

FLUTTER

PARA INICIANTEs

GUIA PRÁTICO
COM PASSO A PASSO





**INSTITUTO
FEDERAL**

São Paulo

Câmpus
Cubatão

DESENVOLVIMENTO FLUTTER

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO:

APOSTILA SOBRE APLICAÇÃO MOBILE EM FLUTTER

Cubatão - SP

2020

AUTORES

CTII 418

Camila de Souza Dantas Rodrigues	1790749
Elienai Ramos dos Santos	1790609
Gabriel Ribeiro Antunes	1790129
Geovanna da Silva Melone	1790161
João Vitor Souza Rocha	1790781
Pedro Malteze de Macedo	1790498

CTII 448

Caroline Ribeiro dos Santos	1790137
Emanuelle Costa Moura Jorge	1790641
Laura Moreira Cesar Souza Moço	1790013
Milena da Silva Matsuda Valência	1790111

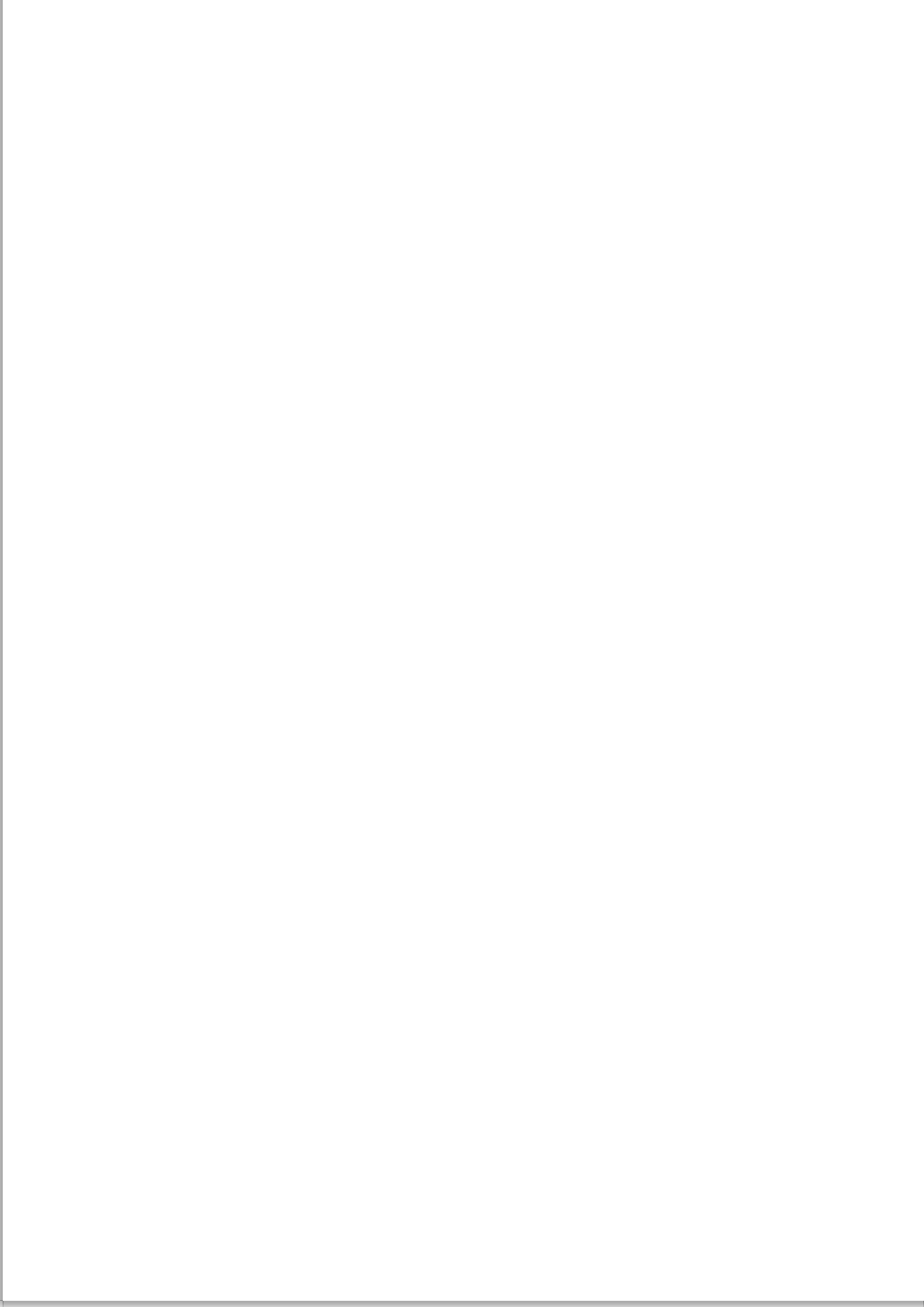
Professor Orientador

Maurício Neves Asenjo

Disciplina

Projeto de Sistemas

ÍNDICE



DESENVOLVIMENTO FLUTTER

APRESENTAÇÃO DA APOSTILA: HISTÓRICO DA FRAMEWORK

INTRODUÇÃO

Flutter é um conjunto de métodos do Google, que utiliza a linguagem Dart, para desenvolvimento de interface de usuário. As aplicações são dinamicamente compiladas para mobile, web, desktop apoiado em um único código-base, ou seja, escrevendo o código apenas uma vez, o aplicativo pode ser rodado em mais de quatro plataformas diferentes.

OBJETIVO

Nesta relação iremos apresentar pontos consideráveis desse kit de desenvolvimento, incluindo seu histórico e suas principais características. Tendo como objetivo esclarecer sua origem e suas vantagens e desvantagens na área de programação.

ORIGEM

