemos seguir o seguinte desenvolvimento. A primeira parte é a colocação do título CARA OU COROA no *AppBar*. Para isto basta seguir o código visto na figura 4 a seguir.



Figura 4: Criação do nome no appBar fonte: próprio autor

Após a colocação do nome podemos criar a descrição do trecho com centralização da figura e do texto. Para isto basta executar o código abaixo (figura 5).



Figura 5: Inserção da frase e da imagem fonte: próprio autor

Por fim basta inserirmos o botão, como no trecho do programa a seguir (figura 7). Lembre-se de executar o app a cada passo para melhor acompanhar o processo.



Figura 6: Botão com texto pressione no centro. fonte: próprio autor

Referências

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

FLUTTER, “Containers e widgets”, <https://flutter.dev/docs/development/ui/widgets> acesso em maio de 2020

