

Criando nosso Card

Transcrição

Fizemos a instalação tanto do Android Studio quanto do Xcode, já instalamos o SDK do Flutter e também o plugin do Flutter e do Dart dentro do Android Studio, então agora podemos criar nosso projeto.

Logo na página inicial do Android Studio, temos a opção **Start a new Flutter project**, essa opção vai criar nosso novo projeto. Em seguida, o programa mostrará algumas opções como *"Flutter Application"*, *"Flutter Plugin"*, *"Flutter Package"* e *"Flutter Module"*. Como vamos fazer um aplicativo, a primeira opção é a que devemos escolher, em seguida clicamos em **Next**.

O programa abrirá uma página para configurarmos o aplicativo. A primeira configuração a ser escolhida é o nome do projeto, que será `"cozinhando_casa"`. Abaixo, escolhemos o caminho do SDK, ou seja, a pasta `flutter`. Em seguida, escolhemos o local para salvá-lo. No caso do vídeo, deixamos no Desktop, mas fica a seu critério. Por último, temos o campo de descrição para você descrever mais ou menos do que se trata seu projeto. Aqui, colocamos "Novo aplicativo da empresa Amamos Comida". Para finalizar essa etapa, clicamos em "Next" novamente.

Uma nova página se abrirá com um campo para preencher o Domínio da empresa, ou seja, **amamoscomida.com**. Em seguida temos dois *checkbox* uma para incluir o suporte **Kotlin** e o outro para incluir o **Swift**. Essas são linguagem para desenvolvimento nativo e também podemos trabalhar com elas dentro do Flutter, mas como não vamos utilizá-las nesse momento, não vamos selecionar nenhuma. Por fim, clicamos em **Finish**.

Essa parte pode ser um pouco demorada, porque ele vai criar o projeto Flutter, baixar as dependências do Android Studio e o tempo vai depender um pouco da sua máquina e da sua internet.

Quando criamos uma projeto Flutter, ele cria para nós um código de exemplo. Com esse código conseguimos rodar uma aplicação de exemplo funcionando em Flutter. O Flutter é uma linguagem híbrida, o que significa que ele roda tanto no iOS quanto no Android e o que faremos agora é rodar esse código nas duas plataformas.

Para isso, temos uma barra superior no Android Studio onde fica o nome do nosso projeto. Nesta mesma barra, um pouco mais a direita encontramos uma opção de nome `<no device>` com o ícone de um celular. Essa nos permite começar um emulador. Clicando nela, aparecerá a opção **Open iOS Simulator**, ao selecionar essa opção, um emulador iOS se abrirá.

Ao terminar de carregar, voltamos ao Android Studio. Na mesma barra em que selecionamos o emulador, você encontrará um botão de play verde. Ao clicar nele, o programa começará o processo de *build* para poder gerar o pacote que será instalado em nosso emulador para então conseguirmos ver a aplicação rodando.

Ele abrirá um aplicativo exemplo. Por enquanto, a única função que ele desempenhará é de contar quantas vezes clicamos no botão de **+** azul localizado na direita inferior da tela.

Agora vamos rodar a aplicação no Android. Fechamos o emulador iOS e abrimos o emulador de Android. Ainda naquela barra, mais à direita, você encontrará um ícone de celular com o logo do Android na frente. A selecionamos para que ela abra o **Android Virtual Device Manager**, que é um gerenciador de emuladores do Android. Dependendo do seu computador, talvez não apareça nenhuma opção e você tenha que criar um emulador para você. No meu caso, tenho dois: **Nexus X API 27** e **Nexus S API 23**. Escolherei o primeiro, para abri-lo clicamos no botão de play.

Voltando ao Android Studio, esperamos o programa encontrar nosso emulador e quando isso tiver acontecido, clicamos no play novamente. O projeto estará exatamente igual ao aberto no iOS, apenas com a função de contar quantas vezes

selecionamos a opção `+` .

É assim que conseguimos rodar o Flutter em ambas plataformas.