

## Faça o que eu fiz na aula

Após a instalação do Dart em sua máquina, é importante verificar se o programa foi configurado em suas variáveis de ambiente, para que possamos ter acesso a ele a partir do nosso terminal.

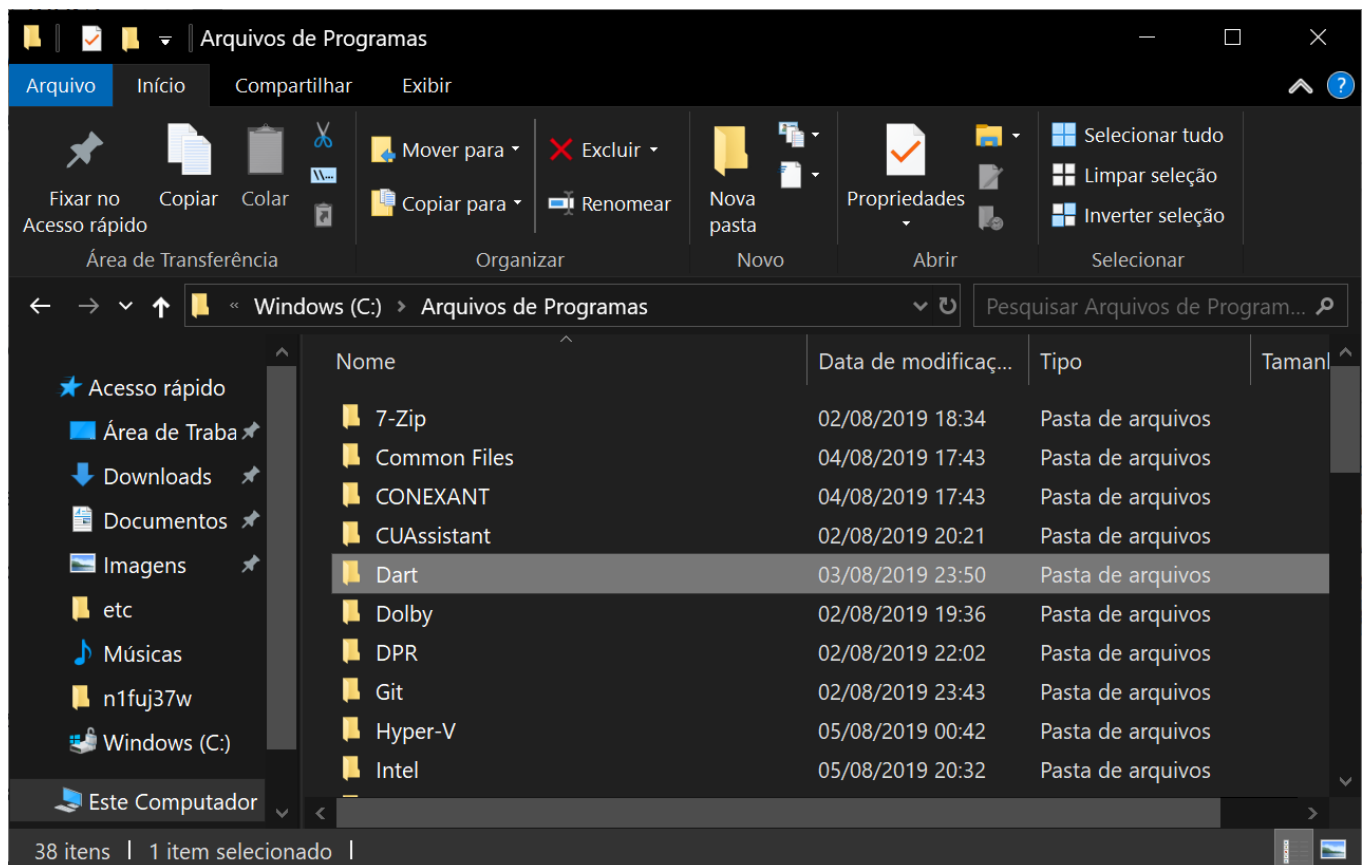
As variáveis de ambiente permitem com que programas instalados em seu computador tenham um ponto de partida universal, ou seja, se tivermos uma variável de ambiente para o programa do Dart instalado em nossos computadores, teremos acesso facilitado a ele em nosso terminal, dando flexibilidade na hora de construir nossos programas.

No Windows, você deve primeiramente saber o local de instalação do Dart, o local padrão de instalação é em:

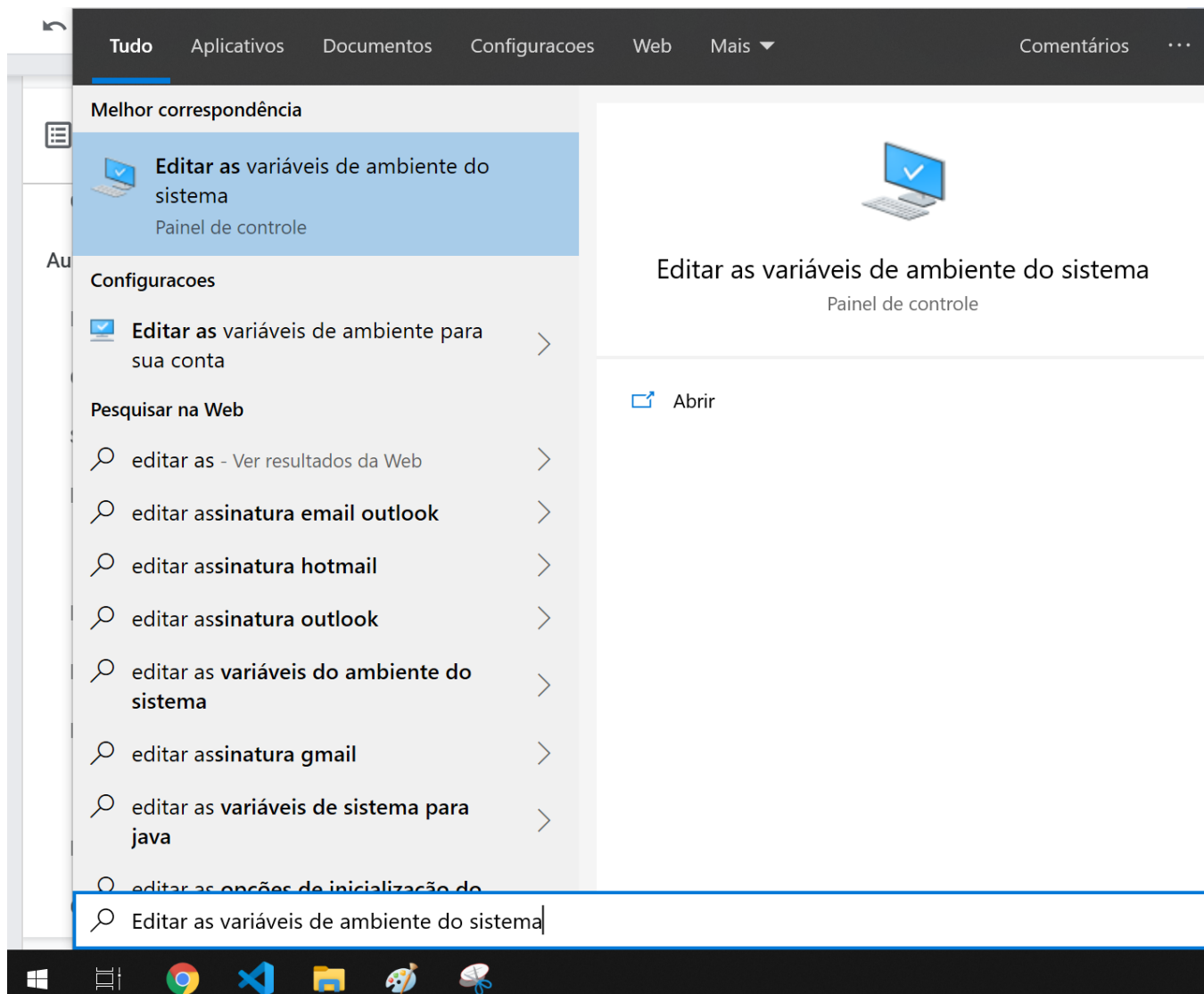
```
>C:\Program Files\Dart
```

ou

