



Desenvolvimento
Mobile 2
Aula 02

Prof. Me Daniel Vieira



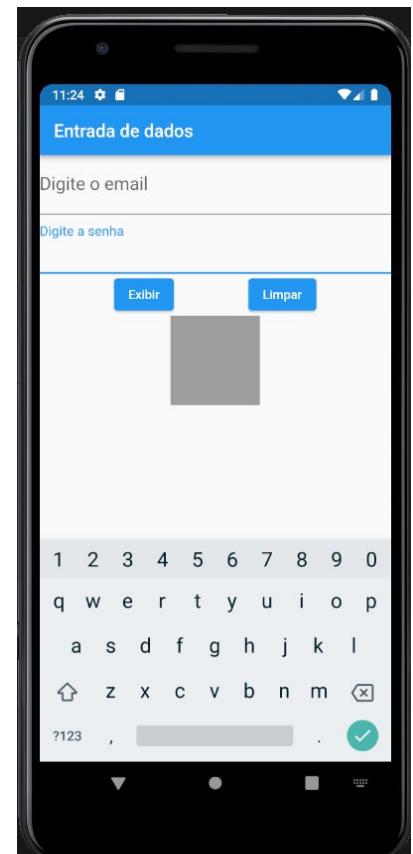
Agenda

- 1- Revisão
- 2 - Stateless x Statefull
- 3- Campo Texto
- 4 - Login
- 5 - Exercícios

```
1 import 'package:flutter/material.dart'; // importa o pacote responsável pelos widgets no android
2
3 // Função principal do programa
Run | Debug | Profile
4 void main() {
5     // Run app responsável por chamar o pacote material design material
6     runApp(MaterialApp(
7         debugShowCheckedModeBanner: false, // remove a faixa de debug do aplicativo
8         home: Home(), // chama a classe Home
9     )); // MaterialApp
10 }
11
12 // Classe Home do tipo StatefulWidget
13 class Home extends StatefulWidget {
14     const Home({super.key}); // construtor
15
16     @override
17     State<Home> createState() => _HomeState(); // variável estado do widget statefull
18 }
```



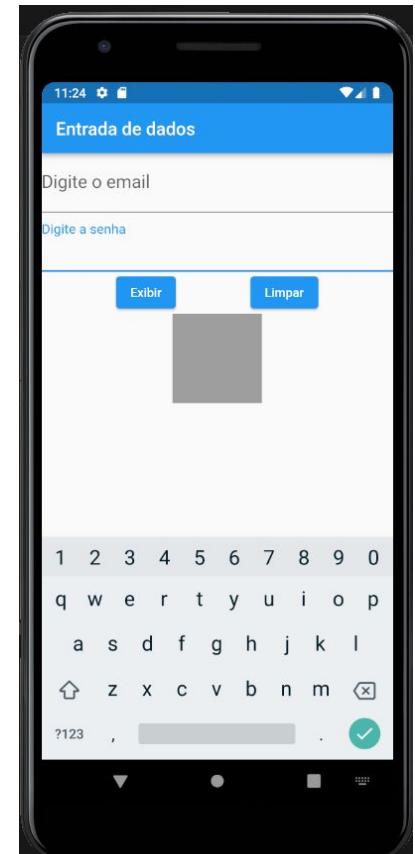
```
20 // classe home state responsável por monitorar o estado do campo texto do app
21 class _HomeState extends State<Home> {
22   TextEditingController _textemail = TextEditingController(); // Variavel do tipo text editing controller para armazenar o que é digitado no campo texto
23   TextEditingController _textpass = TextEditingController(); // Variavel do tipo text editing controller para armazenar o que é digitado no campo texto
24   MaterialColor? cor;
25   @override
26   Widget build(BuildContext context) {
27     // Widget Scaffold layout semipronto
28     return Scaffold(
29       appBar: AppBar(
30         // AppBar
31         title: Text("Entrada de dados"), // titulo do app
32       ), // AppBar
33       // Corpo do Scaffold
34       body: // Widget column
35       | Column(
36         // Children estabelece a relação entre a coluna e o widget que são colocados na coluna
37         children: [
38           // TextField é o widget para o campo texto
39           TextField(
40             keyboardType: TextInputType .text, // Keyboard type é o tipo de entrada que o campo texto irá aceitar
41             // textinputtype.text,email, phone number
42             decoration: InputDecoration(
43               labelText: "Digite o email"), // permite inserir uma mensagem no campo texto // InputDecoration
44             style: TextStyle(fontSize: 20), // tamanho da fonte
45             /* onChanged: (String texto) {
46               print("Valor digitado " + texto);
47             }*/
48             controller: _textemail, // controller é uma variavel do widget text que permite pegar o que é digitado
49           ), // TextField
50           TextField(
```



```
50    TextField(  
51        keyboardType: TextInputType.text,  
52        decoration: InputDecoration(labelText: "Digite a senha"),  
53        style: TextStyle(fontSize: 20),  
54        obscureText: true,  
55        obscuringCharacter: '*',  
56        /* onChanged: (String texto) {  
57            | print("Valor digitado " + texto);  
58        }*/  
59        controller: _textpass,  
60    ), // TextField  
61    // botao  
62    Row(  
63        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,  
64        children: [  
65            ElevatedButton(  
66                // on pressed função que é chamada quando o botao é pressionado  
67                onPressed: () {  
68                    String texto = _textemail.text; // armazena na variavel texto o conteudo de _textemail.text  
69                    print("Valor digitado " + texto);  
70                    print("Valor digitado " + _textpass.text);  
71                    if (_textemail.text == "daniel" &&  
72                        | _textpass.text == '123') {  
73                        print("Login correto");  
74                        setState(() {  
75                            | cor = Colors.green;  
76                        });  
77                    } else {  
78                        print("Erro");  
79                        setState(() {
```



```
80           cor = Colors.red;
81       });
82   },
83   child: Text("Exibir")),
84 ElevatedButton(
85   onPressed: () {
86     setState(() {
87       _textemail.text = "";
88       _textpass.text = "";
89       cor = Colors.grey;
90     });
91   },
92   child: Text("Limpar")),
93 ],
94 ), // Row
95
96 Container(color: cor, height: 100, width: 100),
97 ],
98 ), // Column
99 ); // Scaffold
100 }
101 }
102 }
```



Exercícios

- 1) Você foi contratado pela empresa SM Mobile para desenvolver um aplicativo que solicite informações pessoais aos usuários em campos de texto.
Nome, idade, endereço, email, telefone.
Receber as informações e exibir no terminal do VSCode
- 2) Criar um aplicativo com uma lista de comidas e o valor de cada uma e exibir o valor total da compra
- 3) Criar um aplicativo com os nomes dos jogadores do seu esporte favorito pode ser futebol, basquete e exibir nome, idade, quantidade de gols ou pontos marcados
- 4) Criar um aplicativo para receber o nome do aluno, as notas de 4 disciplinas para calcular a média da nota de 3 avaliações por aluno e exibir se o aluno foi aprovado ou não na disciplina e exibir sua média

Exercícios

Subir o código no Git Hub e postar o link nesse forms

https://docs.google.com/forms/d/16I_stTjZdIDzcPyL4Uh6yxnuoHgOhP_ekvFEaHsypmk/edit#settings

Obrigado!

Prof. Me Daniel Vieira

Email: danielvieira2006@gmail.com

Linkedin: Daniel Vieira

Instagram: Prof daniel.vieira95