Em 2014, o projeto foi iniciado com o codinome "Sky", com o propósito de encontrar um melhor caminho de construir interfaces para o mobile. A proposta, em 2015, foi apresentada durante a Dart Developer Summit, onde foi possível ver o código Dart sendo executado em um aparelho Android. A partir desse momento, o programa foi exibido como Flutter. Após um ano (2016), no mesmo evento, Flutter foi descrito como "Uma melhor maneira de desenvolvimento mobile".

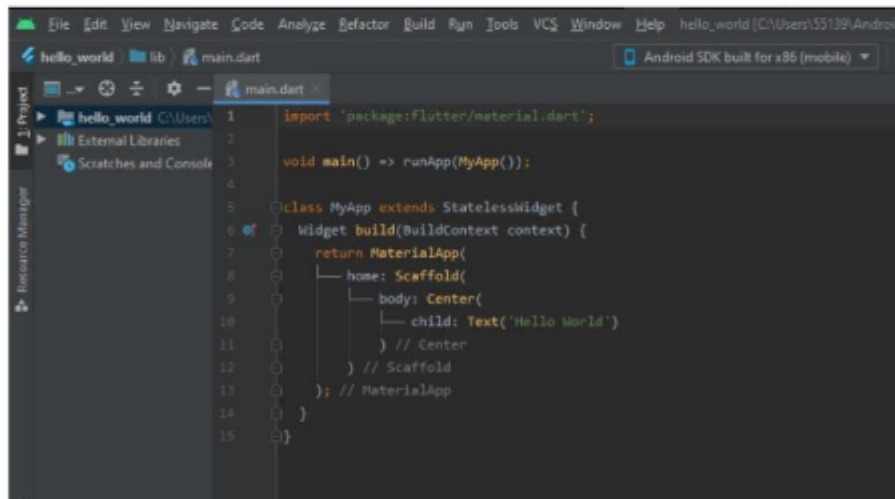
O Flutter teve sua estreia em um importante evento, no Google IO 2017, onde em uma sessão de "live coding", o aplicativo elaborado foi integrado, com acesso à câmera, ao Firebase. No Google IO 2018, o kit de desenvolvimento já teve um destaque maior, após ultrapassar as expectativas, contou com 3 palestras excepcionais, atendendo a tópicos como: gerenciamento de estado, uso do Material Design e novamente outra sessão "live coding" de um aplicativo, acessando o Firebase.

Em dezembro de 2018, foi lançada a versão 1.0 e o principal destaque foi para o projeto Hummingbird, que após um tempo tornou-se o Flutter para Web. Toda a configuração da versão 1.0, utilizando o Flutter, foi feita em um aplicativo nativo para MacOS.

APLICAÇÃO DE TESTE

CRIANDO UMA APP “HELLO WORLD”

1. No canto esquerdo superior da página inicial, clique em File -> New Flutter Project e ao abrir, escreva o código abaixo:



```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() => runApp(MyApp());
4
5 class MyApp extends StatelessWidget {
6   Widget build(BuildContext context) {
7     return MaterialApp(
8       home: Scaffold(
9         body: Center(
10          child: Text('Hello World')
11        ) // Center
12      ) // Scaffold
13    ); // MaterialApp
14  }
15 }
```

2. O resultado do código aparecerá no emulador ao lado:

