

# Como cargar **variables de entorno** en **Flutter**





# Uso del archivo .env

En la raíz de nuestro proyecto, establecemos un archivo **.env** que contendrá todos los valores que no deben ser públicos.

Ejemplo: /.env

```
1 USERNAME="ttmday"  
2 GITHUB="https://www.github.com/ttmday"  
3 WEBSITE="https://gogh.flippoapp.com/"  
4
```

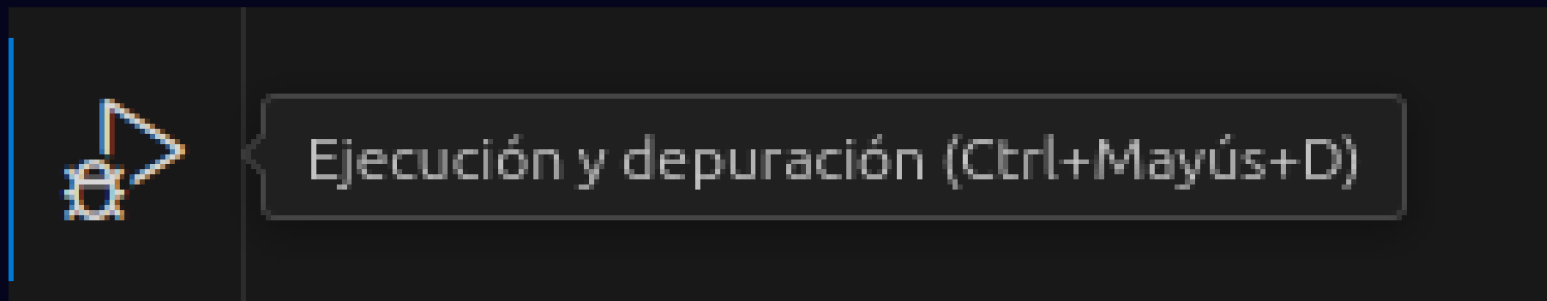
Al correr nuestra aplicación desde la terminal, cargaremos el contenido de este archivo de la siguiente manera.

```
:~/Documentos/DAY08/DEV/FLUTTER/goghai$ flutter run -d Chrome --dart-define-from-file=.env
```

- **-d** = <Device\_id>
  - **--dart-define-from-file**=/path/env-file
- 

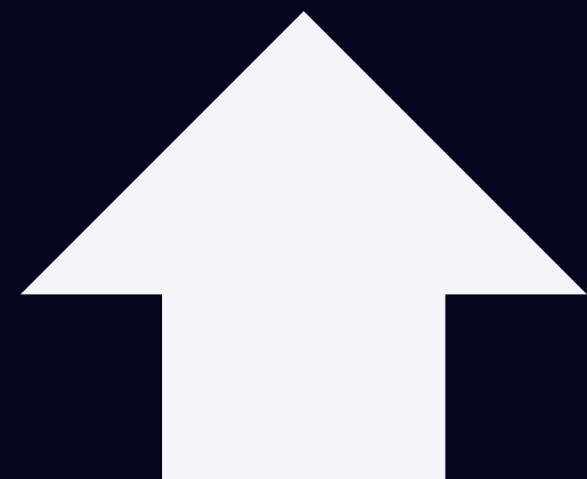
# Configuración de launch.json

En VsCode, podríamos configurar el archivo launch.json para evitar lanzar la aplicación desde la terminal



Agregando la propiedad **toolArgs** como muestra el ejemplo

```
"configurations": [  
  {  
    "name": "goghai",  
    "request": "launch",  
    "type": "dart",  
    "toolArgs": ["--dart-define-from-file=.env"]  
  },  
  {  
    "name": "goghai (profile mode)",  
    "request": "launch",  
    "type": "dart",  
    "flutterMode": "profile"  
  },  
  {  
    "name": "goghai (release mode)",  
    "request": "launch",  
    "type": "dart",  
    "flutterMode": "release",  
    "toolArgs": ["--dart-define-from-file=.env"]  
  }  
]
```



# ¿Cómo accedemos a los valores?

Para acceder a los valores (**Variables**), simplemente debes saber qué tipo de datos son e instanciarlos, como se muestra en el ejemplo a continuación

```
const username = String.fromEnvironment("USERNAME");  
print("Username: $username");
```

Como nota breve: las instancia de las **environments** deben ser constantes (**const**)



# Ejemplo práctico

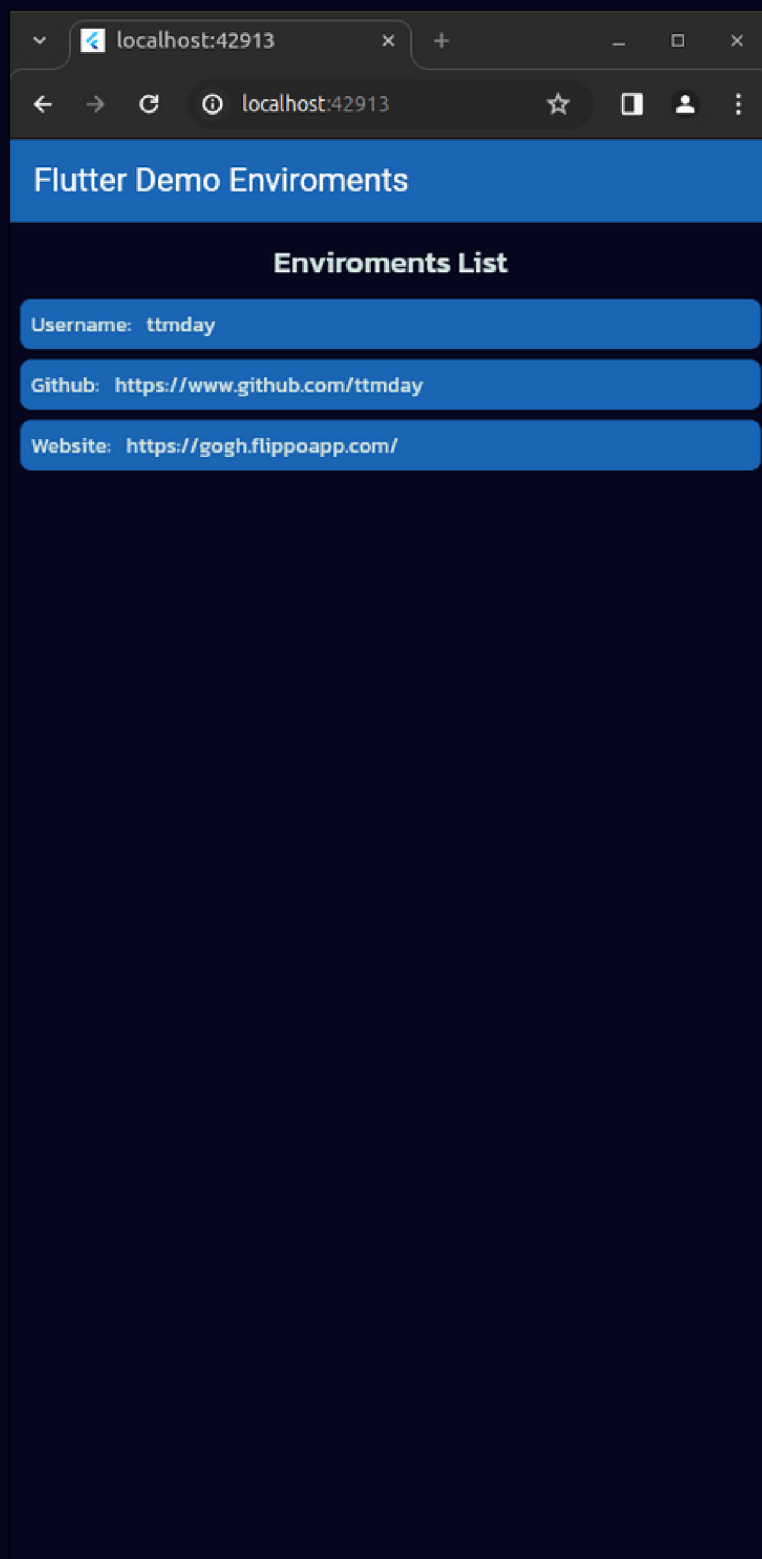
En nuestra interfaz de usuario, accederíamos de la misma manera

```
children: [
  Text(
    'Enviroments List',
    style: Theme.of(context).textTheme.displayMedium,
  ), // Text
  const SizedBox(
    height: 14.0,
  ), // SizedBox
  const EnviromentValue(
    label: 'username',
    value: String.fromEnvironment("USERNAME"),
  ), // EnviromentValue
  const SizedBox(
    height: 7.0,
  ), // SizedBox
  const EnviromentValue(
    label: 'github',
    value: String.fromEnvironment("GITHUB"),
  ), // EnviromentValue
  const SizedBox(
    height: 7.0,
  ), // SizedBox
  const EnviromentValue(
    label: 'website',
    value: String.fromEnvironment("WEBSITE"),
  ), // EnviromentValue
```