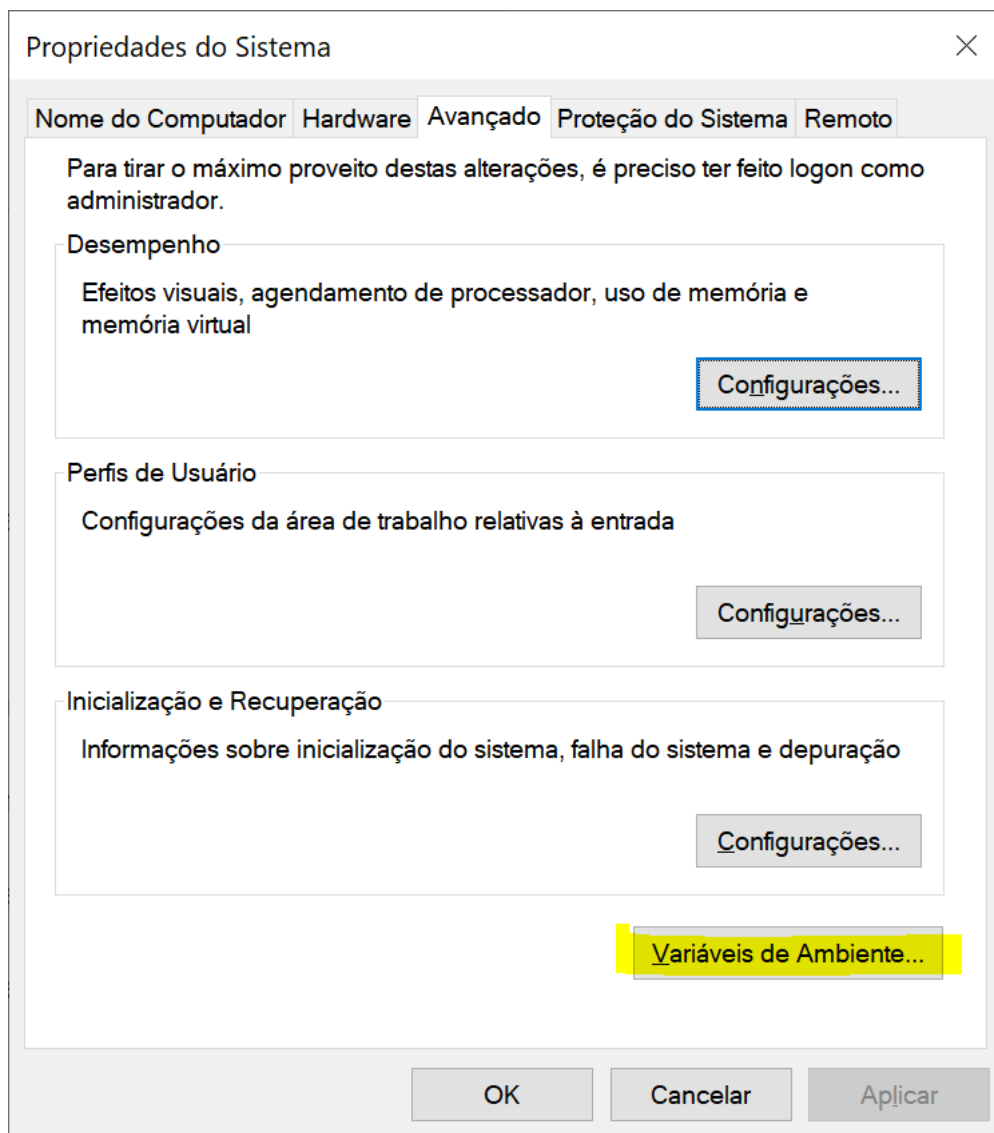
```
>C:\Arquivos de Programas\Dart
```



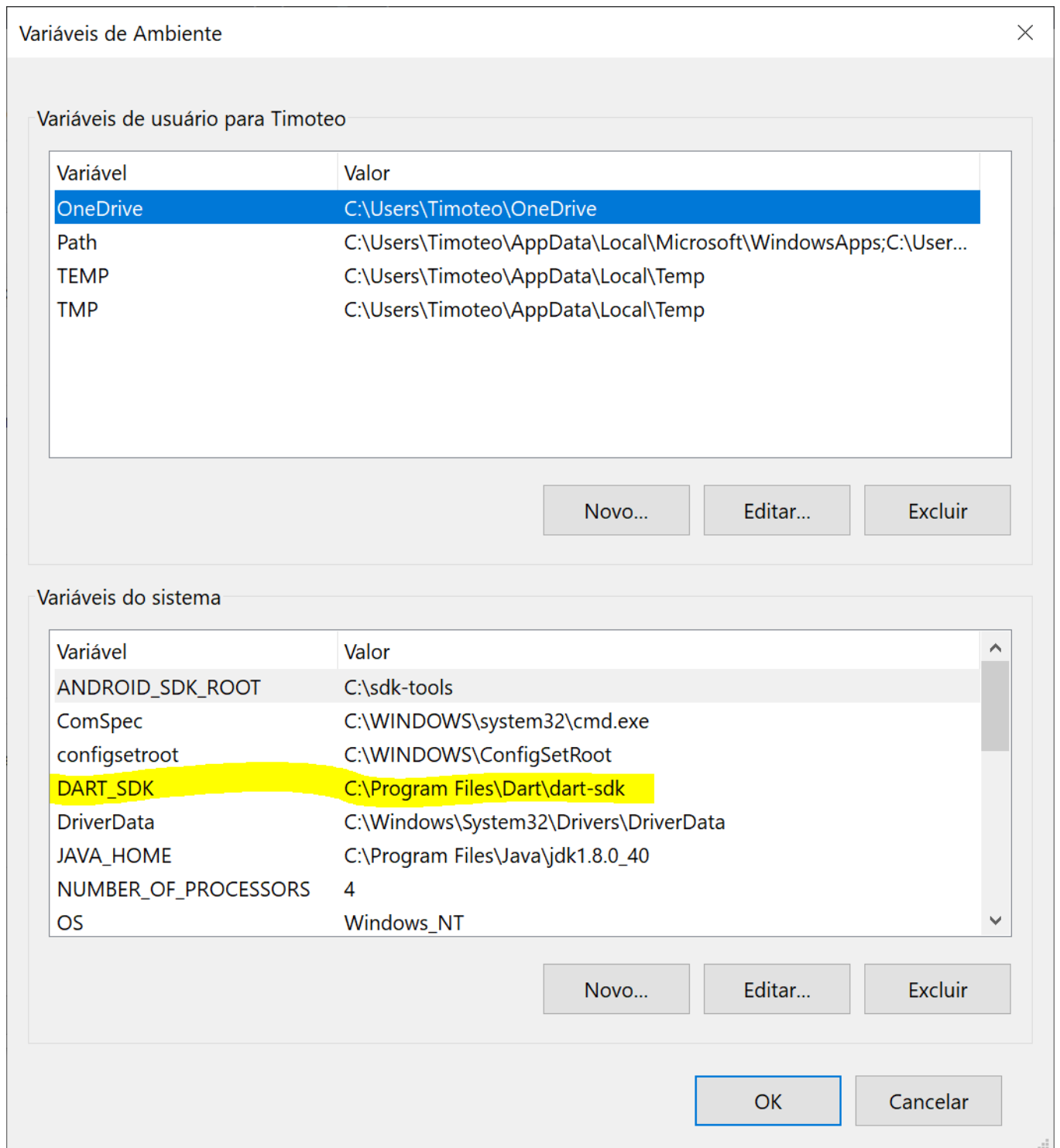
Após verificar que a pasta Dart existe, devemos garantir que nossas variáveis de ambiente contenha a pasta com o Dart. Para isso, podemos buscar no Windows, utilizando o menu iniciar, pela frase “Editar as variáveis de ambiente do sistema”.



