

 04

Criando o projeto com o Flutter

Após preparar o ambiente, abra um prompt ou terminal e execute o comando `flutter create bytebank` para criar o projeto com o nome **bytebank**.

Depois que o Flutter concluir a criação, rode o emulador com o comando `flutter emulators --launch id-do-emulador`. O id do emulador pode ser encontrado a partir do comando `flutter emulators` que apresenta um conteúdo similar a esse:

```
Pixel_2_API_28 • pixel_2 • Google • Pixel 2 API 28
```

Nesse caso é o **Pixel_2_API_28**, então o comando fica `flutter emulators --launch Pixel_2_API_28`. Aparecendo o emulador, entre no diretório **bytebank** e execute o comando `flutter run` e confira se apresenta o App conforme o vídeo.