



Flutter Básico - Aula 2

Exercícios 5 a 8

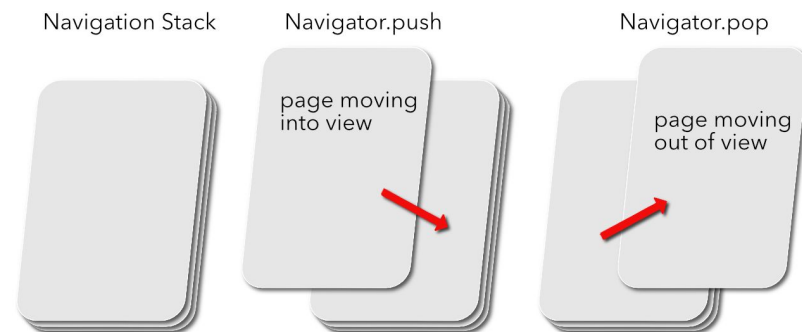


- The Flutter Way - Youtube; [Ver mais](#)



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

■ Pages in the navigation stack





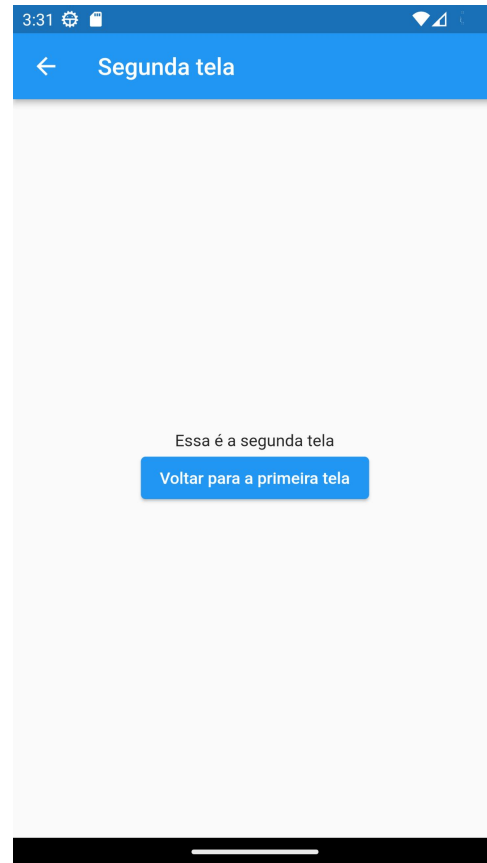
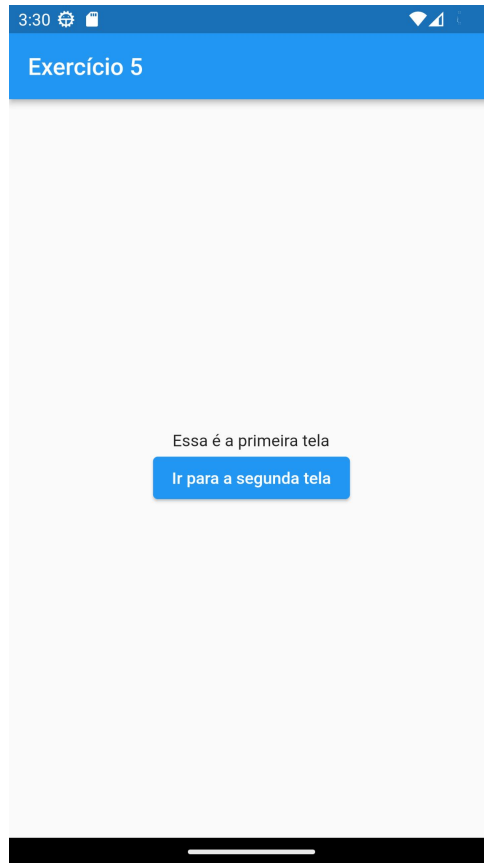
Adicionando uma nova tela a pilha

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

Removendo a tela atual da pilha

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

- 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();
```



- Bolar exercício



- 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 ProductDetaill 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.



- Bla bla bla



- 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

