VARIAVEL QUE VAI RECEBER O TEXTO

class \_MyHomePageState extends State<MyHomePage> {

  final TextEditingController \_cpfController = TextEditingController();

 **final**: indica que a variável \_cpfController **não pode ser reatribuída** depois de inicializada. Ou seja, você pode usar os métodos desse objeto, mas não pode apontá-lo para um novo TextEditingController depois.

* **TextEditingController**: é uma classe que permite **controlar e monitorar** o conteúdo de um campo de texto (TextField). Com ele, você pode obter o valor digitado, definir textos automaticamente, limpar o campo etc.
* **\_cpfController**: é o **nome da variável**, e o underscore (\_) no início significa que ela é **privada**, ou seja, só pode ser acessada dentro do mesmo arquivo (arquivo Dart onde foi declarada).
* **TextEditingController();**: é a chamada do **construtor padrão** da classe, que cria uma nova instância do controlador sem nenhum texto inicial.

                  TextField(

                    // Associando a variavel

                    controller: \_cpfController,

 **TextField**: é um widget do Flutter que exibe um campo de texto onde o usuário pode digitar.

* **controller: \_cpfController**: isso conecta o campo de texto ao controlador que você criou anteriormente (\_cpfController). Esse controlador será o intermediário entre o texto digitado e o que você faz com ele no código—como validar, limpar ou recuperar o valor.

                  const SizedBox(height: 20),

                  ElevatedButton(

                    onPressed: () {

                      bool cpfValido = VerificarCPF.ConfirmarCPF(

                        \_cpfController.text,

                      );

Quando pressionar o botão ele vai capturar oque esta dentro do texto

Passando para dentro de uma classe, que vai validar se esse CPF e valido ou não

Retornando um true o false.