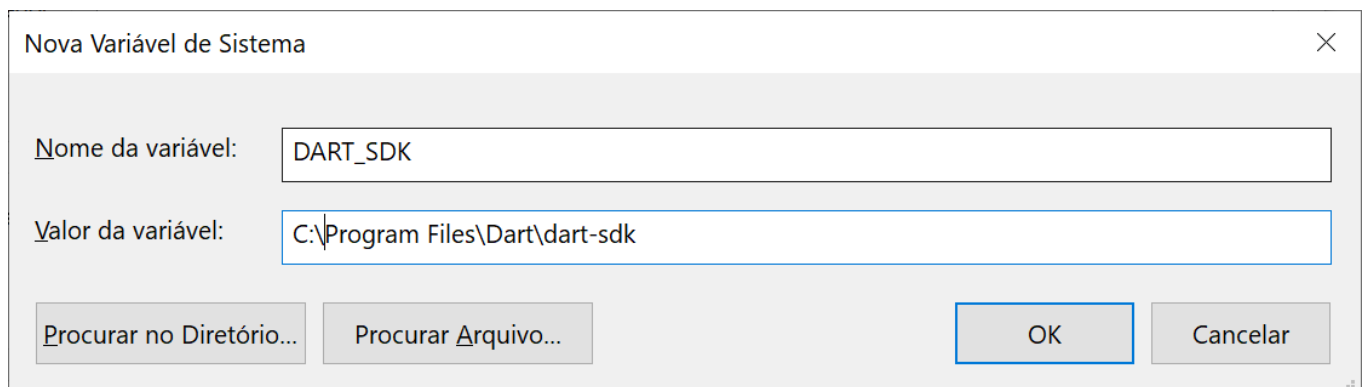
Clique na opção que apareceu e, na janela que foi aberta, devemos clicar em “Variáveis de ambiente”:



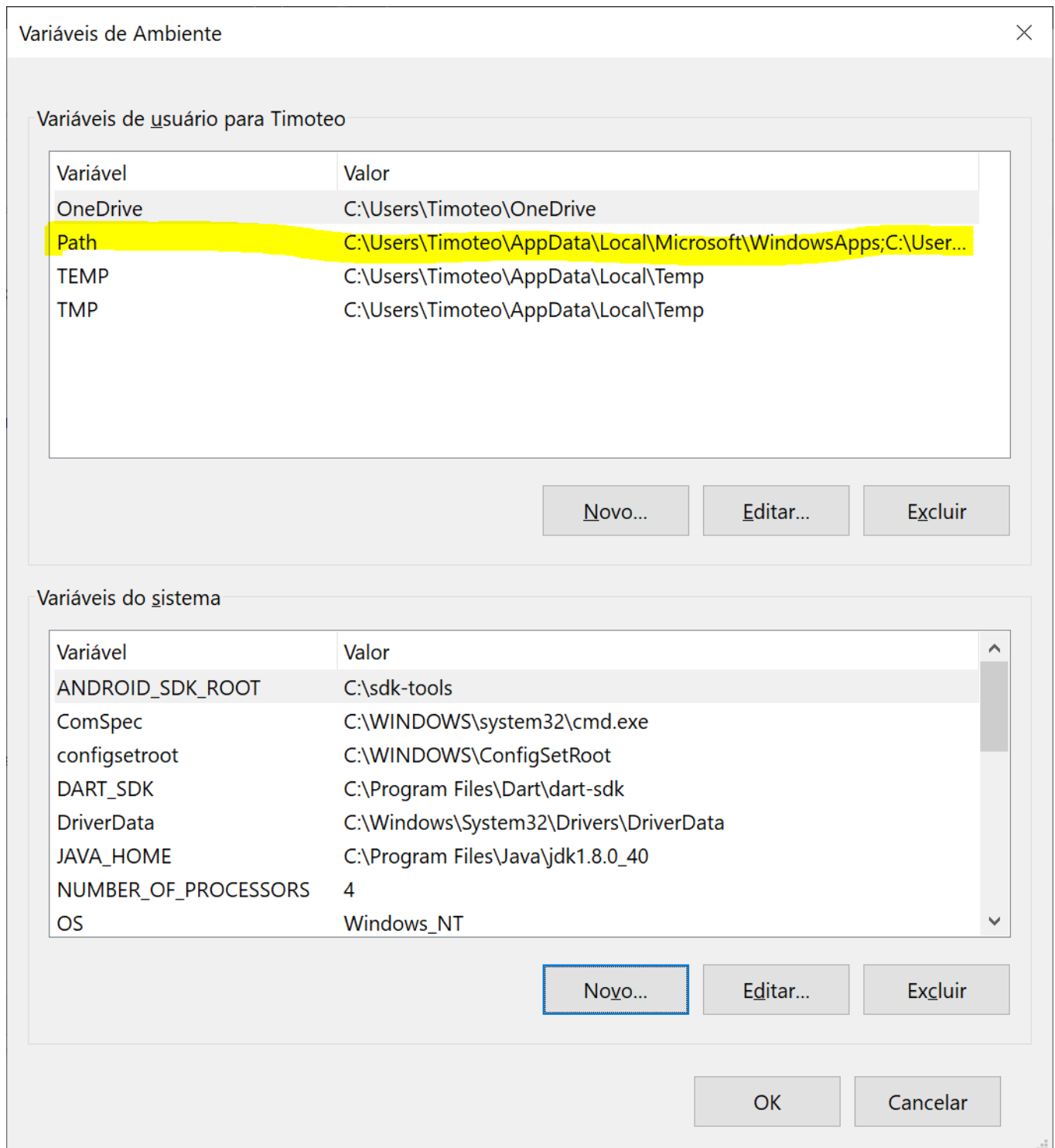
Nesta nova janela que foi aberta existem duas seções, as variáveis de usuário (para o usuário que você está usando em seu computador) e as variáveis do sistema (aquelas que ditam as variáveis do Windows como um todo). Vamos começar nos certificando de que a pasta de instalação do Dart esteja devidamente ativa como uma variável de sistema:



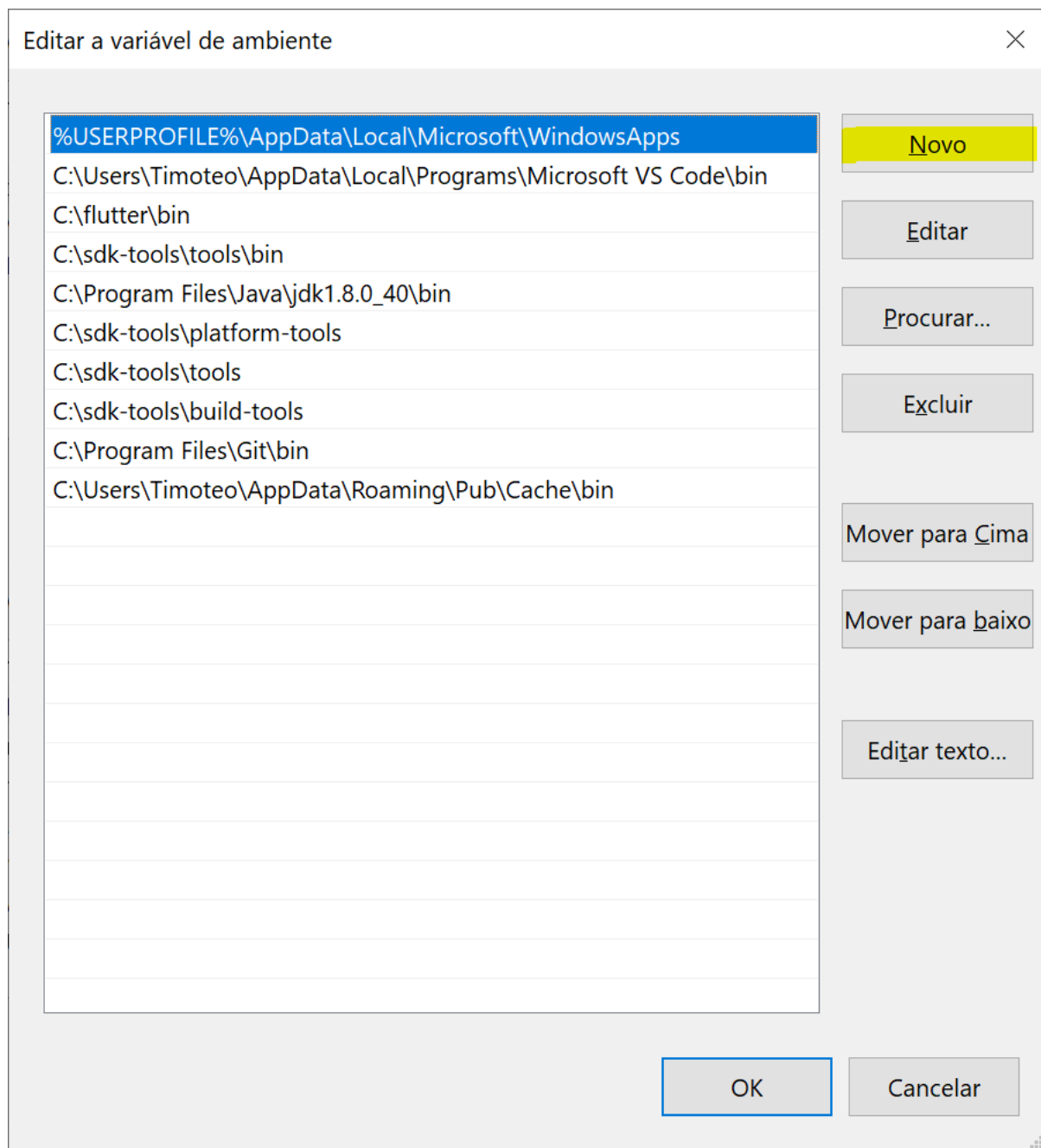
Caso a linha destacada em amarelo não exista, clique no botão “Novo”, logo abaixo da lista que aparece na imagem acima, e preencha da seguinte maneira:



