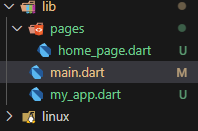
Esta tudo junto, vamos organizar todo o projeto.

Ficando dessa forma



Main apenas para iniciar

My\_app

E paginas

Main

import 'package:flutter/material.dart';

import 'my\_app.dart';

void main() {

  // AQUI É OQUE VAMOS EXECUTAR

  runApp(const MyApp());

}

My\_app

import 'package:flutter/material.dart';

import 'pages/home\_page.dart';

class MyApp extends StatelessWidget {

  const MyApp({super.key});

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return MaterialApp(

      debugShowCheckedModeBanner: false, // Retira a facha de debug

      theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.green, useMaterial3: false),

      home: HomePage(), // Define a primeira tela do aplicativo

    ); // Vai trazer inumeras possibilidades. (// Vai trazer AppBar, floatActionButton....)

  }

}

Home\_pages

import 'dart:math';

import 'package:flutter/material.dart';

class HomePage extends StatefulWidget {

  // AQUI SAO NOSSAS PAGINAS

  const HomePage({super.key});

  @override

  State<HomePage> createState() => \_MyWidgetState();

}

class \_MyWidgetState extends State<HomePage> {

  var numeroGerado = 0;

  void \_gerarNumeroAleatorio() {

    Random numeroAleatorio = Random();

    setState(() {

      numeroGerado = numeroAleatorio.nextInt(100);

    });

  }

  @override

  Widget build(BuildContext context) {

    return Scaffold(

      // AQUI É ONDE VAI NOSSOS WIDGET

      appBar: AppBar(

        title: const Text("Atlatic Bank"),

        centerTitle: true,

      ), // App bar

      body: Center(child: Text(numeroGerado.toString())),

      floatingActionButton: FloatingActionButton(

        child: const Icon(Icons.add),

        onPressed: \_gerarNumeroAleatorio,

      ),

    );

  }

}

Atençao devemos importar tudo novamente.