



# Flutter Básico - Aula 2

Exercícios 5 a 8

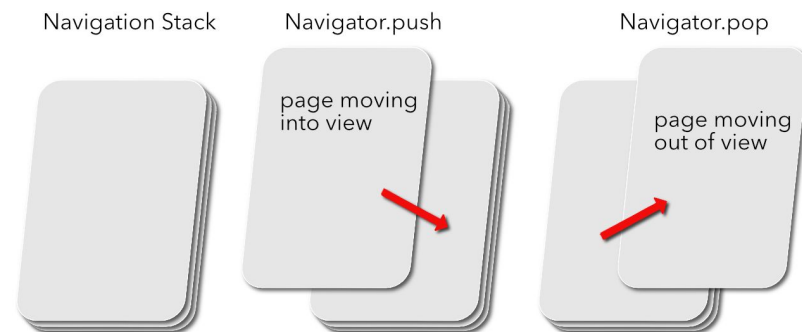


- The Flutter Way - Youtube; [Ver mais](#)
- sensor\_plus - Pacote; [Ver mais \(Pacote\)](#) [Ver mais \(Youtube\)](#)



- Navegar entre uma tela e outra
- Pilha de telas
- Pop:
- Push:

## ■ Pages in the navigation stack





### Adicionando uma nova tela a pilha

```
Navigator.of(context).push(  
    MaterialPageRoute(builder: (context) => NovaTela())  
);
```

### Removendo a tela atual da pilha

```
Navigator.of(context).pop();
```

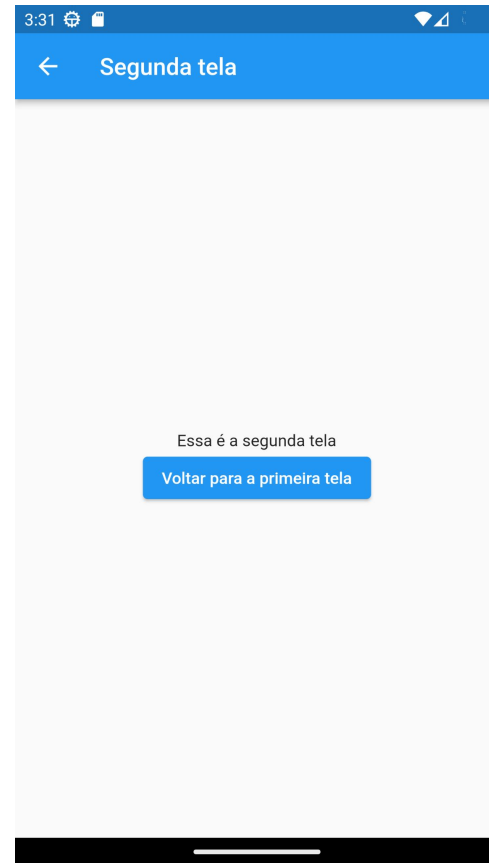
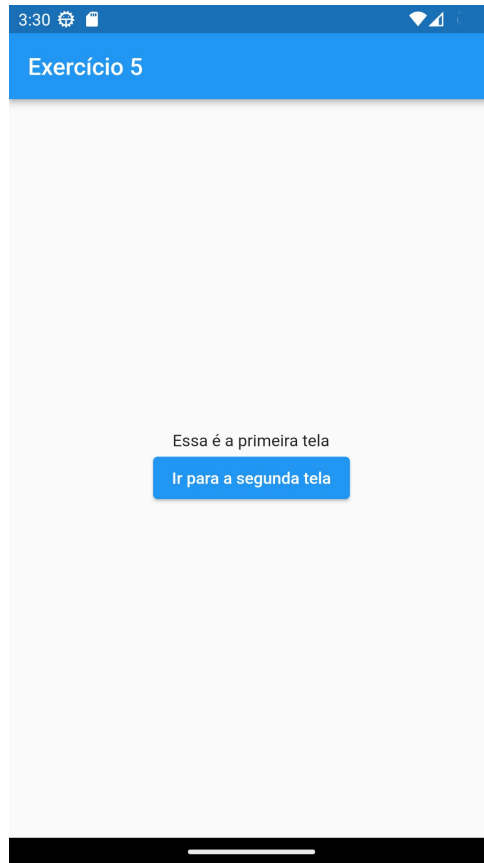


Indo para uma nova rota, substituindo a rota atual

```
Navigator.of(context).pushReplacement(  
    MaterialPageRoute(builder: (context) =>  
        SegundaTela()));
```

Nesse caso, não será possível voltar a tela que disparou a chamada, pois ela será removida da lista.