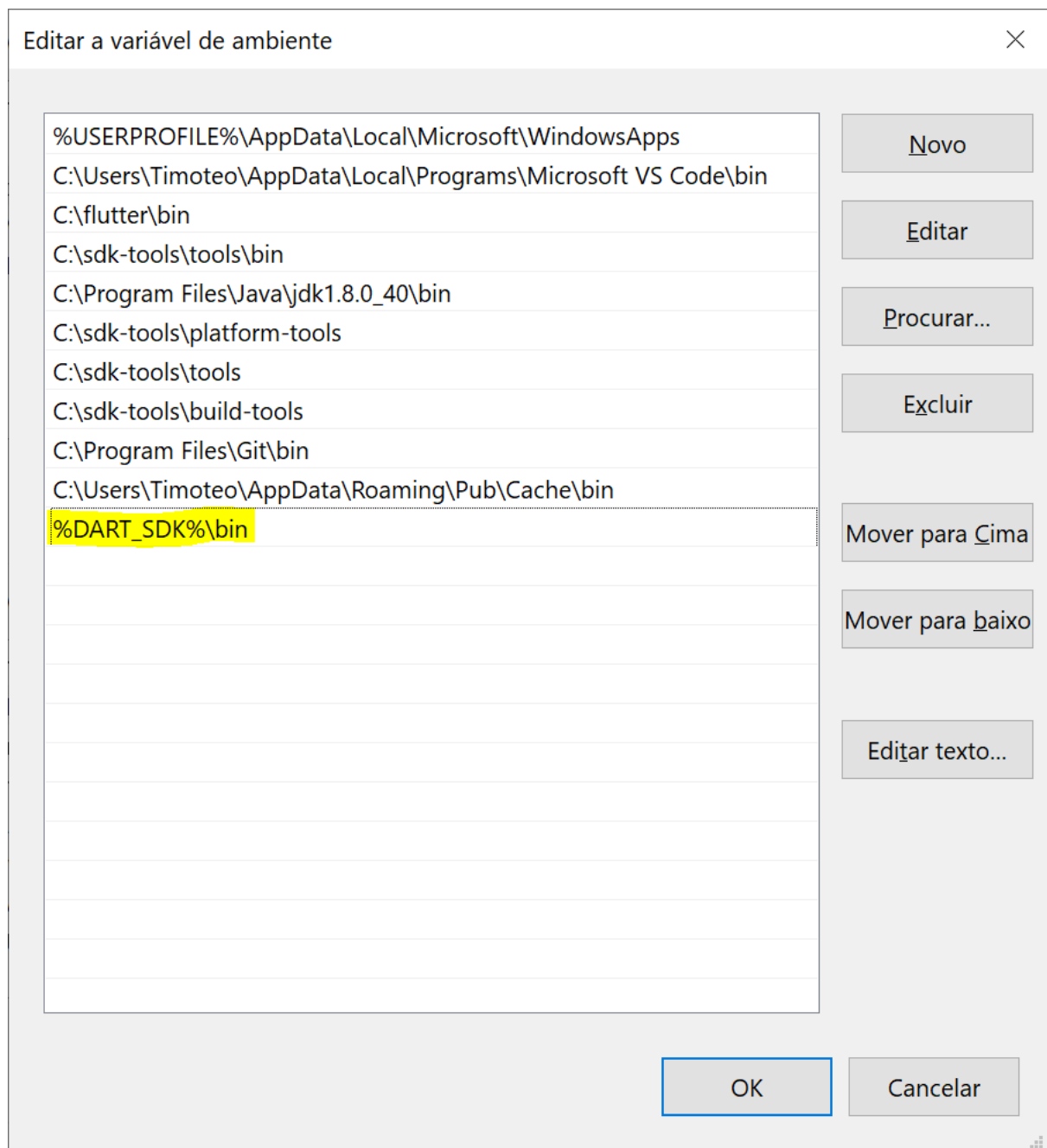
Note que, no segundo campo, é necessário colocar o caminho da pasta onde está instalado o Dart em seu computador, seguido do `\dart-sdk` no final. Após confirmar apertando OK nesta janela, devemos agora nos certificar que nosso usuário tenha acesso a essa pasta também. Então, desta vez, clique em na opção Path da lista superior, e logo após em “Editar...”.



Nesta nova janela, vamos criar a variável de ambiente para nosso usuário, clicando em “Novo”:



Neste novo campo, no final da lista que apareceu, devemos digitar: `>%DART_SDK%\bin`



Tudo pronto! Aperte OK e feche todas as janelas que abrimos. Reinicie seu computador, e suas variáveis de ambiente estarão prontas para serem usadas!