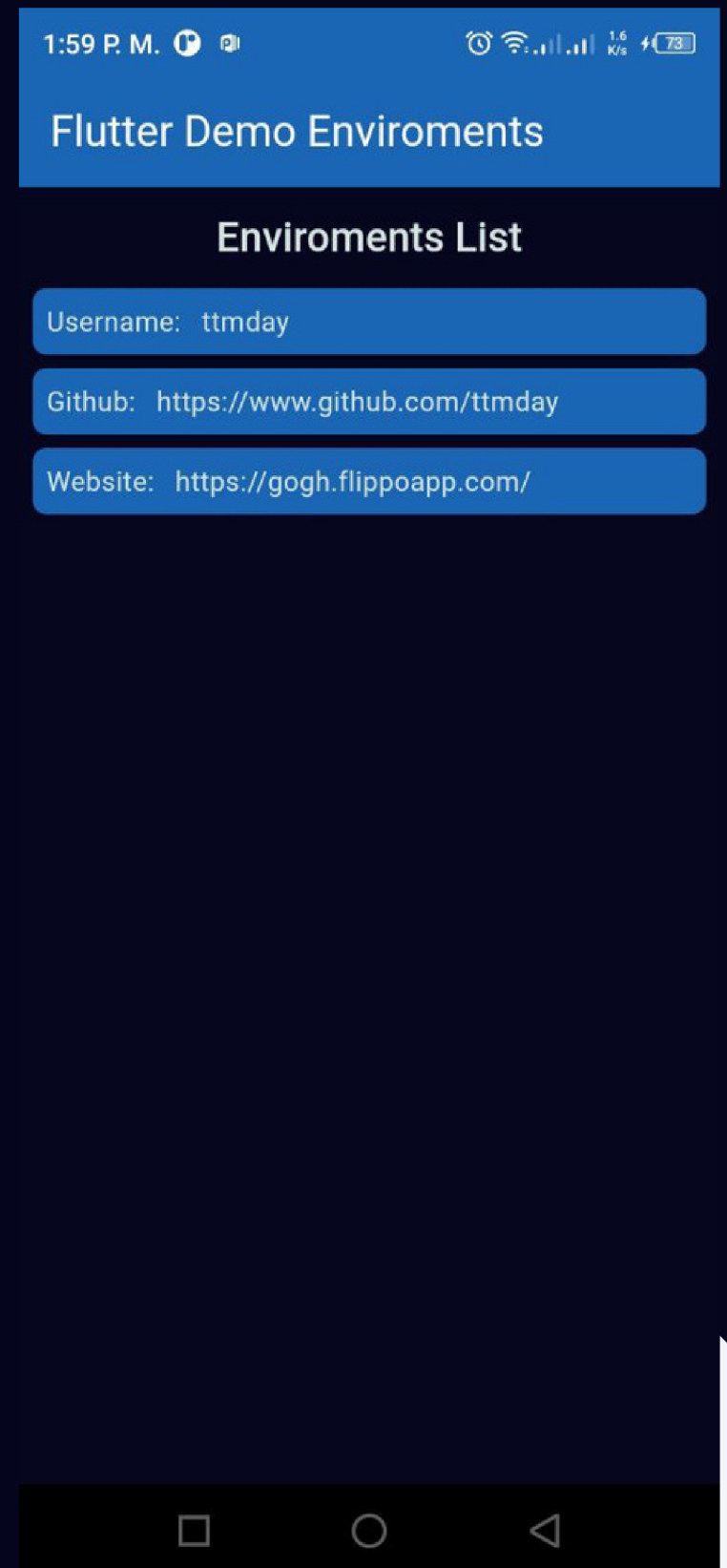
# Debug and Release

Tanto en debug como release de nuestra aplicación tendríamos nuestras environments compiladas y cargadas

## Navegador



## Dispositivo Móvil



# Finalmente

Esto ha sido una guía práctica para la carga de **variables de entorno en Flutter** sin utilizar librerías externas.



# ¡Gracias!

