

# SISB020 - Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

## Aula 6

Prof. Thiago Cavalcante

# Criando um novo projeto **Flutter** no Visual Studio Code

**"Olá, Mundo!" versão Flutter**

# Widget `MaterialApp()`

Representa um app que segue as especificações do `Material Design` (análogo para iOS: `CupertinoApp()`)

Um app **Flutter** é uma *árvore de widgets*

**Widget Scaffold( )**

# Arquivo pubspec.yaml

Definição de dependências do projeto e *assets*  
(imagens, fontes etc.)

# Widget StatelessWidget ( )

Widget cujo estado não pode ser atualizado com novas informações.



# Widget Container()

Uma "caixa" onde podem ser incluídos novos widgets  
(analogia com desenvolvimento web: `<div>` )