



O que aprendemos?

Nessa aula, você aprendeu:

- Como baixar um projeto de uma branch específica no github da Alura para termos uma estrutura inicial, na qual trabalharemos ao longo de todas as aulas do curso.
- A configurar o ambiente de desenvolvimento Flutter para executar o projeto que trabalharemos ao longo de todo o curso.
- Como inserir imagens no projeto através do `pubspec.yaml` e exibi-las na tela através do `Image.assets()` para que usuários(as) reconheçam a identidade visual do Bytebank.
- Como criar um layout completamente personalizado para a tela partindo apenas de uma foto enviada pelo nosso cliente, Bytebank.
- Como criar um formulário de login com Flutter através de widgets `TextField` para obter dados dos usuários e realizar posteriormente a autenticação deles.
- Como configurar os widgets `TextField` para ajudarem usuários(as) na hora de preencher um campo, exibindo teclado numérico ou textual, definindo um tamanho máximo para os campos.