class \_MyWidgetState extends State<HomePage> {

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return Scaffold(

      // AQUI É ONDE VAI NOSSOS WIDGET

      appBar: AppBar(title: const Text("Atlatic Bank"), centerTitle: true),

      body: Center(

        child: ElevatedButton(

          onPressed: () {

            print("Botao clicado");

            ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(

              const SnackBar(content: Text("Voce clicou no botão!")),

            );

          },

          child: const Text("Clique aqui"),

        ),

      ),

    );

  }

}

Aqui é onde vai nossos widget, nossos desenhos que vamos por na tela.

### E como ela sabe que esta ligada a homePage?

### Explicação linha a linha:

1. **class \_MyWidgetState extends State<HomePage>**

* Essa classe gerencia o **estado** da tela HomePage.
* Ela herda de State<HomePage>, ou seja, sabe que está ligada à HomePage.
* O underline no início (\_) significa que essa classe é privada, usada só dentro desse arquivo.

Essa classe **gera a interface e controla o comportamento da tela HomePage** no seu app Flutter.

Ela define o que aparece na tela (como a AppBar e o botão) e o que acontece quando o usuário interage com esses elementos (como mostrar a mensagem ao clicar no botão).

Ou seja, ela é a **"mente" que constrói e atualiza a tela com os widgets visuais e responde às ações do usuário.**

**Contexto e para que serve:**  
Essa classe é a **responsável por montar e controlar o conteúdo da HomePage**.  
Ela constrói a interface visível (barra, botão) e define o que acontece quando o botão é clicado (mostrar mensagem e imprimir no console).  
Ou seja, é o “cérebro” da tela que decide o que o usuário vê e como a tela reage.