



Flutter Básico - Aula 1

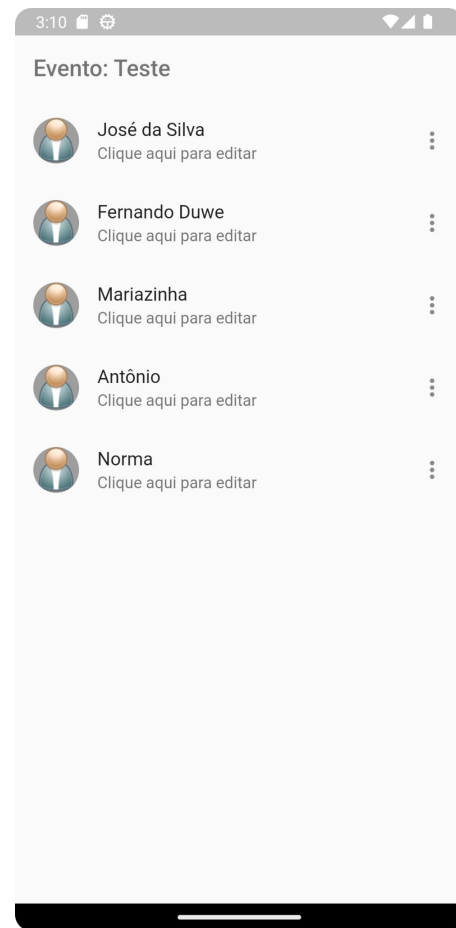
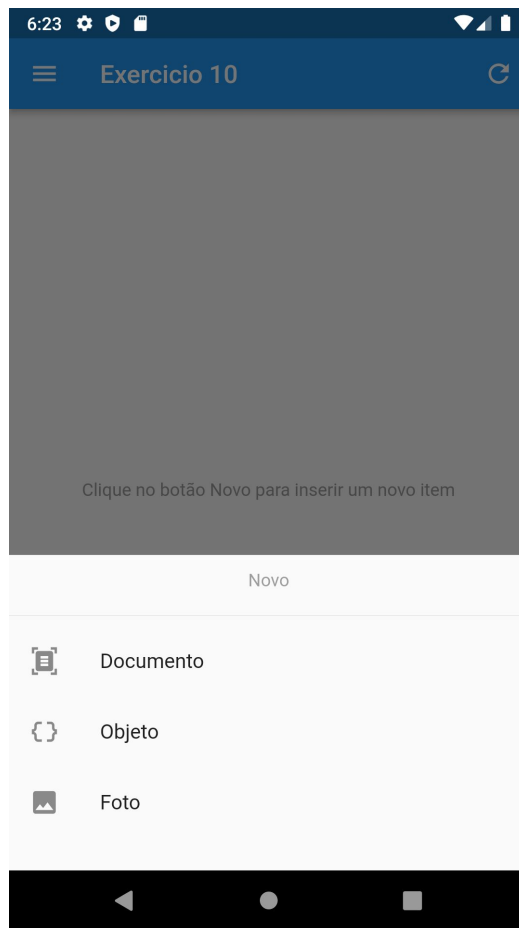
Exercícios 1 a ?



- Flutterando; [Ver mais](#)
- Flutter - Youtube; [Ver mais](#)

Personalizando Widgets

- A partir de agora, criaremos os nossos próprios widgets
- Widgets que podem ser reutilizados
- Como criar seu próprio widget?





- Como podemos enviar informação para o nosso widget?

```
class SimpleWidget extends StatelessWidget {  
  final int? containerCount;  
  final VoidCallback? onClick;  
  
  SimpleWidget({ this.containerCount, this.onClick, Key? key}) : super(key: key);  
  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return GestureDetector(  
      onTap: this.onClick,  
      child: Container(  
        padding: EdgeInsets.all(8),  
        child: Text("Sou um Container ${this.containerCount}"),  
      ), // Container  
    ); // GestureDetector  
  }  
}
```

Personalizando Widgets: Enviando eventos para o nosso widget



- Adicionando eventos ao nosso widget

```
class SimpleWidget extends StatelessWidget {  
  final int? containerCount;  
  final VoidCallback? onClick;  
  
  SimpleWidget({ this.containerCount, this.onClick, Key? key}) : super(key: key);  
  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return GestureDetector(  
      onTap: this.onClick,  
      child: Container(  
        padding: EdgeInsets.all(8),  
        child: Text("Sou um Container ${this.containerCount}"),  
      ), // Container  
    ); // GestureDetector  
  }  
}
```



- Vamos recriar o app contador (Exercício 3, do módulo anterior)
- Devem ser exibidos dois botões em tela, para incrementar ou decrementar o contador
- A exibição do contador deve ser feita em um widget separado
- Caso o contador seja maior ou igual a zero, o contador deve ficar em verde
- Caso seja menor que zero, deve ficar em vermelho

-2

7

2:45

Exercício 1

-2

+ -