- Vamos criar um app com duas telas
- Na primeira tela, deve ter um botão que ao ser clicado, vá para uma nova tela
- Na segunda tela, é necessário criar um botão para voltar para a primeira tela





- Além da navegação entre telas a partir do Widget, é possível registrar rotas e utilizar caminhos

```
MaterialApp(  
  initialRoute: "/",  
  routes: {  
    "/": (context) => PrimeiraTela(),  
    "/exercicio1": (context) => Exercicio1(),  
    "/exercicio2": (context) => Exercicio2(),  
    "/exercicio3": (context) => Exercicio3(),  
    "/exercicio4": (context) => Exercicio4(),  
    "/exercicio5": (context) => Exercicio5(),  
  },  
);
```



### Adicionando uma nova tela a pilha

```
Navigator.of(context).pushNamed("/segundaTela");
```

### Removendo a tela atual da pilha

```
Navigator.of(context).pop();
```





Indo para uma nova rota, substituindo a rota atual

```
Navigator.of(context).pushReplacementNamed("/registered");
```

Nesse caso, não será possível voltar a tela que disparou a chamada, pois ela será removida da lista.

- Vamos criar um aplicativo de livro
- Na tela exibida, deve ser exibido um texto com o número da página atual
- Também devem ser exibidos dois botões. Um para a próxima página, e outro para a página anterior
- Não deve ser possível utilizar o botão voltar do celular, somente as setas exibidas em tela





- Para enviarmos dados através das rotas, é possível utilizar a função `pushNamed`
- Para isso, além do nome da rota, enviamos um objeto no atributo `arguments`

```
Widget build(BuildContext context) {  
  final ProductDetail args = ModalRoute.of(context)!.settings.arguments  
  as ProductDetail;  
  
  return Scaffold(  
    body: Center(  
      child: Column(  
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,  
        children: [ Text(args.nome) ],  
      ),),),);  
}
```



- Na Tela que será aberta, deveremos recuperar os dados enviados pela tela anterior

```
ProductDetail detail = ProductDetail();  
....  
  
Navigator.of(context).pushNamed("/editProduct",  
                                arguments: detail);
```



- Vamos criar um formulário de cadastro, solicitando o nome e e-mail para cadastro
- Ao clicar em Cadastrar, o usuário deve ser enviado a uma nova tela, agradecendo o seu cadastro
- Nesta nova tela, deverão ser exibidos o nome e o e-mail do usuário cadastrado

6:05

Bem vindo a tela de cadastro de usuário.  
Preencha as informações abaixo para iniciar o cadastro

Nome

E-mail

Cadastrar



6:08

Muito obrigado por se cadastrar em nosso sistema, Fernando Duwe.

Um e-mail de confirmação de cadastro foi enviado para o e-mail fernando\_duwe@hotmail.com.



### Chamando uma rota e esperando

```
Future<void> _navigateAndDisplaySelection(BuildContext context) async {  
  final result = await Navigator.push(  
    context,  
    MaterialPageRoute(builder: (context) => const SelectionScreen()),  
  );  
  
  if (!mounted)  
    return;  
  
  print(result);  
}
```



Retornando para a rota anterior com uma informação

```
Navigator.pop(context, "test");
```





- Vamos criar uma listagem de pessoas, você pode utilizar a ListView
- Junto a lista, adicionaremos um botão de excluir
- Ao clicar em excluir, o sistema deverá ir para uma nova tela, que questiona se o usuário deseja realmente excluir
- Clicando em sim, deve remover a pessoa da lista

